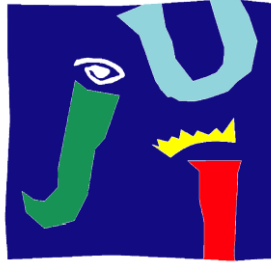


# Universitat Jaume I



UNIVERSITAT  
JAUME·I

## TRABAJO FINAL DE GRADO

“Los juegos modificados como herramienta de aprendizaje en la iniciación deportiva en la etapa de Educación Primaria”

**Alumnos:**

Álvaro Pérez Miralles

Pepe Vilalta Martinez

**Tutor TFG:** Carlos Hernando Domingo

**Área:** Educación Física en el entorno de Educación Primaria

**Grado:** Maestro en Educación Primaria.

**Curso 2020/2021**

**Fecha de entrega:** 4 de junio de 2021

## Resumen

Durante gran parte de la historia, la enseñanza de Educación Física se ha abordado desde un punto de vista mucho más técnico que táctico, por esto y, a lo largo de este documento, vamos a centrarnos en la nueva metodología surgida en los años 60 “Teaching games for understanding”, más comúnmente llamada en la actualidad como “juegos modificados”, la cual se centra en desarrollar los aspectos tácticos del juego, restando importancia a las habilidades técnicas, y se va a exponer un trabajo teórico para poder evaluar sus beneficios a la hora de aplicarlo en la iniciación a cualquier tipo de deporte en Educación Primaria. Para ello, se incluirán diferentes tipos de actividades que pueden desarrollarse con los niños y niñas y que trabajan los diferentes aspectos a evaluar, el tipo de objetivos que se busca mejorar con el paso de las sesiones, el método de evaluación que debe usarse y la forma de comparar los resultados obtenidos con cualquier otra metodología, así como también se incluirá una explicación sobre las correspondientes pruebas estadísticas que deben llevarse a cabo para poder realizar comparaciones objetivas, las cuales tendrán en cuenta tanto la comparación entre diferentes cursos como la que podemos elaborar para observar la evolución de un mismo grupo.

Palabras clave: *teaching games for understanding, GPAl, juegos, educación física, educación primaria.*

## Abstract

For much part of history, the teaching of Physical Education has been approached from a point of view so much technical than tactical, because of this and, throughout this document, we are going to focus on the new methodology emerged in the 60s “Teaching games for understanding”, more commonly known now as “modified games”, which is focused on developing the tactical aspects of the game, taking away the value of the technical skills, and it is going to show a theoretical work to be able to evaluate its benefits at the time of applying it in the initiation to any type of sport in Primary Education. In order to do it, it will include different types of activities that can be carried out with children and that work on the diverse aspects to be evaluated, the type of objectives to be improved with the passage of sessions, the evaluation method to be used and how to compare the results obtained with any other methodology, as well as an explanation of the corresponding statistical tests to be carried out in order to be able to make objective comparison, which will take into account both the comparison between different grade and the one we can elaborate to observe the evolution of the same group.

Keywords: *teaching games for understanding, GPAl, games, physical education, primary education.*

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<i>pág. 4</i>
1.1. <i>¿Qué son los juegos modificados?</i>	<i>pág. 4</i>
1.2. <i>Tipos de juegos modificados</i>	<i>pág. 5</i>
1.3. <i>Objetivos de los juegos modificados</i>	<i>pág. 8</i>
<b>2. Propuesta para evaluar el aprendizaje deportivo en los juegos modificados.</b>	<i>pág. 10</i>
2.1. <i>Material y métodos</i>	<i>pág. 10</i>
2.1.1. <i>Sujetos</i>	<i>pág. 10</i>
2.1.2. <i>Materiales</i>	<i>pág. 10</i>
2.1.3. <i>Plan de trabajo</i>	<i>pág. 14</i>
2.1.3.1. <i>Evaluación inicial</i>	<i>pág. 14</i>
2.1.3.2. <i>Evaluación final</i>	<i>pág. 15</i>
2.1.3.3. <i>Actividades</i>	<i>pág. 16</i>
<b>3. Resultados y comparación</b>	<i>pág. 22</i>
3.1. <i>Comparativa</i>	<i>pág. 22</i>
<b>4. Conclusiones</b>	<i>pág. 24</i>
<b>5. Bibliografía</b>	<i>pág. 25</i>

# 1. Introducció

## 1.1. *¿Qué son los juegos modificados?*

Para poder entender lo que son y de que tratan los juegos modificados, primero debemos ver cómo se fueron formando sus cimientos con el fin de producir una transformación en el funcionamiento y los objetivos de las diferentes sesiones de Educación Física. Durante muchos años, este área se ha centrado en el aprendizaje y perfeccionamiento de la técnica y habilidades en los diferentes aspectos de los deportes; la continua repetición de ejercicios completamente técnicos y el poco progreso en los resultados por parte de los alumnos que no conseguían un dominio completo, producía una desmotivación y una falta de desarrollo que no cumplía en casi ningún caso con los objetivos que se tenían planteados para diferentes sesiones (Thorpe, Bunker y Almond, 1986a, p. 5).

Esta fue la forma de trabajar hasta que, en los años 60, Allen Wade, Eric Worthington y Stan Wigmore, tres integrantes del grupo del personal de juegos de Loughborough, decidieron hacer un cambio en su forma de enseñar Educación Física (Thorpe, Bunker y Almond, 1986a, p. 5). Primero, empezaron planteando una serie de cuestiones a sus alumnos y alumnas sobre cuáles eran los beneficios de los juegos y sobre las mejores condiciones para enseñar. Como era de esperar, debido a la educación que habían recibido durante toda su vida académica, las respuestas se centraron en que los mayores beneficios y condiciones en Educación Física eran aprender las habilidades técnicas necesarias para poder jugar a cualquier tipo de juego o deporte.

En base a estos datos, los 3 profesores empezaron a trabajar con un modelo basado en las habilidades técnicas del deporte y los resultados obtenidos no fueron nada favorables, ya que no se apreciaba progreso en los alumnos y alumnas y el interés y motivación por la práctica habían disminuido considerablemente. De este modo, decidieron plantear una nueva forma de enseñar los juegos y el deporte, que fue el precursor de lo que ahora se conoce como los juegos modificados, para los cuales se encuentran diferentes definiciones, una de ellas nos dice que son un juego global que recoge la esencia de uno o de toda una forma de juegos deportivos estándar, manteniendo la problemática de los juegos deportivos y exagerando los principios tácticos a su vez, reduciendo las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos (Thorpe, Bunker y Almond, 1986a).

En el año 1968, Rod Thorpe se unió al equipo y empezó a proponer con los demás integrantes que el equipamiento que utilizaban para practicar tenis debía estar adaptado para aquellos niños y niñas que poseían menos habilidades para poder jugar. Fue en ese momento en el que Thorpe estaba desarrollando su trabajo de adaptación, cuando empezó a cambiar la metodología anteriormente mencionada y realizó un acercamiento más cognitivo, en el que se pone el énfasis en la obtención de conocimientos tácticos del juego. Así, a los niños y niñas se les empezó a introducir conceptos

nuevos del deporte, como ataque y defensa, y se evitó dar preferencia a una secuencia de actividades basadas en la obtención de habilidades. Esta metodología educativa siguió llevándose a cabo y se llegó a la conclusión de que todos los niños y niñas podrían beneficiarse de este enfoque, quedó claro que enseñar habilidades que muchos de ellos y ellas nunca lograrían alcanzar y unos pocos ya las habían dominado no era lo mismo que un enfoque de juegos modificados que permitían que el juego se desarrollara y posibilitaban que el maestro o maestra ayudara a individuos o pequeños grupos con sus propias deficiencias técnicas (Thorpe, Bunker y Almond, 1986a, p. 5).

