

## CONCLUSIONES SUPUESTO 8: DISCO/ULTIMATE

CURSO 2024/25

Propón una sesión para utilizar las habilidades de lanzamiento/recepción del móvil en situaciones de juego.

- 24 alumnos/as.
- 6º de Educación Primaria.
- Instalaciones: pista polideportiva con campos marcados de fútbol-sala, balonmano, baloncesto y voleibol.
- Metodología a elegir.
- Material: 24 discos voladores (frisbees) de foam y 2 frisbees de plástico (165 gr.).
- 1 alumno tiene síndrome de Asperger.

Para la parte "teórica" de este supuesto habría que especificar los siguientes aspectos:

- **Definición del concepto:**
  - Los lanzamientos y las recepciones se engloban dentro de las habilidades motrices básicas. Según SÁNCHEZ BAÑUELOS, las habilidades motrices básicas son la base de nuestra ejecución motriz; elementos motores que se combinan y adaptan a diversas condiciones de realización, y dan lugar a una gran variedad motriz.
  - Los móviles que se utilizan son discos voladores. El **ultimate** es un deporte colectivo en el que dos equipos juegan con discos voladores, teniendo como objetivo pasarse el disco para conseguir recibirlo en una zona determinada del campo contrario. No está permitido desplazarse con el disco y se basa en el autoarbitraje, con lo cual se fomenta el juego limpio.
- **Unidad didáctica:** teniendo en cuenta la edad del alumnado, se propone una unidad didáctica de iniciación al ultimate. Se comenzará con habilidades de lanzamiento y recepción del disco, hasta llegar a una dinámica de juego con todo el grupo-clase.
- **Competencias clave:** se incide en la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), por la resolución de problemas en situaciones colectivas de juego (descriptor operativo 1); y Competencia ciudadana (CC) por el cumplimiento de las reglas de los juegos propuestos (descriptor operativo 2).
- **Objetivos de etapa, área y bloques de contenidos:** según el Decreto 155/2022, del 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Educación Primaria en Galicia, se relaciona directamente con el **objetivo de etapa k**: “Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de las otras personas, respetar las diferencias y utilizar la Educación Física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social”.

También con el **objetivo de área 2**: “Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y las destrezas motrices, aplicando procesos de percepción...”, por la práctica de juegos de invasión o iniciación al deporte del ultimate. Y con el **3**: “Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales...” por la propia dinámica del deporte.

Se vincula directamente con el **tercer bloque de contenidos**, "Resolución de problemas en situaciones motrices"; y con el **cuarto**, “Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices”, por el conocimiento de las reglas básicas del deporte y el cumplimiento de las mismas.

- **Interdisciplinarietà:** se vincula con el área de Educación en Valores Cívicos y Éticos, porque priman los valores de compañerismo, aceptación de las decisiones por mayoría... antes que las ansias por ganar; y con Matemáticas, por las razones comentadas al hablar de la competencia matemática.
- **Elementos transversales:** se trabaja la prevención y resolución pacífica de conflictos porque, pese a que seguramente surgirán dichos conflictos, se parará el juego y se tomarán decisiones consensuadas y acordadas por todos sobre las diferentes jugadas.
- **Metodología:** las alternativas más aconsejables para la elaboración de este supuesto son juegos o tareas mediante la búsqueda, principalmente resolución de problemas.
  - La resolución de problemas es un estilo mediante la búsqueda, que implica cognoscitivamente al alumno/a. Se plantean problemas en los que hay varias soluciones y el niño/a las busca libremente. El grado de libertad es muy alto, fomentando la creatividad. El esquema que sigue es: Disonancia cognitiva → Investigación → Descubrimiento.
  - Respecto a los juegos, son considerados recursos metodológicos adecuados para conseguir los aprendizajes deseados, y le dan a la sesión un carácter lúdico, placentero y motivante.
- En este grupo hay un alumno con **síndrome de Asperger**. Siguiendo el Protocolo para el tratamiento educativo del alumnado con trastorno de espectro autista (TEA), publicado por la Xunta de Galicia, el síndrome de Asperger forma parte de los trastornos de espectro autista y se trata de un trastorno del desarrollo, considerado como neuro-biológico, que conlleva una alteración en el procesamiento de la información. Las personas afectadas tienen un aspecto e inteligencia normal o incluso superior a la media. Presentan un estilo cognitivo particular y, frecuentemente, habilidades especiales en áreas restringidas. Suelen tener dificultades para la interacción social, especialmente con personas de su misma edad, alteraciones de los patrones de comunicación no-verbal, intereses restringidos, inflexibilidad cognitiva y comportamental, dificultades para la abstracción de conceptos, interpretación literal del lenguaje, y dificultades para la interpretación de sentimientos y emociones.
 

