

# UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PARA 4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA



¡DERRIBA TODOS LOS MUROS!

**Autor: Juan Pavón Bordallo.**



Brickball® es una marca registrada de acuerdo con la legislación vigente en materia de propiedad intelectual, derechos de autor y protegido por leyes de patentes y marcas.

La organización de jornadas, talleres, torneos extraescolares o populares deberá ser comunicado y autorizado por el titular de sus derechos.

El autor permite la práctica del Brickball® en el contexto escolar para el desarrollo curricular del área de Educación Física, así como de actividades e iniciativas de su desarrollo fuera del ámbito académico.

# UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA: "DERRIBA TODOS LOS MUROS"

**Etapas:** Educación Primaria

**Nivel:** 4º curso

**Área:** Educación Física

**Sesiones:** 10

**Marco normativo:** LOMLOE y RD 157/2022

## 1. JUSTIFICACIÓN

La presente Unidad Didáctica se fundamenta en el deporte alternativo Brickball, definido como un deporte de invasión, inclusivo, mixto y estratégico cuyo objetivo es derribar los ladrillos del rival mediante pases y lanzamientos, fomentando la toma de decisiones, la cooperación y el pensamiento táctico

**Su inclusión en Educación Primaria se justifica porque:**

- Es coeducativo e inclusivo
- Favorece el pensamiento táctico frente al técnico
- Promueve valores LOMLOE:
  - Igualdad
  - Cooperación
  - Respeto
  - Resolución de problemas
  - Además, responde al enfoque competencial y al aprendizaje significativo promovido por la LOMLOE.

## 2. ELEMENTOS CURRICULARES

COMPETENCIA CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
DESCRIPTORES OPERATIVOS	1 - 5	-	1	-	1 - 3 - 4 - 5	2 - 3	1 - 3	1 - 2 - 3
OBJETIVOS DE ETAPA	A - B - C - D - K			ODS	3 - 4 - 5	CONTENIDOS TRANSVERSALES		1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6
BLOQUE DE CONTENIDOS	CONCRECIÓN DE CONTENIDOS							
C	Deportes de invasión. Brickball. Problemas tácticos iniciales. Habilidades y estrategias de cooperación, oposición y resolución.							
D	Habilidades sociales, respeto de las reglas, normas y compañeros. Deportividad.							
E	Deporte como fenómeno social y cultural: Juego limpio. Figura del árbitro. Competición como valor educativo.							
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE								
COMPE. ESPECÍFICA	CRITERIO EVALUACIÓN	ACCIÓN EVALUABLE			INSTRUMENTO		CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	
2	2	Situaciones de táctica colectiva.			Rúbrica de juego		40%	
2	3	Habilidades propias.			Rúbrica habilidades		30%	
3	1 - 2 - 3	Respeto, esfuerzo y juego limpio. Figura del árbitro.			Autoevaluación y coevaluación		20%	
4	4	Deporte como espectador culto.			GPAI adaptado		10%	

## Objetivos didácticos:

- Familiarizarse con los elementos propios del Brickball para comprender las diferentes situaciones de juego derivadas.
- Desarrollar situaciones de juego derivadas de los problemas tácticos propios de los deportes de invasión en relación al Brickball.
- Disfrutar con la práctica del Brickball como herramienta facilitadora del juego limpio.

## Atención a las diferencias individuales:

- Ver documento **“Brickball - adaptaciones de juego”** en la pestaña de recursos didácticos.

## Modelo pedagógico: Modelo Táctico (Tactical games approach).

Según González-Víllora et al. (2021), El principal objetivo de este planteamiento es crear jugadores inteligentes, tanto desde el punto de vista de la táctica como de la técnica, pues los jugadores deben aprender a **seleccionar la mejor estrategia** y usar la habilidad requerida para solventar los problemas tácticos que surgen en la práctica deportiva.

## Una sesión del Modelo Táctico se organiza en cuatro partes fundamentales:

- Los aprendices juegan un **juego modificado** centrado en un problema táctico.
- El docente diseña preguntas para desarrollar la **conciencia táctica** y técnica.
- Se realizan **tareas prácticas** que guían el aprendizaje de habilidades.
- Se introduce un **juego final** para aplicar el aprendizaje.

