

## UNIDAD DIDÁCTICA “TODOS PARA JUGAR”

MIGUEL ÁNGEL SUÁREZ TEJERA  
Profesor de Secundaria Departamento de Enseñanzas Deportivas  
IES Geneto

### RESUMEN

En este artículo, se va a explicar una Unidad Didáctica titulada “Todos para jugar”, la cual surge de la idea del programa televisivo “Uno para ganar”. Este popular programa le da la posibilidad a nuestra unidad de conectar con los intereses y motivaciones de nuestros alumnos. Los alumnos tendrán que crear pruebas de habilidad, entrenarlas y realizarlas el día que les toque como si de un concurso se tratara. Podemos llevarla a cabo a nivel de clase, a nivel de centro (como proyecto de ocio en los recreos) o como proyecto colaborativo con otros centros

### 1. INTRODUCCIÓN

En nuestro planteamiento esta unidad presenta un carácter variado, dicha unidad busca mediante una actividad para todos de recreo y ocio, la integración la cooperación, la participación y demás conductas prosociales que cohesionen al alumnado. Siguiendo la actual línea curricular, que marca el trabajo a través de una competencia motriz de carácter integral, el objetivo de esta unidad será no tanto la búsqueda de un rendimiento entendido como un hacer con eficacia y eficiencia, sino el trabajo mediante un proceso que implique: un saber, un saber hacer y un querer hacer.

### 2. JUSTIFICACIÓN

Esta unidad se encuadra dentro de una línea que se caracteriza por presentar un tipo de unidades cortas y variadas, enriqueciendo el proceso con el fin de que el alumno experimente abundantes y muy diferentes situaciones, consolidando así una mayor riqueza en su repertorio motriz, buscando posteriormente más profundidad y especificidad, y

acondicionando, generalmente de manera lúdica sus capacidades físicas, sobre todo las relacionadas con la salud. Hemos partido de los procedimientos generalmente físico-motrices que harán de ejes vertebradores de los conceptos y se vincularán a actitudes y valores para dejar claro que partimos de una competencia motriz que implica el saber, el saber hacer y el querer hacer y no solo un hacer con eficacia y eficiencia.

Gracias a los trabajos que se proponen en esta unidad didáctica se desarrollara en el alumno entre otras las siguientes capacidades:

- Favorecer la creatividad de nuestros alumnos
- Valorar la capacidad personal para crear pruebas adaptadas a las condiciones que se ponen.
- Conocer mejor el cuerpo, sus posibilidades de movimiento y su control postural mediante los juegos y pruebas propuestas.
- Aportar ideas para un trabajo común y mostrar habilidades sociales colaborativas.
- Experimentar automatizar y perfeccionar distintas habilidades motrices.
- Fomentar el trabajo de las Tics

### **3. METODOLOGÍA**

Al tratar este punto hemos de tener claro que no hay una sola forma de enseñar ni de aprender; la metodología más apropiada depende de los conocimientos previos, de las características del alumnado y de los contenidos de aprendizaje, por lo que debemos disponer de la mayor variedad metodológica posible.

El principal instrumento metodológico de esta unidad va a ser “el juego”. Los motivos son, entre otros, el de constituir una de las actividades más naturales que realiza el ser humano, el de ser un medio que genera una gran motivación entre sus practicantes, el de incitar a la superación personal, el de poseer un alto grado de autoformación instintiva (Groos, citado por Elkonin, 1980), el de ser un contenido del actual currículo y a la vez un medio ideal para alcanzar otros contenidos, facilitando, por tanto, cualquier aprendizaje.

El elegir “el juego” como principal “estrategia” metodológica determina que en esta unidad haya un predominio de situaciones sociomotrices (juegos, creación de pruebas grupales...), y un tipo de agrupamientos que estarán en función de criterios como el nivel competencial, las características morfológicas, etc. Mediante “el juego” se buscará el desarrollo integral del alumno en todos sus ámbitos.