A raíz de todo esto, Len Almond llegó a Loughborough reconociendo el gran impacto que ejerció esta nueva metodología y desarrolló un currículum en el que se podía apreciar la adaptación a este método más centrado en la táctica. Empezaron a introducir este tipo de enseñanza por todo el país, donde fueron surgiendo diferentes ideas y novedades y se aportaron diferentes conclusiones. Almond, junto con un grupo de profesores de Coventry (Inglaterra) acuñaron un término para este proyecto, 'Games: Case studies in Teaching for Understanding'. Con el término de "Teaching Games for Understanding" (TGfU) (Thorpe, Bunker y Almond, 1986a, p. 6) comenzó la enseñanza mediante juegos modificados, que mediante diferentes aportaciones por parte de incontables expertos ha llegado hasta la forma en la que lo conocemos ahora, siendo un método en constante e inacabable evolución.

### *1.2. Tipos de juegos modificados*

Debido a la infinitud de posibilidades a la hora de escoger un juego modificado que se quiera utilizar, era necesario elaborar una clasificación con tal de poder escoger las tareas más óptimas enfocadas a cierto deporte "el valor de tal clasificación surgió de las discusiones sobre qué juegos deberíamos enseñar a la gente joven" (Thorpe, Bunker y Almond, 1986a, p. 71). La primera clasificación que se lleva a cabo es la propuesta por Len Almond en 1983, cuando surgió la necesidad de agrupar los diferentes tipos de deportes y juegos que pueden elaborarse.

A continuación, se muestra la clasificación inicial realizada con algunos juegos y deportes que se incluyeron en cada apartado de la misma.

<b>Deportes de invasión</b>		
<b><i>Juegos con la mano</i></b>	<b><i>Juegos con el pie</i></b>	<b><i>Juegos con 'stick'</i></b>
Baloncesto	Fútbol	Hockey
Balonmano	Rugby	Lacrosse
Waterpolo	Touchball	Hockey hielo
<b>Juegos con pared o red</b>		
<b><i>Juegos de red/raqueta</i></b>	<b><i>Juegos de red/mano</i></b>	<b><i>Juegos de pared</i></b>
Badminton	Voleibol	Squash
Tenis		Balonmano (court)
Pádel		Rugby fives
<b>Juegos de campo/bateo/run scoring</b>		
Baseball		
Softball		
Cricket		
<b>Juegos de objetivos</b>		
Golf		
Curling		
Pool		

Al mismo tiempo que surgía la clasificación de Len Almond, en Canadá, Margaret Ellis presentó su propuesta sobre la organización que había diseñado. Su aportación para comprender las similitudes y diferencias de los juegos es esencial, puesto que las escuelas pueden enseñar a los niños y niñas sobre de qué van los juegos modificados y qué nos ofrecen (Thorpe, Bunker y Almond, 1986a, p. 72). Su clasificación viene dada por la diferenciación entre 4 tipos de juegos o deportes:

<b>Juegos de territorio</b>	
<b><i>Objetivo: marcar/anotar</i></b>	<b><i>Objetivo: Conquistar/cruzar metas</i></b>
Baloncesto	Fútbol americano
Hockey	Rugby
Fútbol	Speedball
<b>Juegos de objetivo</b>	
<b><i>Con oposición</i></b>	<b><i>Sin oposición</i></b>
Bocce	Bolos
Croquet	Golf
Curling	
<b>Juegos de pista</b>	
<b><i>Pista dividida</i></b>	<b><i>Pista compartida</i></b>
Badminton	Balonmano
Tenis	Squash
Ping-pong	Jai-Alai
<b>Juegos de campo</b>	
<b><i>Forma de abanico</i></b>	<b><i>Forma ovalada</i></b>
Béisbol	Cricket
Rounders	Stoolball

De las diferentes clasificaciones existentes, en el desarrollo del trabajo vamos a utilizar la elaborada por Devis y Peiró en 1992 y que separa en cuatro grupos los juegos modificados. Los juegos de blanco o diana, los juegos de bateo y campo, los juegos de cancha dividida o red o muro, y los juegos de invasión (Devís Devís y Peiró Velert, 1992).

**De blanco o diana:** Para esta agrupación de juegos es indispensable la utilización de un móvil, mediante el cual se busca alcanzar la diana o dianas establecidas en el menor número de intentos posibles, por lo que queda claro que lo que se busca es la precisión en la ejecución del ejercicio. En esta clase de juegos encontraremos diversas variables que aparecerán de una manera u otra dependiendo del grado de dificultad que queramos establecer y del tipo de juego que estemos practicando, como por ejemplo el terreno de juego, si hay adversarios o no o si es individual o por

grupos *“Mediante la adecuada variación de los aspectos estructurales del juego se pretende incidir en el aprendizaje de los aspectos funcionales, ubicando al jugador en un contexto de situaciones problemáticas”*. (Bayer, 1979, p. 68-69).

**De bate y campo:** En estas actividades siempre se encuentran dos equipos que cambian el rol entre atacantes, los cuales lanzan el móvil con el objetivo de retrasar durante el mayor tiempo posible su devolución, y defensores, quienes tienen que asegurar el móvil en una posición determinada para frenar el avance del equipo atacante. El aspecto táctico más determinante es la búsqueda de la posición más óptima del equipo defensor para que sea posible alcanzar el móvil lo antes posible.

**De cancha dividida o red y muro:** La característica más clara de este tipo de juegos es la separación de los dos campos, siendo el objetivo que el móvil alcance el campo del oponente con la intención de que este no sea pueda ser devuelto.

**De invasión:** En este grupo de actividades la zona de juego es compartida, teniendo como objetivo principal el hecho de llegar con el móvil a un lugar establecido el mayor número de veces posibles. En este tipo de juegos se enfrentan dos equipos con, inicialmente, el mismo número de integrantes donde cada uno de ellos intenta invadir progresivamente el territorio del adversario hasta conseguir llegar a dicha zona donde poder puntuar. *“Thorpe, Bunker y Almond (1986b) presentaron dos subcategorías: los juegos de invasión orientados a una diana o meta fija y los juegos de invasión orientados a sobrepasar una línea de fondo para puntuar”* (Méndez Giménez, 2001, p. 2).

### 1.3. Objetivos de los juegos modificados

Dentro de los juegos modificados, el objetivo principal es el de dar a conocer la parte táctica de cualquier deporte mediante un juego, es decir, profundizar más en la lectura del juego y las necesidades situacionales que se da, antes que en la implementación y perfeccionamiento de las habilidades motrices que éste requiere para llevarlo a cabo. De esta manera, los alumnos y alumnas pueden centrarse más en analizar y conocer la forma de jugar que en aprender y perfeccionar la técnica del mismo. Por lo tanto, en este nuevo proceso de enseñanza se pretende abordar más el por qué se juega a un deporte de una manera u otra, más que centrarse en el gesto técnico que se desarrolla en el propio juego.

Aunque este sea el objetivo principal, existen muchos más que, aunque sean secundarios, hay que tener muy presentes a la hora de desarrollar este tipo de juegos, ya que ayudan a la inclusión y aproximación de todos los alumnos y alumnas a dicho deporte sin importar las dificultades o limitaciones que puedan encontrarse. *“La creación de juegos modificados cuenta con el referente a los deportes adultos y presupone situaciones reales de juego. No obstante, se hace necesaria una*



*modificación o adaptación reglamentaria consecuente con las características psíquicas y físicas de los destinatarios: niños y adolescentes”* (Méndez Giménez, 1999, p. 4). Algunos de estos objetivos son:

- Conseguir la participación de todo el alumnado, tanto de aquellos que poseen más habilidad como de los que no, ya que se reduce la exigencia y dificultad del juego.
- Conseguir la inclusión de ambos sexos en la participación de la actividad, debido a que la facilidad del juego permite la creación de grupos mixtos y equilibrados unos con otros.
- Fomentar la dinámica de juego como elemento de disfrute y no como una herramienta de competición, por lo que se reduce la competitividad y la crispación entre compañeros.
- Acercar el deporte o juego a los alumnos y alumnas, ya que ellos mismos pueden crear y desarrollar su propio material sin la necesidad de que les resulte excesivamente complicado y con materiales asequibles para todos.
- Los propios alumnos y alumnas participaran en su proceso de enseñanza-aprendizaje porque ellos mismos pueden variar el juego en función de cómo se van desarrollando en el mismo.