Atendiendo a los niveles de complejidad táctica en el Brickball (ver documento), se establece el siguiente plan de trabajo para la UPD

PLAN DE TRABAJO DE LAS SESIONES - PROGRESIÓN DENTRO DEL DEPORTE						
Sesión	Problema táctico (propios de los deportes de invasión)	Habilidades con balón	Movimientos sin balón	Problema táctico propio del Brickball	Conciencia estratégica - consecuencia	Nivel de complejidad táctica
1	Comprender el objetivo.	Pases Recepciones Lanzamientos	Evitar efecto "enjambre"	Reglas básicas (solo derribo de ladrillos). Infracciones y consecuencias.	Comprensión adecuada del juego de cara a su progresión.	I
2	Comprender el objetivo. Atacar el objetivo.	Pases Recepciones Lanzamientos	Avanzar y desmarcarse.	Avance progresivo y derribo de ladrillos.	Comprender que para atacar debemos avanzar en equipo y acercarnos a los ladrillos rivales	I
3	Comprender el objetivo. Proteger el objetivo.	Pases, recepciones y lanzamientos Interceptaciones y robos	Colocación en el juego de defensa.	Evitar que el rival derribe los ladrillos propios.	Comprender que defender significa proteger el objetivo e impedir que el rival llegue a lanzar.	I
4	Diferenciar jugar al ataque o defensa.	Pases, recepciones y lanzamientos Interceptaciones y robos	Transición ataque defensa. Atacar en progresión. Defender después del ataque	Comprender las transiciones ataque-defensa propias de los deportes de invasión como el Brickball.	Comprender cuándo atacar y cuándo defender.	I
5	Cooperar para atacar. Mantener/evitar la posesión. Proteger el móvil.	Pases Recepciones Lanzamientos	Ocupar espacios libres Apoyos Desmarques	Reglas básicas Reinicios de juego I	Fluidez en el desarrollo del juego	II
6	Cooperar para atacar. Mantener/evitar la posesión Proteger el móvil. Progresar	Pases Recepciones Lanzamientos	Ocupar espacios libres Apoyos Desmarques Crear líneas de pase	Reglas básicas Reinicios del juego II Regla de la replica	Elegir que ladrillo atacar Proteger ladrillos estratégicos	II
7	Cooperar para atacar. Mantener/evitar la posesión. Proteger el móvil. Progresar ¿Por dónde atacar?	Pases. Orientación. Recepciones Lanzamientos	Ocupar espacios libres Apoyos Desmarques Crear líneas de pase	Reglas básicas Reinicios del juego III Regla de la réplica Regla del terremoto	Elegir que ladrillo atacar Proteger ladrillos estratégicos. Primera práctica en situación real de juego.	II
8, 9 y 10	Aplicación de los principios trabajados en situación real de juego. Torneo. Conocimiento deportivo. GPAI	Todas las trabajadas	Todas las trabajadas	Todos los trabajados Figura del árbitro Sistema de competición Reglas en situación real	Estrategias niveles I, II y III Fairplay	II

**PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN:** comprender el objetivo del juego. Invadir la meta del rival para conseguir el objetivo (Derribo de ladrillos).

**PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL:** introducción de las reglas básicas. Movimiento del balón y jugadores.

**CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO:** Comprensión adecuada del juego de cara a su progresión.

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

*Al tratarse de una sesión en la que se introduce un aprendizaje nuevo para el alumnado será necesario modificar la estructura propia de sesión del modelo táctico.*

→ **Movilidad articular**

→ **Juego de activación. "Pelota sentada":** juego de persecución con pelota todos contra todos. El objetivo es ser el último superviviente evitando ser impactado por otros compañeros/compañeras. Si te dan te sientas hasta que eliminan al compañero que te ha eliminado a ti.

→ **Explicación de reglas básicas y recorrido por el terreno de juego:**

- Reglas básicas: movimientos de balón y jugadores. Infracciones y consecuencias. Reinicios de juego.

- Recomendación: establecer unos encargados de material que dispongan el terreno de juego y ladrillos para las próximas sesiones.

→ **JUEGO 1:** 4 x 4 en un espacio de juego de 20 x 10 metros (formato de pista nivel 0 para poder disponer 4 terrenos de juego).

