



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

# **EL JUEGO MOTOR REGLADO: UNA PROPUESTA DE PLANIFICACION SOBRE EL JUEGO BUENO**

TRABAJO FIN DE GRADO  
EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR: David de Pedro Gutiérrez

TUTOR: Nicolás Bores Calles

Palencia, Junio 2020

## **RESUMEN**

El siguiente trabajo de fin de grado presenta una propuesta de como iniciar a los alumnos en uno de los cuatro pilares fundamentales del juego bueno, la seguridad. Al ser uno de los temas que mayor relevancia tiene, debe de trabajarse desde el principio, por lo que he decidido elaborar dos unidades didácticas, una para primero y otra para segundo del colegio Ramon Carande y Thovar.

A continuación, se mostrarán algunos de los rasgos que caracterizan al juego motor reglado y al juego bueno, acompañado de las aplicaciones y posibilidades que proporcionan al alumnado de Educación Primaria su inclusión en el ámbito educativo.

A partir de la realización del presente documento, pretendo mostrar la importancia que tiene trabajar la seguridad en los juegos, cambiando el enfoque que tienen los alumnos a la hora de su realización, concentrando su atención en un tema concreto y permitiendo una mejora progresiva en la seguridad a la hora de llevar a cabo dichos juegos.

Para lograr mi objetivo, he partido de situaciones problemáticas que se plantean en los juegos propuestos en las unidades didácticas, para conseguir que, mediante una serie de preguntas, sea el propio alumnado quien consiga transformar los códigos de seguridad de los juegos a través de reflexiones conjuntas.

## **PALABRAS CLAVE**

Educación física, juego motor reglado, juego bueno, seguridad, reflexión conjunta, juego educativo

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	3
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> .....	4
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	5
4.1 Concepto y características del juego.....	5
4.2 El juego en el currículum.....	7
4.3 Juego motor.....	9
4.3.1. Juegos cooperativos .....	9
4.3.2. Juegos tradicionales .....	9
4.3.3. Juegos alternativos .....	10
4.3.4. Juego motor reglado.....	11
4.4 El juego en el tratamiento pedagógico de lo corporal: juego bueno.....	14
4.4.1. Seguridad.....	14
4.4.2. Relaciones .....	15
4.4.3. Intervención personal y responsabilidad.....	15
4.4.4. Normativa.....	16
4.4.5. Estructura de la lección del juego bueno.....	17
<b>5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b> .....	20
5.1 Maqueta carpeta de la propuesta I .....	20
5.2 Maqueta carpeta de la propuesta II .....	32
<b>6. CONCLUSIONES</b> .....	44
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	45

# 1. INTRODUCCIÓN

El trabajo de fin de grado se trata del último escalón antes de finalizar el Grado que años atrás empezaste. Se trata de un reto, tanto a nivel personal como profesional, que te ayudara a comprender todo aquello que has aprendido durante este largo camino. A pesar de que es necesario mucho más que un documento para poder desarrollar todo lo aprendido durante estos años, representa un conjunto de los contenidos, objetivos o metodologías que hemos llevado a cabo durante esta etapa.

Durante mi paso por el grado, una de las cosas que más me ha marcado, es haber podido aprender un enfoque de la Educación Física muy diferente a la que se vive durante la época como estudiante en educación primaria. A partir de esta nueva visión, se abre un abanico de posibilidades educativas, entre las que se encuentra una nueva manera de reflexionar acerca de la utilización de los juegos en el aula.

Es en ese momento cuando descubrimos la existencia del Juego Bueno, un modelo de enseñanza centrado en el protagonismo del alumnado en la construcción del propio juego, a partir del cual se llevan a cabo pactos que permiten la creación de un ambiente socializador en el que se fomenta tanto el conocimiento y comprensión de su propio cuerpo como su autonomía a la hora de tomar decisiones.

La seguridad es uno de los principales temas para la consecución del juego bueno, por lo que he considerado oportuno realizar estas unidades didácticas con los cursos de menor edad para introducirlos y permitir que tengan un primer contacto con el tema. Para que resulte sencillo de comprender, pero a la vez motivador para el alumnado, he decidido plantearlo en función de dos tipos de juegos: los alumnos de primer curso llevaran a cabo juegos de persecución y los de segundo, juegos un poco más complejos de dar y no ser dado con un objeto.

Así, este trabajo se divide en diferentes apartados. En primer lugar, se encuentran unos objetivos que indican todo aquello que pretendo conseguir con la realización del mismo. Posteriormente se encuentra una justificación, en la cual expongo mis razones para la elección de este tema y lo que pretendo conseguir con la realización de este documento.

Tras esto, se encuentra una fundamentación teórica en la que se puede observar la información necesaria y relevante sobre la que se sustenta dicho trabajo, comenzando

desde el concepto de juego para poder terminar en exponer todo lo necesario acerca del juego bueno.