El modelo metodológico que se va a utilizar en esta unidad es el de Francisco Jiménez Jiménez el cual reúne y da forma a las ideas de autores como Mosston, Delgado Noguera, Fdez. Calero y Navarro Adelantado. Este modelo metodológico sitúa sus variables en tres niveles de concreción: en el primer nivel de concreción se sitúan las estrategias de enseñanza: la instructiva, la participativa y la emancipativa. En el segundo nivel de concreción se sitúan los estilos de enseñanza, clasificándolos en tres grupos, articulados y subordinados a partir de las estrategias: los estilos de enseñanza directivos, los de participación docente y los de investigación. En el tercer y último nivel de concreción se muestran las técnicas de enseñanza, agrupándolas en 4 apartados, los dos primeros están dedicados a la comunicación (la información inicial y el conocimiento de los resultados), y los otros dos serían la organización de la clase y las interacciones socio-afectivas.

En general en las sesiones el planteamiento metodológico estará orientado hacia los estilos productivos (investigativos) que favorezcan multitud de situaciones y variadas formas de resolverlas. A lo largo de las sesiones los estilos predominantes serán la resolución de problemas y el descubrimiento guiado.

El tratamiento de las TIC como recurso didáctico centrará el trabajo en el uso de diferentes medios y recursos para realizar montajes audiovisuales además de la utilización responsable y autónoma de Internet como fuente de información. De ahí que se proponga la búsqueda de información en Internet para llevar a cabo algunos contenidos de la unidad, y la realización de diferentes videos explicativos de las pruebas

El tratamiento de atención a la diversidad se verá reflejado mas contextualizadamente en las tareas que se propongan, procurando la inclusión de todos los alumnos en el aula. Para favorecer la participación en las distintas tareas que se planteen, tendremos en cuenta una

serie de criterios de adaptación e intervención en la práctica como son los de Igualdad, Ayuda y Adaptación

#### 4. TIPO DE ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Cada grupo creará cinco pruebas, en la que tendrán que intervenir al menos 2 jugadores.

Las pruebas han de tener una descripción clara de objetivos intentos, normas..., el material ha de ser fácil de conseguir, reciclado, que se utilice en la vida cotidiana..., la duración de las pruebas debe ser corta para posibilitar el máximo de participación.

Para ello se les dará una ficha explicativa que incluya los siguientes datos:

- Título
- Explicación o descripción de la prueba
- Material que se va a utilizar
- Normas
- Criterios de éxito
- Gráfico

Esta ficha ha de ser entregada en formato digital al profesor (podemos plantearlo tipo Webquest) Las familias pueden y deben ayudar y practicar.

Una vez pensadas tendrán que elaborar un vídeo con la explicación de las pruebas, esto se podrá hacer en casa o en clase de informática (dependiendo de la disponibilidad). Además deberán elaborar un mural para exponer en clase que recoja los datos de la ficha explicativa de las pruebas diseñadas

Todas las pruebas estarán colgadas en el blog del departamento, los alumnos tendrán x días para ensayar dichas pruebas

Cada grupo realizarán la presentación del programa un día, encargándose cada uno de los siguientes roles:

- Presentador

- Preparación de las pruebas
- Animación del público
- Material necesario
- Grabación

La manera que considero más adecuada para temporalizar las sesiones de la unidad es la siguiente:

- En la primera sesión se realizará la presentación de la Unidad Didáctica y se planteará un escenario motivante a través de un circuito con juegos – prueba que sirvan de ejemplo. Además se entregarán las fichas de diseño de pruebas.
- En la segunda sesión se hará un seguimiento de las fichas proponiendo un circuito en el que cada grupo expone una de sus pruebas
- Las demás sesiones serán sesiones – concurso donde uno de los grupos presenta y los demás realizan las pruebas
- La última sesión será un circuito donde se realizará la prueba mejor valorada por los alumnos de cada uno de los grupos que ha expuesto (cogiéndose la mejor prueba de las cinco que proponía cada grupo)

## 5. EVALUACIÓN

Esta unidad, debido a su carácter predominantemente práctico, presenta un modo de evaluación subjetiva, mediante técnicas cualitativas, por lo tanto los instrumentos que utilizaremos serán los basados en procedimientos de observación directa e indirecta, entre los que destacan:

- El registro anecdótico que llevará a cabo el profesor en su cuaderno (donde se llevarán a cabo informaciones de tipo global que traten sobre el grueso de la clase, el proceso de enseñanza y aprendizaje...) y el alumno en el suyo (su ficha diaria de la sesión tendrá un apartado en el que recapacitará y evaluará lo trabajado)
- Las listas de control donde de forma más individualizada se registrará la presencia o ausencia de ciertas capacidades, habilidades o conductas

- Escalas descriptivas: Donde identificaremos alguna capacidad, habilidad o conducta y situaremos al alumno en el nivel de consecución de la misma.