Además, también podemos encontrar diferentes objetivos dependiendo de qué tipo de juego estemos trabajando. Basándonos en la clasificación actual de los juegos modificados utilizada en este trabajo, se dividen en 4 grandes bloques (Devís Devís y Peiró Velert, 1992), podemos encontrar los siguientes objetivos:

<b><i>Juegos de blanco y diana</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alcanzar el blanco con el móvil o posicionarlo lo más cerca posible.</li> <li>- Desplazar el móvil del oponente lejos del blanco.</li> <li>- Evitar que el móvil del oponente se aproxime al blanco</li> </ul>
<b><i>Juegos de bate y campo</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanzar a ubicaciones de difícil devolución.</li> <li>- Ocupar los espacios defensivos de la forma más óptima.</li> <li>- Apoyar a los compañeros en sus espacios.</li> <li>- Coordinar acciones tácticas.</li> </ul>
<b><i>Juegos de cancha dividida o red y muro</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enviar el móvil al espacio libre.</li> <li>- Neutralizar espacios en defensa.</li> <li>- Buscar posiciones idóneas de ataque y defensa.</li> </ul>
<b><i>Juegos de invasión</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desmarques y marcajes.</li> <li>- Aperturas y cambios de ritmos.</li> <li>- Profundidad y amplitud de juego.</li> <li>- Ocupación de espacios libres.</li> </ul>

## 2. Propuesta para evaluar el aprendizaje deportivo a través de los juegos modificados

### 2.1. Material y métodos

#### 2.1.1. Sujetos

Se propone que el trabajo de análisis del aprendizaje del estudiantado se realice en el alumnado de segundo ciclo, puesto que ya se han trabajado ciertas habilidades psicomotrices y pueden realizar las actividades sin mucha dificultad, además tienen la suficiente comprensión de los diferentes conceptos tácticos y pueden llevarlos a la práctica. No obstante, también se podría realizar en alumnado de tercer ciclo, pero ya nos serviría más como una herramienta de progreso en vez de iniciación, debido a que ya habrían trabajado la iniciación deportiva con anterioridad.

#### 2.1.2. Materiales

Para comenzar, definiremos el tipo de deporte o juego que queremos utilizar para llevar a cabo el experimento, en este caso, la propuesta de trabajo se centra en los juegos predeportivos de invasión, en particular el baloncesto, ya que es un deporte que tiene una elevada complejidad táctica y permite trabajar ampliamente este aspecto.

A continuación, se determina la herramienta de evaluación a utilizar, herramienta que será el elemento que permita ver la evolución del estudiantado desde el momento inicial del proceso a su estado final. La Game Performance Assessment Instrument (GPAI), elaborada por Mitchell, Oslin y Griffin en 1997, es una herramienta validada para la evaluación del alumnado en base a unos parámetros predeterminados y que se lleva a cabo en una situación de juego modificada, por lo que se centra en los aspectos tácticos del juego. Estos expertos desarrollaron el GPAI para evaluar las conductas del rendimiento de juego que muestran comprensión (Méndez Giménez, 2011), así como la capacidad del jugador de resolver problemas tácticos. Los conceptos a evaluar son:

- **Ejecución:** Realización de la acción motriz seleccionada para alcanzar el resultado deseado. Se evaluaría que las diferentes acciones que realice el jugador con balón sean exitosas (pases, tiros o botes)
- **Cobertura:** Apoyo a los compañeros de equipo en situaciones defensivas. Se puntuaría la frecuencia en la que el alumno realiza ayudas defensivas.
- **Apoyo:** Acción por la cual el jugador se mueve por el campo y se encuentra disponible y en un lugar adecuado para recibir un pase. Se evaluaría la frecuencia con la que el jugador se encuentra en una posición favorable para recibir un pase de sus compañeros.
- **Marcaje:** Acción del jugador sin balón en la que se intenta que el atacante no reciba el móvil o lo haga en una situación incómoda para su ataque. Se valoraría que el jugador realice un marcaje eficaz al jugador contrario que le corresponde.

- **Base:** Posición a la que los jugadores deben volver tras la ejecución de las habilidades. Se puntuaría en función de la frecuencia en la que el alumno retoma la posición defensiva tras una jugada de ataque por parte de su equipo.
- **Ajuste:** Capacidad de un jugador de hacer movimientos y desplazamientos en función de la demanda del juego. Se evaluaría la efectividad y la frecuencia de los movimientos que realiza el jugador durante los distintos momentos del juego cuando no tiene el balón tanto en situaciones de ataque como defensivas.
- **Toma de decisión:** Elección del tipo de movimiento o habilidad que se va a ejecutar en respuesta a cierta situación táctica. Se valoraría que el alumno realice la mejor decisión posible cuando se encuentra en posesión del balón (pasar, tirar o driblar).

Estos ítems se puntuarán a través de una escala Likert de 5 puntos donde además de los conceptos procedimentales explicados anteriormente, también añadiremos ciertos aspectos actitudinales, de esta manera, no solo se evalúa la parte del juego, sino también la disposición del alumnado a la hora de ponerlo en práctica.

- **Participación:** Implicación del alumno en el juego, tanto en el aspecto ofensivo como en el defensivo. Se evaluaría la actitud del jugador y su nivel de intervención durante el tiempo de juego.
- **Motivación:** Interés mostrado a la hora de realizar la actividad correspondiente. Se tendría en cuenta las ganas con las que el jugador afronta el juego y su predisposición a participar en él.
- **Compañerismo:** Actitudes positivas tanto con sus compañeros de equipo como con los del equipo contrario. Se puntuaría que el jugador no sea antideportivo y apoye a sus compañeros, así como que sea capaz de reconocer los errores propios y de su equipo, aunque esto implique favorecer al equipo contrario.

A parte, se añadirá un apartado de “observaciones” que permitirá escribir de manera más específica respecto a los diferentes apartados anteriores, así como mejoras en la técnica que podamos haber observado desde la evaluación inicial. Este tipo de evaluación se realizará mediante un proceso de observación, que tendrá lugar tanto en la evaluación inicial como en la final. La escala mencionada será la siguiente:

<b>Nombre del alumno:</b>		<b>Curso y grupo:</b>			
<b>Puntuación</b>	<b>1 - Muy poco/Muy mala</b>	<b>2 - Poco/Mala</b>	<b>3 - Neutro/Regular</b>	<b>4 - Bien/Buena</b>	<b>5 - Muy bien/Muy buena</b>
<b>Ítems</b>					
<b>Ejecución</b>	Con balón, nunca realiza las acciones motrices deseadas de manera exitosa.	Con balón, pocas veces realiza las acciones motrices deseadas de manera exitosa.	Con balón, en bastantes ocasiones realiza las acciones motrices deseadas de manera exitosa.	Con balón, en muchas ocasiones realiza exitosamente las acciones motrices deseadas.	Con balón, en la mayoría de los casos realiza exitosamente las acciones motrices deseadas.
<b>Cobertura</b>	En defensa, nunca ayuda a sus compañeros.	En defensa, pocas veces ayuda a sus compañeros.	En defensa, suele ayudar a sus compañeros.	En defensa, la mayoría de veces ayuda a sus compañeros.	En defensa, siempre ayuda a sus compañeros.
<b>Apoyo</b>	En posición de ataque, nunca se encuentra en una posición favorable para recibir la pelota.	En posición de ataque, pocas veces se encuentra en una posición favorable para recibir la pelota.	En posición de ataque, bastantes veces se encuentra en una posición favorable para recibir la pelota.	En posición de ataque, la mayoría de las veces se encuentra en una posición favorable para recibir la pelota.	En posición de ataque, siempre se encuentra en una posición favorable para recibir la pelota.
<b>Marcaje</b>	En defensa, nunca realiza un marcaje eficaz ni al jugador que le corresponde.	En defensa, pocas veces realiza un marcaje eficaz, sea o no el jugador que le corresponde.	En defensa, bastantes veces realiza un marcaje eficaz y suele hacerlo al jugador que le corresponde.	En defensa, la mayoría de las veces realiza un marcaje eficaz y lo realiza al jugador que le corresponde.	En defensa, siempre realiza un marcaje eficaz al jugador que le corresponde.
<b>Base</b>	No vuelve a su posición defensiva en ningún momento.	Muy pocas veces vuelve a su posición defensiva.	En algunas ocasiones vuelve a su posición defensiva.	En la mayoría de ocasiones vuelve a su posición defensiva.	Regresa a la posición defensiva todas o casi todas las veces.
<b>Ajuste</b>	Sin balón, nunca realiza movimientos útiles cuando el juego lo requiere o se queda parado durante el juego.	Sin balón, pocas veces realiza movimientos útiles cuando el juego lo requiere.	Sin balón, algunas veces realiza movimientos útiles cuando el juego lo requiere.	Sin balón, casi siempre realiza movimientos útiles cuando el juego lo requiere.	Sin balón, realiza siempre movimientos útiles cuando el juego lo requiere.
<b>Toma de decisión</b>	Con balón, nunca toma la mejor decisión para cada momento del juego.	Con balón, pocas veces toma la mejor decisión para cada momento del juego.	Con balón, algunas veces toma la mejor decisión para cada momento del juego.	Con balón, realiza la mejor decisión para cada momento del juego la mayoría de las veces.	Con balón, siempre realiza la mejor decisión para cada momento del juego.

<b>Participación</b>	No se implica en el juego ni intenta realizar ninguna acción a lo largo de él.	Intenta no implicarse o se implica pasivamente en el juego, pero realiza acciones necesarias si se ve forzado a ello. Su participación no supera el 25% del tiempo total de la actividad.	Intenta implicarse, pero sin realizar excesivas acciones de juego. Su participación no supera el 50% del tiempo total de la actividad.	Está implicado en el juego y suele realizar acciones a lo largo de él. Su participación no supera el 75% del tiempo total de la actividad.	Siempre se implica en el juego y realiza muchas acciones a lo largo de él. Su participación supera el 75% del tiempo total de la actividad.
<b>Motivación</b>	No tiene ningún tipo de interés por el juego y lo demuestra.	Tiene poco interés por el juego, aunque realiza algunas acciones. Muestra motivación menos del 25% del tiempo total de la actividad.	Muestra interés por el juego, aunque en ocasiones se distraiga de él. Muestra motivación menos del 50% del tiempo total de la actividad.	Muestra interés constante y participa en el juego. Muestra motivación menos del 75% del tiempo total de la actividad.	Demuestra mucho interés por el juego participando todo lo que puede en él. Muestra motivación más del 75% del tiempo total de la actividad.
<b>Compañerismo</b>	Tiene una mala actitud con el resto de los alumnos y no cuenta con sus compañeros para el juego.	En alguna ocasión juega limpio y no reconoce sus errores. Solo muestra actitud positiva con unos pocos. Muestra compañerismo menos del 25% del tiempo total de la actividad.	No siempre juega limpio y apenas reconoce los errores. Solo muestra actitud positiva con sus compañeros de equipo. Muestra compañerismo menos del 50% del tiempo total de la actividad.	Juega limpio, pero no siempre es capaz de reconocer los errores. Casi siempre muestra actitud positiva con el resto de alumnos. Muestra compañerismo menos del 75% del tiempo total de la actividad.	Siempre juega limpio y reconoce los errores. Además, tiene una actitud positiva con el resto de alumnos. Muestra compañerismo más del 75% del tiempo total de la actividad.
<b>Observaciones:</b>					

El proceso de observación para realizar la evaluación previamente mencionado puede dar lugar a problemas relacionados con el tiempo y con la cantidad de alumnado que deberíamos de estar observando al mismo tiempo en una situación de juego. Para evitar este tipo de complicaciones, este proceso se llevaría a cabo por medio de situaciones de juego en pequeños grupos por estaciones, donde una de las estaciones es la que tendría el juego en el que se verían todos los ítems ya mencionados y cuya situación se grabaría en video con el único fin de una mejor evaluación

por parte del profesor. Para evitar problemáticas de imagen, este vídeo solo se podría tener en un equipo del centro en el que se está realizando este trabajo. Además, la captación de imágenes debería cumplir con la normativa de protección de datos, por lo que sería imprescindible la necesidad de obtener los consentimientos informados oportunos y los permisos correspondientes del Centro de la Consejería de Educación y Cultura.

### *2.1.3. Plan de trabajo*

La propuesta planteada es la utilización de dos métodos de trabajo en dos grupos clase de la misma edad. En uno de ellos nos basaremos en la realización de juegos modificados, mientras que, en el otro grupo del mismo curso se utilizará la metodología habitual del centro correspondiente, en caso de que ya se use la metodología de los juegos modificados, se podría utilizar otro tipo de metodología, aquella que cada uno quiera, y comparar los resultados de la misma manera. De este modo, se podrá observar, comparar y evaluar las diferencias entre una clase y otra y, por ende, si los juegos modificados aportan beneficios en la iniciación a los diferentes juegos y/o deportes.

Para llevar a cabo este estudio utilizaremos 12 sesiones de educación física, con una duración de 45 minutos por sesión, que se corresponde con un mes y medio de clase, puesto que cada una de las clases tiene 2 sesiones por semana. Estas sesiones estarán divididas en:

- 1 sesión de evaluación inicial.
- 10 sesiones de intervención.
- 1 sesión de evaluación final.

#### *2.1.3.1. Evaluación inicial.*

Para realizar la evaluación inicial, se debe tener en cuenta que los niños deben tener un conocimiento mínimo para poder desarrollar un juego fluido, en caso contrario este proceso se volvería mucho más complicado de realizar debido a la falta de conocimiento y habilidad. Por lo tanto, se recomienda el uso de unas sesiones previas antes de la evaluación inicial, de este modo se puede hacer una pequeña iniciación al juego y corregir algunos errores que puedan producirse en el aspecto técnico-táctico.

En ambas metodologías, dependiendo de las dificultades que tenga la clase para practicar este deporte con la suficiente fluidez como para que pueda haber una evaluación objetiva, decidiremos cuantas sesiones previas a la evaluación inicial necesitarán. Por ejemplo, si nos encontramos ante un grupo cuyo nivel de habilidad le permite pasar y recibir balones sin problemas y todos los alumnos y alumnas se mueven por el campo, aunque los lanzamientos no siempre sean efectivos, ese grupo puede realizar partidos adecuadamente y se les puede realizar una medición, por lo tanto, igual tan solo necesitan una sola sesión en la que nos daremos cuenta de ello y la siguiente ya la podemos utilizar para evaluar. Pero si nos encontramos con un grupo, cuyos pases nunca llegan a ningún

compañero o compañera, el partido no se podrá realizar y, por ello, se deberán utilizar más sesiones para prepararlos lo necesario como para que se pueda llevar a cabo la evaluación inicial.