A continuación, y a partir de esta fundamentación, se encuentran las unidades didácticas que he creado y desarrollado. Dentro de ellas, se explicará de manera breve y concisa su justificación, sus objetivos y contenidos, el desarrollo de las sesiones y la evaluación de cada unidad.

Por último, presentare unas conclusiones acerca de lo que ha supuesto para mí la realización de este Trabajo de Fin de Grado y las referencias bibliográficas a las que he acudido a la hora de confeccionar el apartado referido a la fundamentación teoría.

## **2. OBJETIVOS**

- Conocer en profundidad las características y las posibilidades educativas del Juego Bueno.
- Planificar y desarrollar dos Unidades Didácticas de Juego Bueno, centrándonos en la seguridad y en cómo evoluciona su desarrollo y aprendizaje en los primeros cursos de Educación Primaria.
- Reconocer la importancia de la seguridad en el juego bueno, permitiendo su posterior enseñanza a los alumnos.
- Comprender los elementos relacionados con la seguridad que aparecen en los juegos, con el fin de facilitar su enseñanza progresiva a los alumnos.

### 3. JUSTIFICACIÓN

Una vez llego el momento de elección del tema para el TFG, tenía muy claro cuál iba a ser mi tutor, ya que impartía los dos temas que más interés me creaban. No obstante, no paraban de surgirme dudas acerca de optar por hacer un trabajo relacionado con estrategias o un trabajo relacionado con el juego bueno, el cual acabe eligiendo debido a que una de las ideas de García. A (2011) capto toda mi atención. Esta hacía referencia a que la solución de los problemas existentes en los juegos pasa por aprovechar los conflictos que surgen para ponerlos en manifiesto y convertirlos en una oportunidad educativa.

A raíz de esto, uno de los mayores problemas lo encontré cuando tenía que elegir en que se iba a centrar mi trabajo, ya que disponía de varias opciones y todas me parecían ideas fantásticas a partir de las cuales podía realizar un trabajo ideal. Al final, decidí optar por la seguridad, ya que me parece un aspecto básico para la realización de cualquier actividad y es un tema sobre el que no existe gran cantidad de información al respecto, aunque en mi opinión, tiene una gran relevancia dentro del ámbito escolar.

En base a esto, me he decantado por planificar dos unidades didácticas para los cursos de menor edad de la Educación Primaria para establecer una base a partir de la cual los alumnos conozcan la importancia de la seguridad y puedan trabajar en su mejora de una manera innovadora y motivadora, interiorizando que hay que jugar minimizando al máximo todos los riesgos posibles.

Pero el mayor problema de todos surgió al darme cuenta de que no podía llevar el proyecto que tenía en mente a la práctica, ya que mis periodos de prácticas en los centros ya habían finalizado. Considero esto el mayor de mis obstáculos porque todo aquello que creas y desarrollas no lo puedes llevar a cabo, es decir, no tienes la oportunidad de ningún tipo de análisis sobre aquello que has programado.

No obstante, mi objetivo una vez termine el grado es presentarme a las oposiciones y puedo aprovechar la realización de este TFG como un último paso de mi etapa como alumno, y un primer paso de mi etapa como profesor. Esto es debido a que la creación y desarrollo de las unidades didácticas engloba todos aquellos aspectos teóricos que son necesarios conocer de forma precisa para elaborar las clases de manera profesional.

A modo de conclusión, además de la consecución de los objetivos propuestos acerca de la seguridad en el juego, pretendo que estas unidades alcancen el logro de diversos fines educativos ajenos al tema en cuestión, como puede ser la socialización, la autonomía personal o la mejorar de las habilidades cognitivas, comunicativas y corporales.

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **4.1 CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

Como punto de partida, lo primero es comenzar hablando sobre algunas de las diferentes definiciones existentes de lo que distintos autores entienden por juego:

- Cagigal, J.M (1996) lo expone como: “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión” (p.217).
- Según el Diccionario de la Lengua Española (2020): “Se trata de realizar una acción con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.
- Huizinga (1938) (citado en Gallardo & Fernández, 2010), lo define como una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, que atiende a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, y que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría.

Gracias a estas definiciones, podemos observar la importancia de realizar los juegos de manera voluntaria y de disfrutar de la realización de los mismos. Cabe destacar que, además, permite potenciar y acrecentar determinadas capacidades en las personas que los practican.

Hoy en día existe una gran variedad de juegos y siempre son distintos unos de otros. Aun así, según García, A; Ruiz, F; Gutiérrez, F; Marqués, J.L; Román, R. y Sámper, M. (2002), todos los juegos poseen una serie de características similares:

- Se trata de una actividad voluntaria; es decir, no se debe realizar por obligación.



- Todo juego es expresivo, ya que permite exteriorizar los sentimientos de aquel que lo practica.
- Debe suponer una motivación para las personas que lo realizan.
- Favorece las acciones espontáneas y creativas.
- Mediante su práctica, favorece el trabajo en equipo y la cooperación.
- Siempre debe producir un sentimiento de placer a la persona que lo realiza.
- Permite abandonar las actividades cotidianas y evadirse de la realidad durante su práctica.