Algunas **pautas de actuación** con este alumno son las siguientes:

  - ✓ Emplear apoyos visuales: debido a su estilo cognitivo, es importante facilitar la comprensión con apoyos visuales, imágenes, ejemplos de los juegos y actividades...
  - ✓ Asegurar un ambiente estable y predecible, evitando improvisaciones: tienen dificultades para enfrentarse a situaciones nuevas y adaptarse a cambios ambientales. Así, al empezar la sesión, le informaremos a este alumno de lo que se va a hacer en ella.
  - ✓ Buscar aprendizajes sin errores: tienen bajos niveles de tolerancia a la frustración. Esto puede llevar a enfados si no consiguen hacer algo, por lo que buscaremos tareas en las que pueda salir exitoso.
  - ✓ Ofrecer oportunidades para elegir: a veces tienen dificultades para tomar decisiones. Por ello, le dejaremos cierta libertad, por ejemplo para elegir su pertenencia a los grupos.
  - ✓ Intentar motivarlos: se intentará fomentar su interés.
  - ✓ Evitar la crítica y el castigo, y sustituirlos por el refuerzo positivo, el halago y el premio.
- **Características de la edad (11-12 años):** a estas edades surge un cambio de la estructura corporal, primero en las niñas (de 10 a 12 años) y después en los niños (sobre los 12); por lo que encontramos que las niñas son más altas y maduras que los niños, maduración que repercutirá también en sus relaciones personales. Suelen aparecer dolores articulares, sobre todo en tobillos, rodillas y muñecas, por el mayor crecimiento óseo que muscular.

- **Evaluación:** será global, continua y formativa, en base al artículo 17.2 de la Orden del 26 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el Decreto 155/2022 y se regula la evaluación en esa etapa educativa. Se utilizarán técnicas e instrumentos variados, diversos y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado, como la rúbrica o la escala de valoración. Se comprobará si el alumnado está desarrollando las destrezas deseadas lo mejor posible, en función de las características individuales de cada uno/a. Se tendrá en cuenta la participación, interés, respeto... La evaluación se debe aplicar a todos los elementos del proceso (metodología, materiales...).

A modo de ejemplo se dan **el objetivo, los contenidos y criterios de evaluación:**

**Objetivo:** \* Utilizar las habilidades de lanzamiento/recepción del móvil en situaciones de juego. (STEM) (CC)

**Contenidos:**

- Tipos de lanzamientos más adecuados en función de la acción a realizar. (STEM)
- Práctica de juegos en los que se hagan lanzamientos y recepciones. (STEM) (CC)
- Respeto por las opiniones y ejecuciones de compañeros/as y adversarios/as. (CC)

**Criterios de evaluación:**

- . Lanzar y recibir el disco volador de varias formas. (STEM)
- . Utilizar sus habilidades adecuadamente en situaciones de juego. (CC)

### **EJEMPLOS DE JUEGOS:**

A continuación se ejemplifican algunos juegos, entre los que habría que elegir los más adecuados para la resolución de este supuesto práctico:

- **“Achique de discos”:** dos equipos, cada uno en un campo, y cada jugador/a con un disco. Se trata de lanzarlos al campo contrario, intentando vaciar el nuestro de discos.
- **“Atravesar el túnel”:** se hacen dos equipos. Los componentes de un equipo se colocan por parejas, frente a frente, pasándose cada uno un frisbee de foam. Los del otro equipo deberán pasar por el medio intentando que no les dé ningún disco.
- **“Autolanzamientos”:** individualmente, cada jugador/a con un disco. Se trata de lanzar el disco lo más lejos posible y correr a recogerlo, antes de que caiga al suelo. El/la que sea capaz de hacer la mayor distancia, gana.
- **“Brilé”:** se jugaría al típico brilé, pero el móvil sería un disco volador de foam.
- **“Cazadores y conejos”:** apandan 4 personas y llevarán cada una un frisbee. Deben lanzárselo a los demás y darles por debajo de las rodillas; a los que les den, pillan.  
VARIANTE: los que apandan solo tienen un disco. Se lo pasarán para lanzárselo a los demás. A los que les den, les ayudan a apandar. Los que pillan no pueden moverse cuando tengan el disco.
- **“Cazadores, ecologistas y conejos”:** los que llevan el disco (cazadores) intentarán darle a los que escapan (conejos), pero los ecologistas evitarán que estos sean tocados con dicho disco.
- **“El pañuelo volador”:** se forman dos equipos. Cada uno se coloca en un campo, y se numeran sus componentes. Se deja un disco en el centro y se dice un número. Los que lo tengan de cada equipo, salen corriendo a por el disco y lo lanzan a su campo antes de que lo coja el adversario.