Para realizar esta medición, dividiremos la clase en cuatro grupos, por lo que tendríamos alrededor de 4-5 alumnos en cada grupo, dos de estos grupos disputarían un partido y los otros dos otro, y grabaríamos un video de 10 minutos de cada uno de los partidos. De este modo, dispondremos de 10 minutos de juego de todos los alumnos para poder evaluar posteriormente sin prisas, pudiendo fijarnos en las diferentes actuaciones de cada uno de ellos durante el juego, sin perder detalles sobre sus acciones.

Ejemplo de evaluación inicial/final:

	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIAL</b>
<b>Evaluación</b>	<p><b>Objetivo:</b> Evaluar los conocimientos previos de los alumnos y alumnas respecto al deporte a trabajar mediante una situación práctica.</p> <p><i>Actividad 1:</i> De manera individual los alumnos y alumnas tendrán que botar el balón. Progresaremos a lo largo de esta actividad iniciándola en estático, después botes en movimiento y por último con un circuito marcado con conos donde tengan que hacer cambios de dirección o aros donde tengan que botar la pelota tras desplazarse. Tiempo: 7-8'</p> <p><i>Actividad 2:</i> Los alumnos y alumnas se agruparán por parejas y se harán pases con el balón. Al inicio se realizarán pases en estático y, a continuación, en movimiento, incluyendo también el bote de balón. Tiempo: 7-8'</p> <p><i>Actividad 3:</i> Los alumnos y alumnas realizarán lanzamientos a canasta desde diferentes partes del campo, primero individualmente y a continuación, por parejas incluyendo también los pases y el bote de balón. Tiempo 7-8'</p> <p><i>Actividad 4:</i> Los alumnos y alumnas se agruparán de manera en que se puedan jugar 2 partidos de baloncesto simultáneamente (Ej: 5vs5 si son 20 alumnos). Tiempo: 20-25'</p> <p>(En estos partidos, será donde se realizará la grabación de 10 minutos para cada partido que posteriormente utilizaremos para realizar una evaluación inicial).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelotas de baloncesto</li> <li>- Conos</li> <li>- Aros</li> <li>- Petos</li> <li>- Cámara de vídeo</li> </ul>

### 2.1.3.2 Evaluación final.

La evaluación final se llevará a cabo durante la última sesión de la programación y se evaluará igual que se hizo en la evaluación inicial y, en este caso, nos centraremos en valorar a los alumnos respecto a los mismos conceptos tácticos observados en la evaluación inicial en los dos grupos, para ver cómo han evolucionado, así como en los aspectos actitudinales marcados en la herramienta evaluativa.

Durante esta sesión de evaluación final, el profesor aprovechará las actividades previas al partido para realizar anotaciones en el apartado de observaciones, especialmente sobre la técnica que demuestren los alumnos en las distintas acciones que llevan a cabo, ya que sin ser el punto más importante, también tiene relevancia y nos sirve como un indicador de mejora.

Para la evaluación final de la metodología de juegos modificados, sería posible sustituir las 3 actividades señaladas previas al partido por alguno de los juegos que se habrían trabajado durante las sesiones, ya que les servirá para trabajar los aspectos tácticos que nos interesan, y estos juegos también incluyen la técnica de pase, bote y lanzamiento. Podemos hacer esto en esta sesión debido a que el alumnado ya conocería las actividades que queremos que hagan, pero no lo podríamos hacer en la evaluación inicial porque requeriría un tiempo de explicación sobre el juego que no tendríamos disponible si queremos que se haga un buen calentamiento y que se realicen los partidos con el tiempo necesario.

#### *2.1.3.3. Actividades*

A continuación, aportamos un listado de diferentes actividades y juegos a modo de ejemplo, para poder trabajar y mejorar los aspectos a evaluar en el desarrollo de la metodología de juegos modificados. De esta forma y siguiendo un orden lógico y progresivo, se puede introducir estos juegos en las sesiones y, obviamente, se pueden añadir de nuevos. El objetivo es que los niños y niñas consigan mejorar los aspectos tácticos, es decir, mejorar su lectura de juego y que automaticen diferentes aspectos del juego como, por ejemplo, en baloncesto, volver a tu posición base, defender al jugador que tienes asignado, realizar apoyos tanto en situaciones ofensivas como defensivas, entre otras.

Cabe destacar que, dependiendo de las capacidades globales de la clase a la hora de realizar las actividades, se pueden modificar los juegos para que les resulten más fáciles o más difíciles, esto puede hacerse, por ejemplo, cambiando el móvil (cambiar pelotas por ringos, frisbees, entre otros y, en caso de querer trabajar siempre con bote de balón, se pueden hacer las actividades variando el tamaño o material de la pelota) o restringiendo la movilidad de los participantes (moverse libremente, moverse solo sin posesión de balón, entre otros).

En todos los juegos incluidos en la siguiente lista se trabajan todos los parámetros indicados en la herramienta de evaluación escogida, unos focalizan ciertos aspectos más que otros, esto es debido a que son todo actividades donde se trabaja tanto el ataque como la defensa, ya que se trata de juegos enfocados a la invasión. Se intentará focalizar la mejora de estos aspectos mediante la reflexión durante y después de las actividades, teniendo en cuenta las situaciones que se han dado y los problemas que hayan podido aparecer.



<b>Actividad 1:</b> <i>Pelota sentada</i>	<b>Materiales:</b> <i>Pelotas</i>
<p><b>Objetivo destacado:</b> Compañerismo, debido a que al mismo tiempo que juegan en contra de sus compañeros y compañeras (lanzándose la pelota), también juegan con ellos y ellas (pasándose la pelota para salvarlos).</p>	
<p><b>Organización:</b> Se realizará utilizando medio campo para unos 15-20 alumnos, una zona lo suficientemente grande como para que puedan correr libremente, pero no tanto como para que nunca lleguen lanzamientos a los extremos.</p>	
<p><b>Descripción:</b> Se trata de ir introduciendo balones progresivamente, donde los alumnos o alumnas que cojan un balón, sin moverse del sitio, deberán lanzarlos a los demás. Si un balón golpea a un alumno o alumna, este debe sentarse, y solo podrá volver al juego si algún compañero o compañera le pasa una pelota a las manos o si intercepta algún lanzamiento.</p> <p>*Este juego puede servirnos como calentamiento para alguna otra actividad, puesto que realmente no tiene final y trabaja menos aspectos relacionados con la herramienta evaluativa.</p>	
<p><b>Modificaciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se pueden ir cambiando las reglas del juego, por ejemplo: si un jugador coge la pelota sin que bote mata a quien la ha lanzado, si la pelota bota antes de golpear a alguien puede o no matarlo, entre otras.</li> <li>2. Se hacen dos equipos. A cada uno se le atribuye un color de pelota, por ejemplo: rojo y azul. Si a un jugador lo mata alguien del otro equipo solo podrá salvarse si un compañero le pasa una pelota del color de su equipo o si él mismo la coge del suelo.</li> <li>3. El lanzador deberá decir el nombre de la persona a la que tiene pensado dar en voz alta, de manera que solo se sentará el alumno cuyo nombre se diga y que le golpeen con la pelota. Esto servirá como mejora para apuntar y como aviso para los que no tengan balón, lo que hará que acertar sea más difícil.</li> </ol>	
<b>Actividad 2:</b> <i>Vuelta al aro</i>	<b>Materiales:</b> <i>Aros y pelota.</i>
<p><b>Objetivo destacado:</b> Volver a la posición base, porque es la primera acción que los jugadores y jugadoras deben hacer al perder la posesión para así poder empezar a defender.</p>	
<p><b>Organización:</b> Dos equipos enfrentados de 4-5 jugadores. Utilizando medio campo como espacio de juego.</p>	
<p><b>Descripción:</b> A cada equipo se le colocan diferentes aros en el suelo (se pueden asignar las posiciones de baloncesto) y a cada integrante del equipo se le asigna un aro. El objetivo de los jugadores es, mediante pases, llegar al final del campo contrario, mientras que el otro equipo debe impedirlo solo pudiendo cortar los pases y sin tocar a los demás jugadores. Cuando el equipo con balón lo pierde, todos los integrantes del mismo deberán volver lo más rápido posible hasta el aro que tenían asignado y una vez en él podrán empezar a defender, mientras que no hayan vuelto a su posición se encontrarán fuera de juego y no podrán participar en la defensa (tocar el balón o realizar cualquier tipo de marca).</p>	
<p><b>Modificaciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. No poner aros y asignar una zona concreta del terreno de juego a cada uno de los jugadores.</li> <li>2. Asignar, además, un jugador del equipo contrario para realizar la marca.</li> <li>3. Limitar la movilidad del jugador con posesión del balón. (Solo puede pivotar)</li> <li>4. Una vez alcanzada la zona de anotación realizar en ella 3 pases.</li> </ol>	