Una vez nos acercamos a conocer qué es el juego y en qué se caracteriza, podemos aprovechar su utilización en el ámbito educativo para el desarrollo del alumnado. Para conseguir esto, debemos investigar la información existente dentro del currículum oficial de Educación Primaria ubicado en el Boletín Oficial del Estado (BOE).

## 4.2 EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM

Tras un análisis y revisión del Currículum oficial de Educación Primaria del Boletín Oficial del Estado (BOE) (2014) se puede observar cómo; a nivel general, el área de Educación Física viene desarrollado de forma escasa. Debido a esto, apenas se mencionan aspectos relevantes en relación al juego, y más concretamente a la seguridad en el juego bueno.

No obstante, en dicho documento se menciona que la Educación Física se puede estructurar en torno a 5 situaciones motrices diferentes, las cuales se trabajarán siguiendo las unidades didácticas del presente documento. Estas situaciones motrices son:

- a) Acciones motrices individuales en entornos estables.
- b) Acciones motrices en situaciones de oposición.
- c) Acciones motrices en situaciones de cooperación.
- d) Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico.
- e) Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión.

Analizando el documento y enfocando nuestra investigación en el objeto de nuestro estudio (el Juego en Educación Física), comprobamos que lo define de la siguiente manera:

El juego es un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Las propuestas didácticas deben incorporar la reflexión y análisis de lo que acontece y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones. (BOE, 2014)

No solo eso, sino que el Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL) (2016) nos divide el currículo oficial en 6 bloques diferentes a partir de los cuales se tienen que organizar las situaciones de aprendizaje.

1. Bloque 1: Contenidos comunes.
2. Bloque 2: Conocimiento corporal.
3. Bloque 3: Habilidades motrices.
4. Bloque 4: Juegos y actividades deportivas.
5. Bloque 5: Actividades físicas artístico-expresivas.
6. Bloque 6: Actividad física y salud.

En uno de estos bloques, el nº4, se agrupan los diversos contenidos relacionados con el juego dentro del área de Educación Física, entendiendo este como: “Manifestación cultural y social de acción motriz humana, en la que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia.” (BOCYL, 2016)

Analizando el material encontrado en nuestro proceso de investigación, cabe destacar la falta de información existente en el currículum sobre un aspecto tan importante como la seguridad en el juego. Consideramos que debe tener una mayor importancia a nivel curricular dado que el juego está presente constantemente en el entorno de la Educación Física. Debido a esto, la gran mayoría de actividades que se realizan para desarrollar el aprendizaje de los alumnos son juegos (requieren una preparación considerable en el aspecto de la seguridad por parte del profesor).

## **4.3 JUEGO MOTOR**

A diario, los profesores de Educación Física emplean juegos motores en el desarrollo de sus clases; y tras la aplicación de ellos, deciden transformarlos con el fin de lograr el mejor desarrollo posible en su alumnado.

En base a esto, Navarro, V. (2011) afirma que cualquier juego motor tiene la capacidad de poder ser mejorado. Para ello, es necesario comprender las situaciones motrices de cada juego y centrar toda nuestra atención en su estructura interna, su jerarquía de elementos y en las posibles consecuencias que se producen tras realizar algún cambio en los juegos motores.

Esto nos hace darnos cuenta de que el juego motor tiene un extenso campo de estructuras y modelos, pero que debemos limitar buscando concretar las intenciones educativas. Algunas corrientes acerca del juego motor son:

### **4.3.1. Juegos cooperativos**

Se trata de aquellos juegos en los que participan dos o más jugadores, cuyo objetivo no es competir entre sí, sino colaborar para conseguir un objetivo común. Esto implica que, en caso de que haya un vencedor, ganen los dos y viceversa. Uno de los principales autores de esta corriente, Orlick (2002) sostiene que se debe dejar de presentar los juegos de una manera competitiva, ya que esto exige a los jugadores actuar unos contra otros, usando todo tipo de engaños y trampas con el fin de conseguir el objetivo que se les propone. En cambio, si se les presenta los juegos de manera cooperativa, los niños juegan liberados de la presión de competir, animándolos a interactuar de manera divertida y beneficiosa tanto para ellos mismo como para los demás.

Este tipo de juegos surgen al intentar eliminar la competición en el juego para así evitar posibles problemas y frustraciones en los alumnos. Debido a esto, este tipo de juegos se consideran los más adecuados para las edades más tempranas de los alumnos, ya que mejoran las relaciones entre los participantes, se evita el fracaso y sus posibles consecuencias y se eliminan las puntuaciones.

### **4.3.2. Juegos tradicionales**

Desde que se crearon los primeros juegos hasta la época actual, estos han ido cambiando paulatinamente, no solo debido al paso de los años y su continua

modificación, sino también en relación a la gran cantidad de culturas que han ido emergiendo.

Los juegos tradicionales son aquellos que se repiten y se transmiten de generación en generación manteniendo la esencia del primer juego (el juego original); es decir, sin que haya habido una evolución en dichos juegos o una modificación de sus reglas y normas.

