

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PARA 5º Y 6º 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"

Etapa: Educación Primaria

Nivel: 5º y 6º 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	2	Deporte como espectador culto.	GPAI		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. Atacar el objetivo. Proteger el móvil.	Pases Recepciones Lanzamientos	Evitar efecto "enjambre" Avanzar y desmarcarse.	Reglas básicas (solo derribo de ladrillos). Infracciones y consecuencias.	Comprensión adecuada del juego de cara a su progresión	I
2	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
3	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
4	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	II
5	Avanzar hacia la meta. Conseguir el objetivo.	Habilidades del nivel 2 Pase al jugador adelantado. Pases rápidos y en distancias cortas.	Habilidades del nivel 2 Desmarques. Creación de superioridades.	Reglas nivel I y II Regla del blindaje	Estrategias niveles I y II Crear jugadas estratégicas.	III
6	Oponerse al rival.	Habilidades del nivel 2 Robos Interceptaciones	Habilidades del nivel 2 Marcaje - presión simple	Reglas nivel I y II Regla del blindaje	Estrategias niveles I y II Crear jugadas estratégicas.	III
7	Avanzar hacia la meta - oponerse al rival Finalizar ¿Qué hacer en los últimos metros?	Habilidades del nivel 2 Pase rápidos y en en distancias cortas. Robos e interceptaciones.	Habilidades del nivel 2 Buscar espacio en distancias cortas. Transición ataque - defensa	Reglas nivel I y II Regla del blindaje	Estrategias niveles I y II Crear jugadas estratégicas.	III
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	III

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: Conseguir una mayor fluidez en el juego de equipo sabiendo realizar apoyos, desmarques y ocupar espacios libres.

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: 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

→ **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


→ **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 réplica 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

→ **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 réplica 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: Avanzar hacia la meta. Conseguir el objetivo.

PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL: Reglas anteriores. Se añade la **regla del blindaje**.

CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO: aprender a crear jugadas estratégicas.

DESARROLLO DE LA SESIÓN

→ **JUEGO 1:** 3 x 2 en la mitad de una pista de nivel I. 3 ladrillos en fondo para crear situaciones constantes de 3 atacantes vs 2 defensores.

- **Objetivo:** los atacantes deben mantener la posesión con pases cortos y rápidos. Avanzar progresivamente y finalizar derribando un ladrillo. **Cada vez que terminan jugada → rotan roles.**

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

→ **Conciencia táctica. Pregunta ejemplo:**


1. ¿Qué es más eficaz para avanzar y lanzar: intentar superar solo al defensor o apoyarte en un compañero cercano para crear superioridad? ¿Por qué? Es más eficaz apoyarme en un compañero cercano porque así creamos una superioridad (2 contra 1), mantenemos mejor el balón y aumentamos las posibilidades de avanzar y lanzar con éxito.


→ **TAREA DE PRÁCTICA. Triángulo de avance.** Organización: grupos de 3 atacantes vs 1 defensor. Espacio reducido en forma de carril hacia meta.

Desarrollo: los atacantes deben formar siempre un triángulo de apoyo. Máximo 2 segundos en posesión. Solo se permiten pases cortos (menos de 5 metros). Deben cruzar la zona final para poder lanzar a un objetivo reducido (establecer solo un ladrillo). Si el defensor roba → cambio de rol.

- *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 añadiendo blindaje".** 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 reglas ya aprendidas y en especial en la del **blindaje y su aplicación**.

 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.** ¿Qué nos permite conseguir un blindaje?

PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN: oponerse al rival.

PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL: reglas anteriores. Se añade la regla del blindaje.

CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO: desarrollar y poner en práctica acciones defensivas para oponerse al avance del equipo rival.

DESARROLLO DE LA SESIÓN

→ **JUEGO 1:** 4 atacantes x 3 defensores en un espacio de juego rectangular de 20 x 10 metros aproximadamente (utilizar conos chinos).

- **Objetivo:** los atacantes intentarán mantener la posesión e intentar llegar hasta la línea de fondo y cruzarla mediante pases. Los defensores deben marcar a los jugadores cercanos, presionar al jugador con balón e intentar interceptar los pases. Si el defensor roba o intercepta cambia la posesión.