- **Objetivo:** los diferentes equipos deberán intentar derribar los ladrillos del equipo contrario respetando las reglas básicas de movimiento de balón, jugadores y juego, a la vez que intentan que no les derriben los los ladrillos propios.
- **Conciencia táctica:** aprovechar las diferentes situaciones derivadas del juego para ir asentando las **infracciones y consecuencias** establecidas por reglamento. Ejemplos:

*¿Qué pasa si lanzamos antes de la línea de tiro permitido? → cambio de posesión y saque de banda rival desde el punto más cercano.*

*¿Qué sucede si un defensor pisa dentro de su zona delimitada? → penalti dirigido para el rival.*

→ **Dudas e impresiones tras la primera práctica del Brickball. Recogida de material.**


**PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN:** Comprender el objetivo. Atacar el objetivo.

**PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL:** Comprender que para atacar debemos avanzar en equipo y acercarnos a los ladrillos rivales.

**CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO:** afianzar los pases y el movimiento correcto de balón dentro del equipo respetando las reglas establecidas.

## DESARROLLO DE LA SESIÓN

→ **JUEGO 1:** 4 x 4 en un espacio de juego de 20 x 10 metros (formato de pista nivel 0, para poder disponer los terrenos de juego necesarios a los agrupamientos establecidos).

 Según el número de alumnos/as se puede aprovechar esta situación para establecer una correcta gestión de cambios dentro del equipo, de manera que aunque pudieran salir equipos de más jugadores, de campo solo habría 4 de cara a optimizar la mayor participación de todos en el juego.

- **Objetivo:** el equipo atacante debe realizar pases entre los compañeros de equipo y avanzar hacia la meta rival (respetando las reglas básicas del Brickball) e intentar derribar un ladrillo cuando sobrepasen la línea de tiro permitido. **Prestar atención al hecho de que los compañeros deben moverse para ofrecer ayuda.**


→ **Conciencia táctica. Pregunta ejemplo:**

1. ¿Qué podemos hacer cuando nuestro compañero tiene el balón para ayudarlo a avanzar hacia los ladrillos rivales? Cuando nuestro compañero tiene el balón debemos movernos para desmarcarnos y colocarnos en un espacio libre para que pueda pasarnos el balón y así avanzar hacia los ladrillos rivales.

→ **TAREA DE PRÁCTICA. Ayudo al compañero.** Organización: Grupos de 3 atacantes y 1 defensor en espacio reducido (mitad del campo establecido anteriormente). Los 3 atacantes deben mantener el balón sin que el defensor lo robe, pero con la norma de que no pueden quedarse quietos después de pasar. Cambio de rol si el defensor roba el balón a la señal del docente.

- Si el grupo es de 5, empleamos la gestión de cambios y en cada jugada hay cambio de rol.
- Si el grupo fuera de 6, estableceríamos 4 atacantes y 2 defensores.

→ **Juego final: "Mini Brickball con misión táctica".** Objetivo: Aplicar lo aprendido en un juego real. Organización 4 vs 4 en campo de Brickball nivel 0 y 3 ladrillos por equipo.

- Si se observan problemas en la conservación del móvil se puede establecer la regla de realizar 5 pases entre todo el equipo previo a poder tirar un ladrillo.  Aprovechar el juego final para trabajar los inicios/reinicios de muro o partido, tras derribo de ladrillo y tras salida de balón.

→ **Dudas e impresiones tras la segunda práctica del Brickball. Recogida de material.**


**PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN:** Comprender el objetivo. Proteger el objetivo.

**PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL:** comprender que defender significa proteger el objetivo e impedir que el rival llegue a derribar los ladrillos propios.

**CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO:** comprender que para defender el objetivo debemos, colocarnos entre el rival y el ladrillo, presionar al jugador con balón e intentar interceptar pases.

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

→ **JUEGO 1:** 3 x 2 en medio campo de pista nivel 0. 1 ladrillo en fondo y 1 balón.

 Según el número de alumnos/as se puede aprovechar esta situación para establecer una correcta gestión de cambios dentro del equipo, de manera que aunque pudieran salir equipos de más jugadores, de campo solo habría 5 de cara a optimizar la mayor participación de todos en el juego.

**Objetivo:** Los atacantes deben pasarse el balón e intentar lanzar para derribar el ladrillo y los defensores deben colocarse entre el atacante y el ladrillo e intentar interceptar el balón o dificultar el lanzamiento). Si los defensores recuperan el balón → cambian roles.