En función a esto, Moreno, C. (1992) afirma que este tipo de juegos provienen de la presión de las generaciones y que además poseen un gran marcado cultural desde el punto de vista de su valor antropológico.

Además, estos juegos contribuyen al desarrollo de habilidades y capacidades motrices en culturas de avanzada tecnología (como puede ser la nuestra) que estimulan cada vez más el sedentarismo corporal.

#### **4.3.3. Juegos alternativos**

Con el paso de los años, la necesidad de innovar y realizar actividades novedosas ha permitido el nacimiento de una serie de juegos muy diferentes a los que ya conocemos, denominados juegos alternativos.

Estos juegos se basan en la introducción de algún elemento novedoso o en la adaptación de los juegos del día a día; por lo que se trata de un excelente medio para trabajar diferentes aspectos del desarrollo del niño.

Se trata de actividades innovadoras que las convierte en altamente motivantes para el alumnado. Gracias a esto, se produce una mayor implicación por parte de dichos alumnos, lo que contribuye a un mejor desarrollo de sus capacidades.

Floorball, shuttleball, indiacaca o balonkorf son algunos ejemplos de este tipo de juegos.

A pesar de que existe una gran cantidad de soluciones para la inclusión del juego en la escuela, existen muy pocas para la creación didáctica de dichos juegos. Esto es debido a la disputa de la consideración del juego como un contenido o como un medio, lo que nos impide centrarnos en la transformación de los juegos motores.

El juego posee un alto valor pedagógico, sea cual sea su planteamiento paradigmático, y ofrece seguridad en cuanto al disfrute personal de la actividad. No obstante, todavía queda una parte para que ese disfrute se alcance en su plenitud, y es

que la experiencia lúdica se sostenga sobre una estructura de juego capaz de producirla.  
(Navarro, V., 2011, p.18)

#### **4.3.4. Juego motor reglado**

Según Vaca, M. y Varela (2008), se considera el juego como un proceso en continua construcción a medida que el alumno lo realiza. Debido a esto, el docente tiene que tener claros tres puntos de vista principales:

- No olvidar que el juego tiene que tener un carácter educativo.
- Ningún alumno debe quedar excluido del juego.
- Se deben localizar las estructuras internas del juego que se pretende realizar, para conseguir extraer y transmitir los aprendizajes que pretendemos que el alumno aprenda.

Es por ello por lo que hemos decidido centrarnos en el juego motor reglado; ya que tiene una gran relevancia la capacidad de este tipo de juegos para reestructurarse a partir de un exhaustivo análisis de su estructura y de sus componentes. Esto nos permite extraer el potencial de los alumnos gracias a la consecución de juegos cada vez más preparados y adaptados para la obtención de dichos aprendizajes.

##### **4.3.4.1. Dimensiones de los juegos motores reglados**

Los juegos motores reglados están compuestos por tres dimensiones, las cuales nos ayudan a comprenderlos y a ponerlos en práctica. No solo eso, sino que además nos permite realizar un análisis tanto de los propios juegos como de las respuestas que estos provocan en el alumnado una vez son llevados a cabo. Centrándonos en esto, García (1994) afirma que el trabajo con estas perspectivas nace de la necesidad de nuestro lugar de trabajo y de la forma en la que entendemos la Educación Física.

Las dimensiones implicadas en las situaciones lúdicas son las siguientes:

##### **Dimensión estructural**

Se basa en el conjunto de normas que conforman la situación de juego, permitiendo que un grupo de individuos puedan desarrollar sus acciones dentro de un marco de intenciones definido y compartido.

Además, suele ser la dimensión más estudiada y analizada, ya que está formada por gran cantidad de variables definidas y manejables. Dentro de esta dimensión destacamos

a Parlebas, fundador de la praxología, la cual se encarga del estudio íntegro de los elementos del juego.

Así pues, de acuerdo a Parlebas (1981) las situaciones motrices se clasifican según tres parámetros que son determinados por la incertidumbre:

- (I) Interacción con el medio o entorno físico.
- (C) Interacción con el compañero.
- (A) Interacción con el adversario.

La incertidumbre está reflejada con un guion colocado debajo de uno de los tres parámetros anteriores; en concreto, del elemento que consideremos. En función de esto, y según la presencia o ausencia de incertidumbre en uno o varios de estos elementos, nos da lugar a 8 categorías diferentes. Por ejemplo: CAI → La incertidumbre viene del compañero y del adversario, pero se lleva a cabo en un medio estable. Un ejemplo podría ser el Balonmano.

En España, el tema praxológico surge con Hernández Moreno (1994), que aporta nuevas ideas según la forma de utilizar el espacio y el orden de intervención de los jugadores:

- De espacio separado y participación alterativa (Pádel).
- De espacio común y participación simultánea (Fútbol).
- De espacio común y participación alternativa (Frontenis).

Este enfoque praxológico nos permite conocer y analizar los posibles roles de los participantes durante el juego. Además, también observar que las normas son manejables y surgen del pacto de los participantes.