→ **Conciencia táctica. Pregunta ejemplo:**

1. ¿Qué podemos hacer en defensa para dificultar que el rival avance y llegue a lanzar a nuestros ladrillos? Respuesta táctica resumida para el alumnado: para evitar que el rival avance y lance, debemos presionar al jugador con balón, marcar a los atacantes cercanos, cerrar las líneas de pase e intentar interceptar el balón antes de que lleguen a la zona de lanzamiento.

→ **TAREA DE PRÁCTICA. Marco y presiono.** Organización: 3 x 3 en el espacio de juego utilizado en el juego 1. El equipo atacante debe mantener la posesión. Un defensor presiona al jugador con balón. Los otros dos defensores deben marcar posibles receptores. Una posible recomendación es asignar jugadores atacantes a defensores en cada equipo. Si los defensores interceptan el balón antes de que los atacantes hagan 10 pases ganan punto.

→ **Juego final: "Brickball defensivo".** 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 las acciones defensivas trabajadas. 🚫 Condición especial para los defensores; asignar jugadores del otro equipo para hacer el marcaje.

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

TIPS 💡 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.** ¿Qué ha sido más eficaz para defender: perseguir el balón todos o marcar jugadores y cerrar líneas de pase?

PROBLEMA TÁCTICO DEP. INVASIÓN: avanzar hacia la meta - oponerse al rival. **Finalizar ¿Qué hacer en los últimos metros?**

PROBLEMA TÁCTICO BRICKBALL: reglas anteriores. Se añade la regla del blindaje.

CENTRO DE INTERÉS - OBJETIVO: aprender a crear jugadas estratégicas previas a efectuar un lanzamiento en condiciones de tiro favorables.

DESARROLLO DE LA SESIÓN

→ **JUEGO 1:** 4 atacantes x 3 defensores en medio campo de pista nivel I (solo se establece una zona delimitada con tres ladrillos).

Objetivo: aprender a gestionar los últimos metros antes de lanzar. Los atacantes deben progresar hasta superar la línea de tiro permitido, pero una vez superada dicha zona, para poder derribar un ladrillo será necesario como **condición realizar 3 pases seguidos dentro de la zona comprendida entre la línea de tiro permitido y la línea de comienzo de la zona delimitada.**

→ **Conciencia táctica. Pregunta ejemplo:**


1. Cuando estamos cerca de los ladrillos rivales, ¿Qué podemos hacer para conseguir un lanzamiento claro y con más posibilidades de derribo? Cuando estamos cerca de los ladrillos debemos mover el balón con pases rápidos, desmarcarnos para ayudar a nuestros compañeros y esperar el momento adecuado para lanzar desde la zona permitida y derribar el ladrillo.

→ **TAREA DE PRÁCTICA. Los metros finales.** 3 atacantes x 2 defensores en un espacio de juego reducido (Desde la línea de tiro permitido hasta la línea de comienzo de la zona delimitada con ancho de 6 metros situando un único ladrillo en el medio). Los atacantes deben realizar pases rápidos (máximos dos segundos en posesión de balón) y tirar si previamente han realizado un mínimo de 4 pases. Los defensores intentan interceptar o dificultar los pases. Ir haciendo cambio de rol.

→ **Juego final: "Brickball. Primera situación real de juego".** Objetivo: Aplicar lo aprendido en un juego real. Organización 5 vs 5 en campo de Brickball nivel I y **6 ladrillos por equipo.**

 Aprovechar esta primera situación de juego real para hacer un repaso del reglamento.

→ **Pregunta final de reflexión. Recogida de material.** ¿Qué nos ha ayudado más a lanzar en buenas condiciones: llegar rápido y lanzar o combinar pases rápidos con apoyos cerca de los ladrillos?

 Se puede aprovechar esta parte final de la sesión para determinar los equipos definitivos de cara al campeonato a realizar, así como para la asignación de pares para el GPAI en las siguientes 3 sesiones.

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

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.

→ **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.**

SESIÓN 9

Nivel de complejidad táctica III

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

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.

→ **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.

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.

→ **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/>