→ **Conciencia táctica. Pregunta ejemplo:**


1. ¿Dónde debemos colocarnos para evitar que el rival lance y derribe nuestros ladrillos? Debemos colocarnos entre el rival y nuestros ladrillos para proteger el objetivo y evitar que puedan lanzar con facilidad.

→ **TAREA DE PRÁCTICA. Entre el rival y el ladrillo.** Organización: 2 atacantes x 2 defensores, en un espacio de juego reducido dentro de la pista de nivel 0 y con un solo ladrillo en fondo. los atacantes deben derribar el ladrillo. Los defensores deben colocarse entre el atacante y los ladrillos e intentar interceptar pases. Cambio de rol si se intercepta el balón o se derriba el ladrillo.

- Si el grupo es de 5, empleamos la gestión de cambios y en cada jugada hay cambio de rol.

→ **Juego final: "Mini Brickball defensivo".** Objetivo: Aplicar lo aprendido en un juego real. Organización 4 vs 4 en campo de Brickball nivel 0 y 3 ladrillos por equipo.

 Cada vez que un equipo recupere el balón o evite un lanzamiento (respetando las reglas), obtiene un punto defensivo.

 Aprovechar el juego final para trabajar los inicios/reinicios de muro o partido, tras derribo de ladrillo y tras salido de balón.

→ **Pregunta final de reflexión. Recogida de material.** ¿Qué ha ayudado más a defender nuestros ladrillos: perseguir el balón o colocarnos entre el rival y el objetivo?

**PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN:** Diferenciar jugar al ataque o defensa.

**PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL:** Comprender las transiciones ataque-defensa propias de los deportes de invasión como el Brickball.

**CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO:** progresar sabiendo que ladrillo atacar a la vez que se defiende en consecuencia de los ladrillos derribados.

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

→ **JUEGO 1:** 3 x 3 en medio campo de pista nivel 0. 1 ladrillo en cada fondo y 1 balón.

- **Objetivo:** El equipo atacante debe pasarse el balón, avanzar e intentar derribar el ladrillo del rival. El equipo defensor debe colocarse entre los rivales y el ladrillo e intentar recuperar el balón. \* Cuando el equipo defensor recupera el balón, automáticamente pasa a atacar y el otro equipo a defender.


→ **Conciencia táctica. Pregunta ejemplo:**


1. ¿Qué debemos hacer cuando perdemos el balón para evitar que el rival llegue a lanzar a nuestros ladrillos? Cuando perdemos el balón debemos volver rápidamente a defender, colocándonos entre el rival y nuestros ladrillos para proteger el objetivo y evitar que avancen.

→ **TAREA DE PRÁCTICA. Pierdo y defendiendo.** Organización: 3 atacantes x 2 defensores, en medio campo de pista nivel 0 y 1 ladrillo en fondo (solo se juega en un campo, unos atacan y otros defienden y luego cambio). Tres jugadores atacan intentando lanzar, si los dos defensores recuperan el balón pasan a atacar inmediatamente y los tres atacantes deben volver rápidamente a defender.

- *Si el grupo es de 5 o de 6, empleamos la gestión de cambios y en cada jugada hay cambio de rol.*

→ **Juego final: "Minibrickball con transición".** Organización 4 vs 4 en campo de Brickball nivel 0 y 3 ladrillos por equipo. Centrar la atención en los cambios de ataque - defensa, con **la salvedad de que cuando un equipo pierde el balón debe volver a su campo antes de defender.**

 Aprovechar el juego final para trabajar los inicios/reinicios de muro o partido, tras derribo de ladrillo y tras salido de balón. Añadir reinicio después de aplicar regla de la réplica y del terremoto.

 Aprovechar el juego final para seguir trabajando la gestión de cambios en equipos de más de 4 jugadores/as

→ **Pregunta final de reflexión. Recogida de material.** ¿Qué equipo ha defendido mejor: el que reaccionaba rápido cuando perdía el balón o el que se quedaba parado?


**PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN:** Cooperar para atacar. **Mantener/evitar la posesión.** Proteger el móvil.

**PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL:** Reglas básicas. Reinicios de juego I.

**CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO:** afianzar los pases y el movimiento correcto de balón dentro del equipo respetando las reglas establecidas.