Con estos conocimientos se intenta que no sean los profesores los que impongan los juegos; sino que los alumnos puedan crear sus propios juegos o modificarlos para que se acoplen a sus características, haciéndoles ver que cambiar de normas influye en la forma en la que se desarrolla el propio juego.

### **Dimensión cultural**

Existe una compleja relación entre juego y cultura, pero esta es explicada y desarrollada a través de tres ideas o parámetros:

- Las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto, de manera que las formas de realización de la actividad dependen de ese ambiente y se adaptan al mismo.

Los juegos se adaptan al contexto en el que se llevan a cabo, lo cual puede provocar que los juegos pierdan su significado dependiendo del contexto en el que se realicen. Por ejemplo, los juegos tradicionales, que pueden cambiar en función del origen del alumno.

- Las estructuras de los juegos suponen unos textos que implican simbología.

Estos textos consisten en los diversos gestos o expresiones del propio juego que van pasando de generación en generación en función de la cultura personal del alumnado, lo que implica que estos gestos o expresiones varíen continuamente.

- El juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él, así como unas formas de utilizar el cuerpo más apropiada y una vivencia de este determinada.

A través del juego los niños y niñas interiorizan el mundo que los rodea, socializándose en unos valores. A raíz de esto, nos podríamos preguntar qué valores se transmiten y enseñan en los juegos utilizados en las sesiones de Educación Física.

### **Dimensión personal**

Esta dimensión se caracteriza por las personas que intervienen en cada situación del juego, donde todos deben estar en plenas facultades y sentirse realmente cómodos para realizarlo. Es por esto que, como docentes, debemos conocer los estados de ánimo de nuestros estudiantes; así como sus dificultades y problemas en relación a cada apartado o las motivaciones de cada uno, entre otras cosas.

Por otra parte, se intentan establecer unos perfiles comunes a todos los jugadores cuando en realidad no hay que establecer pautas generales, sino englobar la personalidad de cada alumno que participa, lo que nos aclara que no debemos establecer puntos comunes ya que cada alumno es único y su personalidad puede aportar diferentes formas de ver y realizar el juego.

Debido a todo lo expuesto anteriormente, vemos necesario destacar que cada una de las dimensiones que componen el juego (estructural, personal, cultural) tiene su influencia sobre la lógica del juego y condicionan las acciones de los participantes; por



lo que es necesario su estudio y trabajo para que puedan ser desarrolladas en todos y cada uno de los estudiantes.

#### **4.4 EL JUEGO EN EL TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DE LO CORPORAL: JUEGO BUENO**

El juego, a nivel general, se trata de un ámbito muy complejo, ya que dentro de él se dan diferentes experiencias en los jugadores del mismo dependiendo de su propia participación y de las distintas posibilidades que el resto de jugadores le proporcionan. Es por esto que nuestra labor como docentes es proporcionar oportunidades para que todos los alumnos experimenten procesos educativos interesantes. Para ello, es necesario dejar de centrar nuestra atención en los juegos para centrarla en los jugadores.

García, A. (2011) afirma que, a la hora de realizar juegos, cada docente está condicionado por sus propios principios educativos, a partir de los cuales se entiende que cualquier actividad lúdica necesita de un proceso de transformación para que sea educativa; por lo que a nivel general no se puede hablar de que un juego sea “bueno” o “malo”, sino de procesos más o menos enriquecedores para el alumnado.

Gracias a esto, no hablamos de los juegos, sino de llegar a jugar de una forma más educativa (“el juego bueno”).

En este proceso de formación del juego bueno, según García, A. (2011) se abordan cuatro pilares fundamentales:

##### **4.4.1. Seguridad**

El principal objetivo es hacer entender al alumnado que en el momento que surge una lesión o algún participante recibe algún tipo de daño, el juego se acaba. Debido a esto, es necesario que comprendan la responsabilidad que tienen a la hora de desarrollar una actividad controlada y segura.

Este ámbito contiene aspectos como:

- Colaboración en el acondicionamiento de las zonas de juego para que sean menos peligrosas.

- Cuidado de la indumentaria personal (relojes, calzado –adherencia y cordones-, ...)
- Control del movimiento; evitando acciones peligrosas hacia uno mismo y hacia los demás, adoptando una actitud de consideración hacia el resto, identificando las acciones peligrosas y buscando las formas de resolución del juego más seguras.

#### **4.4.2. Relaciones**

La gran mayoría de juegos se realizan por un conjunto de personas, y cada una de ellas posee una personalidad y actitud diferente del resto. Por ello, debemos hacer que el alumnado tome conciencia de realizar juegos equilibrados; es decir, aquellos en los cuales todos tengan la oportunidad de participar aceptando las diferencias existentes y sin ningún tipo de presión ni reproches. Este pilar agrupa aspectos como:

- Escucha y aceptación de otras opiniones, diálogo.
- Participación en diferentes roles.
- Aceptación de las diferencias y comprensión de la responsabilidad personal en la ayuda a otros.
- Integración de todos en el juego en un ambiente de empatía, respeto y tolerancia, sin rechazos o marginaciones.
- Comprensión y uso de los criterios que ayudan a mejorar la colaboración.