<b>Actividad 3:</b> <i>Pilla-pilla colectivo</i>	<b>Materiales:</b> <i>Pelota</i>
<p><b>Objetivo destacado:</b> Apoyo, ya que todos deben tener muy en cuenta hacia dónde y hacia quién se están moviendo, puesto que los atacantes deben de recibir el pase teniendo a algún defensor al alcance, y los defensores, mientras huyen, deben de intentar cortar los pases.</p>	
<p><b>Organización:</b> Dos equipos, utilizando medio campo como espacio de juego.</p>	
<p><b>Descripción:</b> Uno de los equipos tendrá una pelota y pagará, el otro equipo tendrá que escapar. El jugador que está en posesión del balón no podrá moverse, solo puede pillar y pasar la pelota. Para pillar, el jugador con balón tendrá que tocar a algún jugador del equipo contrario con él. Cuando un jugador es pillado se une al equipo que paga. El juego termina cuando un equipo está completamente disuelto.</p>	
<p><b>Modificaciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si un jugador coge la pelota sin que bote, su equipo pasará a pillar.</li> <li>2. Se puede marcar un tiempo límite durante el cual un equipo tendrá la posesión del balón, de manera que cuando se acaba, el otro equipo será el que paga.</li> <li>3. Se cronometra el tiempo en que un equipo tarda en pillar a todos los del equipo contrario, de modo que, cuando el otro equipo tenga que pillar tendrá un tiempo máximo para hacerlo.</li> <li>4. Se establece un tiempo límite, cuando se termine, el equipo con más integrantes gana.</li> </ol>	

<b>Actividad 4:</b> <i>Rondo</i>	<b>Materiales:</b> <i>Pelota y conos</i>
<p><b>Objetivos destacados:</b> Toma de decisión y ejecución, porque es un juego de rapidez mental y estos dos factores son imprescindibles para evitar que nos roben la pelota y poder realizar un buen pase a nuestro compañero.</p>	
<p><b>Organización:</b> Grupos de aproximadamente 8 personas.</p>	
<p><b>Descripción:</b> Los alumnos y alumnas se colocarán formando un círculo y, dependiendo del número de integrantes del grupo, en el centro de él se colocarán dos o tres integrantes. Los jugadores de la parte exterior tendrán que pasarse la pelota evitando que los del centro se la roben. Si los jugadores del centro roban la pelota pasarán al centro los dos/tres últimos en tocar la pelota.</p>	
<p><b>Modificaciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los jugadores del exterior del círculo pueden moverse por zonas concretas, trabajando también los apoyos.</li> <li>2. Decir el nombre del jugador al que le vamos a pasar el balón para asegurarnos que la ejecución es correcta.</li> <li>3. En lugar de salir todos los que están pagando a la vez, el orden de salida se establecerá en base al tiempo que lleva dentro, es decir, quien más tiempo lleva pagando sale primero.</li> <li>4. De los jugadores que están pagando, sólo consigue salir aquel que roba la pelota.</li> </ol>	

<b>Actividad 5:</b> <i>Juego de los 10 pases</i>	<b>Materiales:</b> <i>Pelota</i>
<p><b>Objetivo destacado:</b> En ataque apoyo, puesto que se deben colocar adecuadamente para recibir un pase continuamente, y en defensa marcaje, debido a que deben intentar cortar los pases todo el tiempo. Además, también entraría continuamente la ejecución, ya que están realizando las acciones de pasar y botar durante toda la actividad.</p>	
<p><b>Organización:</b> Dos equipos enfrentados en medio campo de juego.</p>	
<p><b>Descripción:</b> El objetivo de cada equipo es conseguir realizar 10 pases sin que el equipo contrario les quite la pelota. En caso de perder la pelota tendrán que empezar de 0 cuando recuperen la posesión. Al jugador que tiene la posesión de la pelota no se le puede tocar y el equipo sin balón solo podrá hacerse con él al interceptar un pase, nunca podrá quitárselo de las manos a alguien del equipo contrario.</p>	
<p><b>Modificaciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Limitar la movilidad al jugador con posesión del balón. (Solo puede pivotar)</li> <li>2. Colocar diferentes zonas donde al menos tengan que realizar 1 pase en ellas antes de conseguir los 10 pases.</li> <li>3. Todos los integrantes del equipo deben tocar la pelota.</li> </ol>	

<b>Actividad 6:</b> <i>Balón-Torre</i>	<b>Materiales:</b> <i>Pelota y conos</i>
<p><b>Objetivo destacado:</b> Base, puesto que es un aspecto que no se puede trabajar en todas las actividades y en esta se ve muy claro, porque al realizar un cambio de posesión, deben defender la zona donde se encuentra la torre contraria.</p>	
<p><b>Organización:</b> Dos equipos enfrentados de entre 3 y 5 personas cada uno, utilizando aproximadamente un cuarto del campo de fútbol sala.</p>	
<p><b>Descripción:</b> En cada equipo, habrá un alumno o alumna que será la “torre”, el cual tendrá que situarse en una zona delimitada del campo contrario y de la cual no podrá salir. El objetivo de cada equipo es que, mediante pases, el balón llegue hasta su torre, para ello, el jugador con balón no podrá avanzar, solo pivotar. El equipo que no posee el balón deberá de conseguir robarlo interrumpiendo un pase o cogiéndolo del suelo en caso de que caiga, si ocurre esto último el primero que ponga la mano en el móvil es el equipo que obtiene la posesión.</p>	
<p><b>Modificaciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar un ringo en lugar de una pelota y una pica para la torre, por lo que para conseguir puntuar el equipo deberá introducir el ringo en la pica que tendrá la torre en la mano por medio de un lanzamiento.</li> <li>2. Utilizar un cross ball con puntuaciones en lugar de una pelota, donde la puntuación que se realice dependerá del lugar de donde se haya agarrado el móvil. Si se agarra con las dos manos por dos sitios distintos se puede sumar la puntuación de ambos lugares y si se agarra con una sola mano se puede multiplicar por dos la puntuación correspondiente.</li> <li>3. Utilizar un cono con una pelota de tenis encima en lugar del puesto de torre, donde para marcar punto se deberá lanzar la pelota de plástico con el fin de derribar la pelota de tenis o el cono.</li> <li>4. La zona de la torre queda libre y para conseguir anotar un jugador tendrá que lanzar la pelota para que bote en esa zona y deberá cogerla un compañero suyo.</li> </ol>	