**DESARROLLO DE LA SESIÓN** → **introducción progresiva a la pista de nivel 1 con 5 x 5.**

→ **JUEGO 1:** 5 x 5 en un espacio de juego de 20 x 20 metros (formato de pista nivel I, para poder disponer 2 terrenos de juego).

 Según el número de alumnos/as se puede aprovechar esta situación para establecer una correcta gestión de cambios dentro del equipo, de manera que aunque pudieran salir equipos de más jugadores, de campo solo habría 5 de cara a optimizar la mayor participación de todos en el juego.

- **Objetivo:** conseguir 10 pases seguidos sin que el otro equipo robe el balón respetando las reglas básicas del brickball. Si el balón cae o es interceptado → cambio de posesión. Cada 10 pases seguidos = 1 punto.

→ **Conciencia táctica. Algunas preguntas de ejemplo:**


1. ¿Qué debes de hacer después de realizar un pase? Moverme hacia otra posición en el campo para recibir el balón.
2. ¿Qué tenéis que hacer cuando vuestro compañero tiene el balón para que no lo pierda? Ofrecer apoyo para que pueda realizar el pase.

→ **TAREA DE PRÁCTICA. Aprender a ofrecer apoyos.** Organización: Grupos de 3 atacantes y 1 defensor en espacio reducido (mitad del campo establecido anteriormente). Los 3 atacantes deben mantener el balón sin que el defensor lo robe, pero ahora deben cumplir la norma de que el jugador o jugadores sin balón debe alejarse del defensor, buscar espacios libres y estar siempre visible.

- Si el grupo es de 5, empleamos la gestión de cambios y en cada jugada hay cambio de rol.
- Si el grupo fuera de 6, estableceríamos 4 atacantes y 2 defensores.

→ **Juego final: "Mini Brickball con misión táctica".** Objetivo: Aplicar lo aprendido en un juego real. Organización 5 vs 5 en campo de Brickball nivel I y 3 ladrillos por equipo.

- Si se observan problemas en la conservación del móvil se puede establecer la regla de realizar 5 pases entre todo el equipo previo a poder tirar un ladrillo.

 Aprovechar el juego final para trabajar los inicios/reinicios de muro o partido, tras derribo de ladrillo y tras salido de balón.

→ **Dudas e impresiones tras la segunda práctica del Brickball. Recogida de material.**


**PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN:** Cooperar para atacar. Mantener/evitar la posesión. Proteger el móvil. **Progresar.**

**PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL:** Reglas básicas. **Reglas de la réplica.** Reinicios del juego II (tras regla de la replica)

**CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO:** progresar sabiendo que ladrillo atacar a la vez que se defiende en consecuencia de los ladrillos derribados.

**DESARROLLO DE LA SESIÓN** → **continuar la progresión a pista de nivel 1 con 5 x 5.**


→ **JUEGO 1:** 5 x 5 en un espacio de juego de 20 x 20 metros (formato de pista nivel I, para poder disponer 2 terrenos de juego). 3 ladrillos por un equipo y 1 balón.

 Según el número de alumnos/as se puede aprovechar esta situación para establecer una correcta gestión de cambios dentro del equipo, de manera que aunque pudieran salir equipos de más jugadores, de campo solo habría 5 de cara a optimizar la mayor participación de todos en el juego.

- **Objetivo:** conseguir mínimo 4 pases para poder progresar y pasar la zona de tiro permitido e intentar derribar un ladrillo del rival. El ladrillo solo cuenta si hay progresión, es decir, no se vale lanzar desde lejos.


→ **Conciencia táctica. Pregunta ejemplo:**

1. ¿Cuándo es mejor que avance el equipo hacia la meta del rival: cuando hay pocos jugadores o cuando se cuenta con el apoyo de más? Cuando hay apoyo de más jugadores ya que se crean más líneas de pases y disminuye el riesgo de pérdida.

→ **TAREA DE PRÁCTICA. Avanzar con ayuda.** Organización: 4 atacantes x 2 defensores ( o 3 atacantes x 1 defensor, según el número de alumnos) en un espacio de juego de 20 x 10 metros (formato de pista nivel 0 para poder disponer 4 terrenos de juego). Los atacantes deben: mantener la posesión y avanzar hasta una línea final sin perder el balón. **Norma clave:**  **Solo pueden avanzar si el jugador con balón tiene al menos un compañero por delante y otro al lado**

- Si el grupo es de 5, empleamos la gestión de cambios y en cada jugada hay cambio de rol.