Las informaciones obtenidas a partir de la evaluación de esta unidad tendrán un carácter formativo y proactivo ya que nos servirá de base para reajustar el diseño y el desarrollo de las siguientes unidades

En el siguiente cuadro exponemos de manera esquematizada el momento de la evaluación y los juegos sobre los que la estamos realizando

Momento de la evaluación	Instrumento empleado	Tareas – juegos en que se emplea	Sesión
Inicial	Torbellino de ideas	Parte inicial de la sesión	1
	Registro anecdótico	Resto de la sesión	
Formativa	Lista de control	Unos grupos sobre otros en las creaciones	2, 3, 4, etc.
	Registro anecdótico	Profesor	
Sumativa	Escala descriptiva	Unos grupos sobre otros en el circuito final y el profesor sobre todos los grupos	Última

#### BIBLIOGRAFÍA

- Blanchard, K. Y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Bellaterra. Barcelona.
- Devís, J. y Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: La salud y los juegos modificados*. Ed. INDE.
- García, A y otros. (2000). *Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años*. Ed. INDE
- Guitar, T y Aced, R. M. (1990) *101 juegos no competitivos*. Colección Punto y seguido, Barcelona.
- Huizinga. J. (1972) *Homo ludens*. Ed. Alianza, Emecé Madrid

- Lasierra, G y Lavega, P. (1993). *1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*. Paidotribo. Barcelona.
- Martín, A. y otros. (1995) *Actividades lúdicas*. El juego, alternativa de ocio para jóvenes. Ed. Popular.
- Navarro, V. (2002) *El Afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. INDE, Barcelona
- Orlick, T (1986) *Juegos y deportes cooperativos*. Popular, Madrid.
- Orlick, T (1990) *Libres para crear, libres para cooperar*. Paidotribo, Barcelona.
- Posada, F. (2000) *Ludos: software para el catálogo de juegos*. Agonos

Páginas web:

-[www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com)

-[www.maestroteca.com](http://www.maestroteca.com)

-[www.educacion-fisica.org](http://www.educacion-fisica.org)

-[www.sportcities.com](http://www.sportcities.com):

-[www.canariasdeportiva.com](http://www.canariasdeportiva.com)

Normativa:

-LOE.: Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo por el que se establece la Ley de Ordenación de la Educación.

-Decreto 310/1993 de 10 de diciembre por el que se establece el currículo de la ESO para Canarias.

-Decreto 51/2002 de 22 de abril por el que se establece el currículo de la ESO para Canarias.

-Decreto 127/2007 de 24 de mayo por el que se establece la ordenación y el currículum de la ESO para Canarias. B.O.C. Nº 910 de 7 de junio de 2007.

-ORDEN de 6 de febrero de 2001, por la que se dictan instrucciones sobre el procedimiento a seguir de responsabilidad patrimonial de la Administración educativa, en materia de accidentes de alumnos en el desarrollo de actividades escolares, extraescolares.

- ORDEN de 19 de febrero de 2001, por la que se modifica la Orden de 6 de febrero de 2001, que dicta instrucciones sobre el procedimiento a seguir de responsabilidad patrimonial de la Administración educativa, en materia de accidentes de alumnos extraescolares.

- ORDEN de 15 de enero de 2001, por la que se regulan las actividades extraescolares y complementarias en los centros públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias.

- ORDEN de 19 de enero de 2001, por la que se dictan instrucciones sobre las medidas de seguridad a aplicar por el profesorado o acompañantes en las actividades extraescolares, escolares y/o complementarias, que realicen los Centros docentes públicos.

- ORDEN de 7 de noviembre de 2007, por la que se regula la evaluación y promoción del alumnado que cursa la enseñanza básica y se establecen los requisitos para la obtención del Título de Graduado o Graduada en Educación Secundaria Obligatoria.

-RESOLUCIÓN DE 30 DE ENERO DE 2008 DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA, por la que se dictan instrucciones para los centros escolares sobre la atención educativa y la evaluación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) en la educación infantil y en la enseñanza básica.