<b>Actividad 7:</b> <i>Las tres zonas</i>	<b>Materiales:</b> <i>Pelota y conos</i>
<b>Objetivo destacado:</b> Base, en esta actividad también se ve claramente, ya que, al realizar un cambio de posesión, deben defender las zonas de anotación, fijándose hacia cual van los contrarios y estando atentos a si hay algún otro contrincante en alguna de las otras zonas.	
<b>Organización:</b> Dos equipos de 4-5 jugadores utilizando medio campo como terreno de juego y con una zona de 2x1m y otras dos de 1x1m en el campo de cada equipo.	
<b>Descripción:</b> La actividad consiste en pasarse el balón con los diferentes componentes del equipo y el objetivo es hacer que el balón bote en una de las tres zonas contrarias para obtener 1 punto si bota en la zona grande y 2 si lo hace en la pequeña.	
<b>Modificaciones:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Incluir un número de pases mínimo que se deben hacer antes de conseguir botarlo en las zonas.</li> <li>2. En lugar de botar el balón en la zona, conseguir que el balón bote y lo coja un compañero.</li> <li>3. Asignar zonas de diferentes tamaños y más grandes (por ejemplo: 4x5m, 6x7m, 7x8m) y realizar un número concreto de pases dentro de ella, atribuyendo una puntuación diferente por zona. Zona grande: 1 punto, zona mediana: 2 puntos y zona pequeña: 3 puntos.</li> </ol>	

<b>Actividad 8:</b> <i>Robo de zonas</i>	<b>Materiales:</b> <i>Pelota y conos</i>
<b>Objetivo destacado:</b> Marcaje para los defensores, puesto que deben acudir a la zona de los atacantes rápidamente y realizar robos de pelota en una situación de inferioridad, y apoyo en los atacantes, ya que deben de colocarse adecuadamente para recibir los pases.	
<b>Organización:</b> Tres equipos y el terreno de juego dividido en 3 zonas: dos exteriores y una interior. Se colocará un equipo en cada una de las zonas, siendo el que se encuentra en la interior el que pagará.	
<b>Descripción:</b> El juego inicia cuando uno de los equipos exteriores recibe la pelota y su objetivo será realizar 5 pases entre ellos y lanzar la pelota al equipo de la otra zona exterior. El objetivo del equipo que paga será robar la pelota, para ello, podrá entrar la mitad del equipo en la zona exterior y la otra mitad se deberá quedar en su zona inicial para poder interceptar el pase que se realizará entre una zona y otra. Cuando el equipo que paga consiga robar la pelota, cambiará su rol con el equipo que la ha perdido.	
<b>Modificaciones:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tienen que decir el nombre de a quién van a pasar la pelota.</li> <li>2. Cuando se realice el pase entre una zona exterior y otra, este deberá ser efectivo tanto por el lanzador como por el receptor, si el pase es malo o el receptor no consigue coger la pelota, pagará el equipo que haya fallado.</li> <li>3. Limitar la movilidad del jugador con posesión del balón. (Solo se puede pivotar)</li> </ol>	

<b>Actividad 9:</b> <i>Juegos de inferioridad</i>	<b>Materiales:</b> <i>Pelotas y conos</i>
<b>Objetivo destacado:</b> Ajuste, ya que al limitar el juego a una zona más pequeña y estar en inferioridad, se hace que los desplazamientos tengan que cobrar mucha más importancia, tanto en defensa como en ataque.	
<b>Organización:</b> Divididos en varios grupos de 5 para que puedan darse situaciones de 3x2.	
<b>Descripción:</b> A cada miembro del grupo se le asigna un número del 1 al 5, y el profesor será quien diga qué números son atacantes y cuáles defensores, por ejemplo: 1, 3 y 5 atacan y 2 y 4 defienden. A partir de ese momento, el objetivo de los jugadores que atacan es realizar el máximo número de pases, mientras que el objetivo de los defensores es robar el mayor número de veces la pelota. Todo esto deberá hacerse en un tiempo determinado por el profesor. En cada ronda, los atacantes y los defensores irán variando.	
<b>Modificaciones:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En lugar de realizar pases, los atacantes tendrán que conseguir llegar hasta una zona objetivo.</li> <li>2. Realizar una prueba contrarreloj, el equipo de atacantes que consiga llegar al número de pases establecido o a la zona en menor tiempo gana.</li> <li>3. Limitar la movilidad del jugador con posesión del balón. (Solo se puede pivotar)</li> <li>4. Cambiar las situaciones de inferioridad a 2x1, 4x3, etc.</li> <li>5. Colocar la inferioridad en los atacantes.</li> </ol>	

<b>Actividad 10:</b> <i>Campo compartido</i>	<b>Materiales:</b> <i>Pelota y conos</i>
<b>Objetivo destacado:</b> Marcaje para los defensores, puesto que deben realizar robos de pelota, y apoyo en los atacantes, ya que deben de colocarse adecuadamente para recibir los pases y llegar cerca de la zona de anotación.	
<b>Organización:</b> Dos equipos que comparten la misma zona de juego y un jugador de cada equipo en una pequeña zona de anotación que estará en un extremo del campo.	
<b>Descripción:</b> El objetivo del juego es que cada equipo tiene que intentar hacer llegar la pelota, mediante pases, hasta su compañero o compañera, el cual se encuentra en la zona de anotación, para evitarlo, el equipo contrario solo podrá cortar los pases y el jugador contrario que comparte la zona de anotación también podrá cubrir y bloquear la pelota a la hora de la recepción, pero solo podrá coger la pelota si se la pasa un compañero de su equipo. En caso de que un equipo consiga robar el balón tendrá que volver al extremo opuesto donde se encuentra la zona de anotación.	
<b>Modificaciones:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cambiar el móvil con el que juegan (ringo, cross ball, pelotas Z)</li> <li>2. Limitar la movilidad del jugador con posesión del balón. (Solo se puede pivotar)</li> <li>3. Realizar un mínimo de pases antes de intentar anotar un punto.</li> <li>4. Todos los integrantes del equipo deben tocar la pelota antes de anotar un punto.</li> <li>5. Se puede añadir un aro en el suelo de manera que la persona que se encuentra en la zona de anotación deba realizar un tiro libre para que se anote el punto o que la zona de anotación tenga acceso a una canasta, de modo que el tiro libre se ejecute a canasta.</li> </ol>	

Además de estos juegos y modificaciones, pueden llevarse a cabo infinidad de variaciones en lo que respecta al móvil, el implemento, las metas, el espacio, los jugadores, el tiempo y las reglas (Méndez Giménez, 2001). Estas modificaciones pueden utilizarse por diversos motivos, como puede ser aumentar la dificultad de un juego que ya dominan, o evitar una conducta que no queremos que se muestre, “*manteniendo intacta la esencia de los juegos deportivos de invasión*” (Méndez Giménez, 1999, p. 7).

### **3. Resultados y comparación**

Una vez obtenidos todos los datos de las dos clases en las que se ha llevado a cabo este trabajo con metodología de juegos modificados y con la propia del centro, se deben obtener unos resultados en base a la escala Likert y sus puntuaciones correspondientes, destacando sobre todo el progreso del alumno, es decir, la diferencia de rendimiento y habilidad entre la evaluación inicial y la final.

Para poder obtener los resultados, se deberá observar los diferentes apartados de la escala Likert y la puntuación que se ha otorgado a cada uno, a continuación, se realizará una media entre los aspectos procedimentales y otra con los actitudinales, esto se hace para poder obtener mejor el porcentaje de cada apartado y, finalmente, obtener el nivel de aprendizaje correspondiente de la evaluación de cada alumno. Estos resultados nos valdrán para centrarnos en hacer una comparación de métodos a aplicar en el aula de Educación Física para el aprendizaje de deportes de invasión.

#### *3.1. Comparativa*

Para llevar a cabo una comparativa directa de resultados entre una clase y otra se tendrá que obtener la media de toda la clase y su desviación típica para cada apartado en base a los resultados obtenidos en la evaluación final, así se podrá comparar punto por punto y se obtendrán las conclusiones necesarias para conocer qué método ha dado mejores puntuaciones en general.