→ **Juego final: "Brickball con replica".** Objetivo: Aplicar lo aprendido en un juego real. Organización 5 vs 5 en campo de Brickball nivel I y 3 ladrillos por equipo. Centrar la atención en la regla de la réplica (Cuando un equipo derriba un ladrillo rival recupera uno suyo si lo tenía caído).

 Aprovechar el juego final para trabajar los inicios/reinicios de muro o partido, tras derribo de ladrillo y tras salido de balón. Añadir reinicio después de aplicar regla de la réplica.

→ **Pregunta final de reflexión. Recogida de material.** ¿Qué os interesaba más: lanzar rápido o avanzar juntos para tener más posibilidades de recuperar vuestro ladrillo?

**PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN:** proteger el móvil. Progresar. **¿Por dónde atacar?**

**PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL:** Reglas básicas. **Reglas de la réplica.** Añade **regla del terremoto.** Reinicios del juego III (tras las reglas de la replica y el terremoto).

**CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO:** progresar sabiendo que ladrillo atacar a la vez que se defiende en consecuencia de los ladrillos derribados.

**DESARROLLO DE LA SESIÓN** → **continuar la progresión a pista de nivel 1 con 5 x 5.**

→ **JUEGO 1:** 5 x 5 en un espacio de juego de 20 x 20 metros (formato de pista nivel I, para poder disponer 2 terrenos de juego). 3 ladrillos por un equipo, **uno de ellos marcado como sísmico** y 1 balón.

- **Objetivo:** El equipo debe: conseguir 5 pases seguidos, nombrar en voz alta el ladrillo que van a atacar (izquierda, centro o derecha) e intentar derribarlo. 🚩 No pueden lanzar si no verbalizan primero la decisión.


→ **Conciencia táctica. Pregunta ejemplo:**


1. ¿Es buena idea atacar siempre el ladrillo más cercano o debemos pensar cuál nos conviene derribar según la situación? No debemos atacar siempre el ladrillo más cercano. En Brickball hay que decidir cuál conviene derribar según la situación del juego, porque las reglas como la réplica o el terremoto pueden cambiar el resultado del partido.

→ **TAREA DE PRÁCTICA. Pensar antes de actuar.** Organización: 4 x 4 en un espacio de juego de 20 x 20 metros (formato de pista nivel I, para poder disponer 2 terrenos de juego). 3 ladrillos por un equipo, uno de ellos marcado como sísmico. El equipo que va a atacar, debe decidir previa a iniciar el ataque, qué ladrillo atacar y porqué. Una vez decidido, se inicia la jugada. Una vez finalizada (por robo, derribo o porque el balón salga fuera) sería el turno del otro equipo.

- *Si el grupo es de 5 o de 6, empleamos la gestión de cambios y en cada jugada hay cambio de rol.*

→ **Juego final: "Brickball con replica y terremoto".** Objetivo: Aplicar lo aprendido en un juego real. Organización 5 vs 5 en campo de Brickball nivel I y 3 ladrillos por equipo. Centrar la atención en la regla de terremoto y de la réplica.

 Aprovechar el juego final para trabajar los inicios/reinicios de muro o partido, tras derribo de ladrillo y tras salido de balón. Añadir reinicio después de aplicar regla de la réplica y del terremoto.

 Aprovechar el juego final para seguir trabajando la gestión de cambios en equipos de más de 5 jugadores/as

→ **Pregunta final de reflexión. Recogida de material.** ¿Cuándo es buena idea atacar el ladrillo sísmico y cuándo no?

**PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN:** Aplicación de los principios trabajados en situación real de juego. Torneo. Conocimiento deportivo. GPAI - iniciación.

**PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL:** Todos los trabajados. Figura del árbitro. Sistema de competición. Reglas en situación real

**CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO:** desarrollar de forma autónoma los procesos propios de la gestión de una liga regular desde los roles de jugador, árbitro y espectador culto.

**DESARROLLO DE LA SESIÓN**

→ **EXPLICACIÓN DE LA COMPETICIÓN:** liga regular de 3 jornadas con dos partidos en cada una de ellas. Los equipos que no estén jugando el partido, según asignación previas, estarán ejerciendo las funciones de equipo arbitras o de coevaluación mediante el instrumento GPAI - iniciación.