- “**El perro y el gato**”: se forman grupos de 4 ó 5 personas. Se pasarán el disco volador, mientras que uno de ellos intenta robarlo. El que tiene el disco volador no se puede mover (irán los demás a buscar el pase, trabajando así la búsqueda de espacios libres).
- “**Frío-caliente**”: se hacen dos grupos. Un grupo esconde un disco volador y el otro lo busca, de manera que el que lo escondió va diciendo “frío” o “caliente” según se acerquen o alejen de él.
- “**Frisbee salvador**”: apandan 4 personas y hay 8 frisbees. Se pasarán los frisbees entre los que no apandan, y el que lo tenga no puede ser pillado. El que tiene el disco no puede moverse.
- “**La diana**”: desde una línea de lanzamiento y a cierta altura en la pared se colocan unas “zonas” con diversas puntuaciones. Se harán 5 lanzamientos, consiguiendo la mayor puntuación posible.
- “**La ola**”: todos enfrente de una pared, en línea (hombro con hombro), y cada jugador/a con un disco. Hay que lanzarlos alternativamente, haciendo una ola.
- “**La rata busca**”: todos sentados, en fila, hombro con hombro, pasándose un disco por la espalda. Otro estará enfrente, de pie, intentando adivinar quién tiene el disco.
- “**Lanzamientos a distancia**”: lanzar el disco lo más lejos posible, de diversas formas.
- “**Los 10 pases**”: se forman dos grupos. Deben pasarse un frisbee entre los miembros del equipo 10 veces seguidas sin que caiga al suelo y sin que lo coja nadie del equipo contrario. El que tiene el disco no puede moverse (los demás miembros del equipo irán a buscar el pase).
- “**Punterías**”: se marcará una zona del gimnasio y diversas líneas de lanzamiento. Hay que lanzar el disco para que caiga en la zona. Si se consigue, se intenta desde líneas cada vez más lejanas.
- “**Relevos con disco**”: en este juego cabrían varias posibilidades. Por un lado, se podrían realizar autopases para completar el recorrido del relevo. También puede ser saliendo por parejas y pasándose el frisbee (en este caso, el que tiene el frisbee no se puede mover); o bien individualmente, llevándolo en la cabeza sin que se caiga.

## PROPUESTAS PARA LA UNIDAD DIDÁCTICA

Se ejemplifican los elementos curriculares para la unidad didáctica de ultimate.

### Objetivos didácticos

1. Realizar los principales gestos técnicos, en base a las normas.
2. Adaptar los lanzamientos del disco al juego real.
3. Respetar las normas y colaborar con los compañeros/as.

### Contenidos

- Reglas y normas básicas: acciones permitidas, puntuación...
- Experimentación de lanzamientos: revés fundamental, flotante y de frente.
- Posicionamiento correcto en situaciones de juego.
- Colaboración con los compañeros/as y respeto por las decisiones grupales.
- Aceptación de reglas y normas.

### Criterios de evaluación

- 1.1. Explicar las normas fundamentales del ultimate.
- 1.2. Realizar lanzamientos de revés y de frente con el disco.
- 2.1. Aplicar las habilidades aprendidas a las actividades realizadas.
- 2.2. Situarse correctamente en función del desarrollo del juego.
- 3.1. Colaborar con el compañero/a y respetar al adversario/a.
- 3.2. Cumplir las normas del ultimate en los juegos realizados.

## DISTRIBUCIÓN DE LAS SESIONES

SESIÓN	CONTENIDO
1	¿Qué sabemos? Evaluación inicial.
2	Habilidades de manejo del disco.
3	Pases de revés (fundamental y flotante) en diversas situaciones.
4	
5	Pases de revés, frente y por la espalda en situaciones de juego.
6	
7	Aplicación de habilidades en el juego real.
8	
9	¿Qué hemos aprendido? "Partidillos".