#### **4.4.3. Intervención personal y responsabilidad.**

Este ámbito engloba aspectos relacionados con la participación e implicación del alumno en el juego; es decir, lo que puede aportar a nivel personal con el fin de lograr jugar mejor entre todos.

En relación con esto, los aspectos a trabajar con el alumnado son:

- Aceptación de la derrota y el éxito.
- La conciencia sobre la transformación emocional que produce el juego.
- La actitud tolerante.
- La actitud positiva ante los sucesos del juego.
- La mediación ante los conflictos.
- La actitud empática.

- La búsqueda de mejora personal.

#### **4.4.4. Normativa.**

Dentro de este apartado, se pretende que el alumnado tome conciencia de que las normas no son algo fijo, pero sí que son necesarias para el correcto funcionamiento de los juegos. A partir de esto, observarán y aprenderán la importancia y la influencia de las normas en el desarrollo del juego además de ser los protagonistas en el pacto de estas mismas. En este ámbito se trabajará:

- El pacto de un marco básico de normas de funcionamiento (escucha, respeto, ayuda...).
- El respeto de las normas y el desarrollo de la acción siguiendo la lógica del juego.
- La comprensión de la norma como un pacto colectivo.
- La modificación de las normas para que se adapten mejor a las características del grupo, logrando un juego interesante para todos con un reto equilibrado.
- La comprensión de la influencia de los cambios de las normas en el desarrollo del juego.
- El conocimiento de los elementos de la estructura de los juegos que permiten su transformación o creación.

La unión de estos pilares descritos con anterioridad nos proporciona una definición aproximada de lo que a juego bueno se refiere:

Aquél que se construye entre el docente y el alumnado: para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente; para lograr un equilibrio en las relaciones; para que todos tengan oportunidad de participar y progresar; que se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará. (García, A., 2011, p.43)

#### **4.4.5. Estructura de la lección del juego bueno**

Para poder desarrollarse por completo los temas desglosados anteriormente, es necesaria una estructura que les proporcione unión y sentido. Ya que no existe una organización única, debido a que el desarrollo dependerá de las múltiples necesidades contextuales, en el presente trabajo se ha seguido el esquema propuesto por García, A. (2011):

##### **A. Compartir el proyecto**

Para comenzar, es importante que el tema de la lección quede bien explicado y aclarado, lo que permitirá que el alumnado se centre desde el primer momento en el tema concreto que se quiere trabajar.

Para ello, se va a utilizar un elemento que nos va a permitir captar toda la atención del alumnado, basado en la participación del alumno: la pizarra. En ella se anotará tanto el título de la lección como algunos aspectos del tema que se trabajará.

Además de esta participación por parte del alumnado, el docente ayudará a este desarrollo del alumnado ayudándoles con una breve explicación de lo que se pretende conseguir. Acto seguido, se les propondrá un reto relacionado con la lección, encaminado a despertar el interés de los participantes.

##### **B. Proponer un juego inicial que plantee problemas sobre el tema y de posibilidades de desarrollo**

Está comprobado que no todos los juegos son idóneos para sacar el máximo partido al tema elegido, ni mucho menos consiguen adaptarse a las necesidades e intereses del alumnado. Es por ello que nos centraremos en dos partes:

- **Proponer juegos que presenten un problema al alumno**

En esta primera parte se plantearán juegos que tengan un problema en torno al tema que se ha elegido, la seguridad. Esto permitirá provocar en el alumnado una disonancia cognitiva; es decir, se llevarán a cabo juegos en los que se observe con claridad qué se quiere trabajar en torno a la seguridad.

- **Secuenciar a los alumnos por edades**

Hay que tener en cuenta que los juegos seleccionados deben ser significativos para los participantes que los lleven a cabo; es decir, que exijan cierto nivel de dificultad. Un

ejemplo sería desarrollar un juego demasiado sencillo en el último curso de Educación Primaria (durante su desarrollo se podría observar una falta de implicación por parte de los alumnos, provocando que el juego no evolucione en las condiciones óptimas o que no se consigan los objetivos previamente establecidos).

Además de esto, se recurrirá a juegos “clásicos”; es decir, juegos que todos los niños y niñas conocen a la perfección y hayan practicado con regularidad. La utilización de estos permite un mayor desarrollo en los alumnos debido a que es mejor realizar bien los juegos conocidos que proponer juegos muy novedosos.

### **C. Centrar el tema de la lección en problemas concretos del juego**

Según se va desarrollando el juego, el docente empieza a introducir al alumnado en la lógica educativa mediante el uso de preguntas. Gracias a esto, los participantes cambian su orientación en el juego, desde intentar resolver el reto del propio juego, a resolver el reto educativo.