→ **Dinámica de la primera jornada.**

1. Entrega y explicación del instrumento de evaluación GPAI.
2. Montaje de las 2 pistas de juego nivel I por los encargados designados.
3. Desarrollo de la jornada 1 de la liga siguiendo el siguiente organigrama:

Jornada 1	Partido	Arbitra	GPAI
Partido 1	A VS B	C	D
Partido 2	C VS D	B	A

4. Recogida de material.

5. **Registro de resultados en la clasificación.**  Establecer la clasificación en una cartulina en el pasillo donde se encuentre la clase.

→ **APROVECHAR LOS DIFERENTES ENFRENTAMIENTOS PARA REALIZAR LOS PROCESOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.**

**PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN:** Aplicación de los principios trabajados en situación real de juego. Torneo. Conocimiento deportivo. GPAI - iniciación.

**PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL:** Todos los trabajados. Figura del árbitro. Sistema de competición. Reglas en situación real

**CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO:** desarrollar de forma autónoma los procesos propios de la gestión de una liga regular desde los roles de jugador, árbitro y espectador culto.

**DESARROLLO DE LA SESIÓN**

→ **EXPLICACIÓN DE LA COMPETICIÓN:** liga regular de 3 jornadas con dos partidos en cada una de ellas. Los equipos que no estén jugando el partido, según asignación previas, estarán ejerciendo las funciones de equipo arbitras o de coevaluación mediante el instrumento GPAI - iniciación.

→ **Dinámica de la segunda jornada.**

1. **Montaje de las 2 pistas de juego nivel I por los encargados designados.**

2. **Desarrollo de la jornada 2 de la liga siguiendo el siguiente organigrama:**

Jornada 2	Partido	Arbitra	GPAI
Partido 1	A VS C	D	B
Partido 2	B VS D	A	C

4. **Recogida de material.**

5. **Registro de resultados en la clasificación.**  Establecer la clasificación en una cartulina en el pasillo donde se encuentre la clase.

→ **APROVECHAR LOS DIFERENTES ENFRENTAMIENTOS PARA REALIZAR LOS PROCESOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.**

**PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN:** Aplicación de los principios trabajados en situación real de juego. Torneo. Conocimiento deportivo. GPAI - iniciación.

**PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL:** Todos los trabajados. Figura del árbitro. Sistema de competición. Reglas en situación real

**CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO:** desarrollar de forma autónoma los procesos propios de la gestión de una liga regular desde los roles de jugador, árbitro y espectador culto.

**DESARROLLO DE LA SESIÓN**

→ **EXPLICACIÓN DE LA COMPETICIÓN:** liga regular de 3 jornadas con dos partidos en cada una de ellas. Los equipos que no estén jugando el partido, según asignación previas, estarán ejerciendo las funciones de equipo arbitras o de coevaluación mediante el instrumento GPAI - iniciación.

→ **Dinámica de la tercera jornada.**

1. **Montaje de las 2 pistas de juego nivel I por los encargados designados.**

2. **Desarrollo de la jornada 2 de la liga siguiendo el siguiente organigrama:**

Jornada 3	Partido	Arbitra	GPAI
Partido 1	A VS D	C	B
Partido 2	B VS C	D	A

4. **Recogida de material.**

5. **Conocimiento de resultados del GPAI.** Observador → jugador/a asignado.

6. **Registro de resultados en la clasificación.**  Establecer la clasificación en una cartulina en el pasillo donde se encuentre la clase.

→ **APROVECHAR LOS DIFERENTES ENFRENTAMIENTOS PARA REALIZAR LOS PROCESOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.**

## **LICENCIA Y DERECHOS DE USO**

© **Juan Pavón Bordallo**

El contenido de este documento, incluido el Reglamento Oficial del Brickball, ha sido desarrollado por Juan Pavón Bordallo, maestro especialista en Educación Física y creador de este deporte.

Este documento se distribuye bajo una **Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**.

Esto significa que se permite:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material.

Siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

### **Atribución**

Se debe reconocer adecuadamente la autoría del documento, indicando el nombre del creador del Brickball.

### **No Comercial**

El material no puede utilizarse con fines comerciales sin autorización expresa del autor.

### **Compartir Igual**

Si se transforma o adapta el material, la obra resultante deberá distribuirse bajo la misma licencia.

Más información sobre esta licencia en:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>