De manera objetiva, es necesario utilizar una herramienta estadística que permita validar los resultados obtenidos en los dos grupos. Para decidir si es estadística paramétrica o no, se pasa una prueba de Kolmogorov-Smirnov, que nos da la normalidad de los datos. Si son normales, se usa estadística paramétrica mediante la prueba T de Student, si no lo son se usa la no paramétrica mediante la prueba U de Mann-Whitney.

Ejemplo de comparativa entre evaluación inicial y final:

Ítems	Puntuación clase A		Puntuación clase B	
	Ev. Inicial	Ev. Final	Ev. Inicial	Ev. Final
<i>Ejecución</i>	2,00±0,78	4,25±0,68	2,00±0,66	3,58±0,72
<i>Cobertura</i>	2,21±0,66	4,42±0,72	1,88±0,61	3,54±0,78
<i>Apoyo</i>	2,29±0,75	4,29±0,62	1,92±0,65	3,63±0,58
<i>Marcaje</i>	2,04±0,81	4,25±0,79	1,79±0,72	3,54±0,72
<i>Base</i>	2,13±0,80	4,25±0,68	1,92±0,65	3,50±0,59
<i>Ajuste</i>	2,08±0,83	4,50±0,59	1,96±0,69	3,63±0,65
<i>Toma de decisión</i>	2,13±0,74	4,54±0,51	1,83±0,70	3,42±0,58
<i>Participación</i>	1,92±0,65	4,46±0,51	1,88±0,74	3,46±0,59
<i>Motivación</i>	1,83±0,76	4,42±0,68	2,25±0,68	3,54±0,66
<i>Compañerismo</i>	2,00±0,66	4,50±0,51	2,00±0,66	3,67±0,70

Valores presentados como  $\pm$  significan Desviación Típica.

En base a estos datos, pasaríamos la prueba Kolmogorov-Smirnov y una vez validada la normalidad de los datos, se opta por la prueba correspondiente. En nuestra simulación de valores, el resultado mostró que los valores no cumplían la normalidad de los datos, por lo que se utilizó la prueba de U de Mann-Whitney. Esta prueba se utilizó en la evaluación inicial y en la evaluación final para ver si los datos mostraban diferencias significativas entre ambos métodos. El valor que se consideró límite para que el resultado fuera significativo fue de  $p < 0,05$ . En la evaluación inicial los valores de la probabilidad de  $p$  fueron superiores a 0,05 por lo que los dos grupos eran iguales. En la evaluación final esos valores fueron de  $p < 0,05$  lo que indica que ambos grupos eran diferentes significativamente, mostrando que el grupo de metodología de juegos modificados era la que obtenía valores mejores.

Por otro lado, para comparar la evolución del alumnado, se realiza el mismo método que anteriormente, primero la prueba Kolmogorov-Smirnov para comprobar si la prueba es paramétrica o no, solo que se usa la ANOVA de medidas repetidas en estadística paramétrica y en la no paramétrica se usa la prueba de Wilcoxon, dado que los valores no cumplían los criterios de normalidad, se utilizó la segunda. Una vez hecho esto, observaremos cual ha sido su progreso comparando los resultados finales, así podremos decidir qué método ha funcionado de mejor manera con estos alumnos.

Al realizar la prueba de Wilcoxon, obtendríamos, al igual que en la primera comparativa, un resultado  $p$ , si éste es menor que 0,05 ( $p < 0,05$ ) significa que ha habido diferencias significativas entre la

evaluación inicial y la final, por lo tanto, si estos datos fueran reales podríamos concluir que la intervención realizada ha sido activa y ha mostrado que hay diferencias entre los dos grupos y, mediante la observación y comparación de los datos de la tabla, llegaríamos a la conclusión de que los dos métodos mejoran el nivel del alumnado, pero cuando los comparamos entre ellos podemos ver que el método A produce una mejora mayor que la del método B.

## 4. Conclusiones

Desde nuestro punto de vista, este trabajo nos ha servido para conocer y mejorar diferentes aspectos, tanto personales como educativos. Por una parte, nos ha permitido conocer en mayor profundidad una metodología bastante actual, en comparación con las más tradicionales que, desde nuestro punto de vista nos parece más acertada para introducir en los aprendizajes deportivos en la escuela. Esto es debido a que las sesiones no van orientadas directamente a conseguir un objetivo técnico concreto como puede ser, por ejemplo, conseguir que realicen bien el pase picado, por lo tanto, el alumnado pierde esa presión que le genera el hecho de tener que conseguir algo al final de una sesión, también se evita la frustración por no conseguir el objetivo marcado por parte del alumno o alumna. Además, el hecho de que se base en la realización de diferentes juegos, también supone un ejercicio mucho más motivador que la ejecución de tareas que se centren en perfeccionar la técnica, por lo que, a nuestro parecer, puede ayudar a los alumnos que tengan más facilidad para frustrarse.

Por otro lado, también es muy importante el hecho de que los objetivos que se pretenden alcanzar con esta metodología se consiguen de una forma intrínseca, es decir, con el paso del tiempo y de las diferentes actividades realizadas, los niños interiorizan y automatizan la lectura del juego y, de este modo, sus movimientos son más fluidos y efectivos. Por ejemplo, si se trabaja el desmarque, al inicio puede que el alumnado no sepa hacerlo de manera correcta o efectiva, pero mediante juegos y su observación y lectura del juego, ellos mismos se dan cuenta de qué es lo que tienen que hacer y cómo, para poder tener mayor participación en el juego.

Además, la estadística como herramienta es un elemento que elimina los juicios de valor por lo que es algo necesario cuando se quieren conseguir unos datos objetivos, que no dependan ni se vean alterados por la interpretación individual del evaluador.

Para finalizar, nos parece importante recalcar la utilidad de este trabajo, especialmente por los artículos estudiados necesarios para su realización, tanto por el apartado sobre los juegos modificados como por la búsqueda de herramientas evaluativas encontradas. Creemos que, como futuros docentes, este tipo de investigaciones sobre lo que vayamos a plantear es una parte imprescindible y que mejora nuestra formación continuamente.



## 5. Bibliografía

Thorpe, L., Bunker, D. y Almond, L. (1986a). *Rethinking games teaching*. Loughborough: Leics

Thorpe, R., Bunker, D. y Almond, L. (1986b). *A change in focus for the teaching of games*. En PIÉRON, M. y GRAHAM K. C. The 1984 Olympic Scientific Congress Proceedings. Volume 6. Sport Pedagogy. Champaign, IL. Human Kinetics.

Almond, L. (1989). *The place of physical education in schools*. Londres: Kogan Page Limited

Bayer, C. (1992). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea. Traducido de la versión francesa del mismo autor (1979). *L'enseignement des jeux sportifs collectifs*. París: Ed. Vigot.

Méndez Giménez, A. (1999). *Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión*. Revista digital Lecturas de Educación Física y Deportes.

Méndez Giménez, A. (2001). *El diseño de juegos modificados: Un marco de encuentro entre la variabilidad estructural y la intencionalidad educativa*. Tándem. Didáctica de la Educación Física.

Méndez Giménez, A. (2011). *La evaluación de los juegos deportivos bajo la perspectiva comprensiva. Dificultades y estrategias didácticas para valorar el rendimiento de juego en situaciones modificadas*. Tándem. Didáctica de la Educación Física, 37, 42-54.

S. Mitchell, J. Oslin, L. Griffin. (1997). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Illinois: Ed. Human Kinetics.

Aguilar Sánchez, J., Martín Tamayo A. y Chiroso Río, LJ. (2016). *La evaluación en Educación Física a través del "Game Performance Assessment Instrument" (GPAI)*.

Devís Devís, J., Peiró Velert, C. (1992). *Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos*. España. Ed. INDE Publicaciones