Es importante que las preguntas que se vayan formulando estén basadas en situaciones que se hayan producido dentro del juego, además de permitir centrar al alumnado en aspectos concretos del tema. En caso de no ser así y proponer preguntas más complejas, podrían desviarse del tema de la lección.

Una vez se lleve a cabo el juego, se realizarán momentos de reflexión conjuntos en los que se realizarán estas preguntas. Ahí es donde se comentarán ciertas situaciones que se hayan producido en el desarrollo del juego, y donde nos daremos cuenta de si el alumnado está intentando buscar una respuesta a las preguntas; o si, por el contrario, continúan dándose situaciones problemáticas.

Tras la realización del juego es necesario retomar lo que han aprendido en torno a las cuestiones que se han formulado, intentando llegar a acuerdos sobre criterios de realización que han surgido o incluso, formulando nuevas preguntas.

### **D. Identificar los elementos relacionados con el tema concreto de la lección**

Toda aquella información que van hallando a través de sus respuestas o que a su vez se les va proporcionando, es necesario sistematizarla y ponerla en común para que todos tengan claro el tema que se está trabajando.

Para que esta información sea significativa tiene que estar muy ligada al juego que se está trabajando; es decir, es necesario descomponer las ideas más complejas a criterios que sean más cercanos a los sucesos del juego.

### **E. Trabajo autónomo en pequeños grupos**

La reflexión conjunta a nivel colectivo no siempre permite la participación e interacción de todos los alumnos, ya que cada alumno encuentra respuestas a un determinado ritmo. Es por ello que, tras una reflexión conjunta, se realizará una nueva pausa donde se reunirán en pequeños grupos para analizar los elementos relacionados con el tema, permitiendo una mayor implicación de cada uno de los alumnos.

### **F. Compartir y evaluar las producciones o resultados**

Para acabar, se permitirá un breve tiempo de reflexión a nivel individual seguido de un último encuentro a nivel colectivo. Con esto nos aseguramos de comprobar lo que cada alumno ha comprendido sobre el tema trabajado además de exponer sus ideas y respuestas finales al resto de compañeros.

## 5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

A continuación, se presentan dos unidades didácticas a partir de las cuales se podrá trabajar la seguridad en el juego bueno. Se llevan a cabo en los dos primeros cursos de primaria, lo que nos permite tanto iniciar a los alumnos en el ámbito de la seguridad dentro del juego, creando una base que les servirá a lo largo de todo su proceso educativo, como observar su evolución a lo largo de los dos cursos en un proceso de enseñanza-aprendizaje continuo, donde no solo profesor y alumnos se ven implicados, sino toda la comunidad educativa.

### 5.1 Maqueta carpeta de la propuesta I

TÍTULO del Proceso de enseñanza y aprendizaje  
“APRENDEMOS A JUGAR DE MODO SEGURO A JUEGOS DE PERSECUCIÓN”

LOCALIZACIÓN EN EL CURRÍCULO OFICIAL

Los contenidos de esta unidad didáctica se pueden localizar en el currículo oficial de Castilla y León. Concretamente, pertenecen al bloque 4 del primer curso de Educación Primaria, siendo los siguientes los que se destacan:

- *“Comprensión y cumplimiento de las normas de juego”*
- *“Realización de juegos libres y organizados. Juegos motores, populares y cooperativos”.*
- *“Actitud de colaboración, tolerancia y no discriminación en la realización de los juegos”.*

En relación a los criterios de evaluación, cabe destacar uno de ellos:

- N.º 1: *“Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades”.*

## JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Con esta unidad didáctica quiero destacar en primer lugar la importancia de la utilización de los juegos en el ámbito educativo. Las actividades lúdicas que realizan en cualquier ámbito de su día a día, pueden ser transformadas en aprendizajes, permitiendo a los alumnos ser conscientes de su evolución durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como se ha comentado en la fundamentación teórica, García Monge, A. (2011) afirma la existencia de cuatro pilares básicos en la construcción del juego bueno, entre los que se encuentra la seguridad, aspecto fundamental para el correcto desarrollo de los juegos.

Los alumnos necesitan aprender y conocer los aspectos más relevantes de la seguridad, para poder llevar a cabo los juegos sin que nadie se haga daño, y eso implica tener en cuenta aspectos como el espacio, los materiales o incluso los movimientos de los compañeros.

Los propios alumnos, en los momentos de reflexión sobre la acción, son los que irán encontrando y exponiendo al resto de compañeros las claves para cambiar los códigos de seguridad de los juegos, permitiendo una continua evolución de los mismos en relación a la seguridad.

Debido a esto he elegido los juegos de persecución para conseguir que ellos mismos logren entender la importancia de la seguridad. Estos juegos son relativamente sencillos, por lo que además de motivarles a su realización, les será posible concentrarse en el trabajo de su verdadero objetivo, conseguir que los juegos sean cada vez más seguros.

## CONTEXTO

Responsable: David de Pedro Gutiérrez

La unidad didáctica se llevará a cabo en el colegio Ramon Carande y Thovar, ubicado cerca de las afueras de la Palencia, donde imparten clases de Educación Infantil y Educación Primaria.

Esta unidad didáctica se va a desarrollar con alumnado de 1º de Educación Primaria, curso en el cual no hay ningún alumno con necesidades educativas especiales.

Tendrá una duración aproximada de 10 días.

Horario: 3 horas semanales, repartidas en dos clases de 1 hora y media.

Para su correcto desarrollo, se utilizará el gimnasio habilitado dentro del centro, aprovechando que las horas no cuadran con el otro profesor especialista de Educación Física y que todo el material que necesitamos se encuentra en un almacén cercano.



EL PROYECTO EN EL AULA, EN EL PATIO, EN EL PARQUE...  
INTERDISCIPLINARIEDAD DEL PROYECTO

Es importante que las familias del alumnado sean informadas de las actividades y dinámicas que se llevan a cabo en E.F. De esta manera, conocerán los aspectos más relevantes del trabajo de la seguridad en torno a los juegos de persecución. Por ello, se les proporcionará un documento informativo (Anexo I) en el cual se les comunica el proyecto que se va a llevar a cabo, junto con los objetivos que se pretende que alcancen los niños, además de unas pequeñas pautas a seguir a la hora de la realización de juegos de este tipo en horario no lectivo.

Gracias a esta cooperación con las familias, cuando los niños estén realizando cualquier juego de persecución fuera del ámbito escolar, tendrán que comprobar de una manera sencilla si cumplen los objetivos previamente marcados o no y recordarles el proceso de desarrollo de estos juegos para su puesta a cabo minimizando los riesgos.

Además de esto, se pondrá en conocimiento del resto de docentes del centro la realización de esta unidad didáctica mediante un documento informativo (Anexo II) que les será entregado al comienzo de la unidad. Una vez ocurra esto, su cometido se basa en continuar con el desarrollo del alumnado a lo largo del periodo lectivo observando a estos cuando realicen juegos de persecución, ayudándoles a recordar el modo en el que se tienen que llevar a cabo para evitar posibles riesgos o lesiones. Esto permitirá trabajar la seguridad en estos juegos en cualquier tipo de situación que se produzca durante el periodo lectivo, como puede ser durante el recreo o en actividades extraescolares.

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO.  
PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

*Momento de Encuentro*  
Disposición  
Implicación

Se agrupa a los alumnos alrededor a la pizarra, en la cual estará escrito, el tema que se va a trabajar junto con diferentes características de la lección (espacio, materiales y compañeros), lo que les permitirá introducirse en ella. El tema que se va a tratar se centra en la seguridad en los juegos de persecución. Haremos que el alumnado comprenda que son ellos los que tienen la responsabilidad de desarrollar las actividades de manera segura y controlada. Así, tendrán que reflexionar acerca de la zona de espacio donde se jugara, acondicionándola para que sea seguras. También tendrán que elegir cual es el material idóneo para la realización de los juegos y cual son las

<p><i>Momento de Construcción del Aprendizaje</i></p>	<p>condiciones óptimas para evitar que se produzcan daños y lesiones en los participantes por la interacción con sus compañeros.</p> <p>En cada lección se va a llevar a cabo un juego distinto, pero con el mismo objetivo: iniciar a los alumnos en el trabajo de la seguridad en los juegos. Para lograr esto, se llevarán a cabo juegos con la misma regla primaria en común, pillar o no ser pillado. Se trata de juegos sencillos para el alumnado a partir de los cuales se trabajarán los aspectos más básicos relacionados con el tema de la seguridad, cambiando sus códigos en busca de la realización de estos de la forma más segura posible.</p> <p><u>Juegos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Stop:</b> Un alumno se la queda y el resto tiene que evitar ser dado. Si un alumno dice “stop”, se parará en seco con las piernas abiertas y no podrá ser pillado, pero tampoco podrá moverse. Sin embargo, si otro jugador pasa por debajo de sus piernas, podrá volver a ponerse en movimiento, lo que implica que podrá ser pillado de nuevo.</li> <li>• <b>Alturitas:</b> Un alumno se la queda y el resto tiene que evitar ser dado. Para ello, tiene que subirse a un objeto, momento en el cual no podrá ser pillado. No obstante, solo podrá estar subido a dicho objeto un máximo de 10 segundos seguidos.</li> <li>• <b>Cortahilos:</b> Una persona se la queda, y antes de empezar a correr, tiene que decir el nombre de la persona que va a intentar pillar. Esta persona perseguida solo podrá librarse de la persecución si otro alumno cruza la línea imaginaria que existe entre la persona que pilla y la que escapa.</li> <li>• <b>Cadeneta:</b> Se la quedan 2 alumnos, que irán de la mano a intentar pillar al resto de compañeros. Si se sueltan de la mano, no podrán pillar. Cada vez que pillen a un compañero, le dará la mano a uno de ellos y juntos tendrán que pillar al siguiente, y así sucesivamente hasta que son todos pillados.</li> </ul> <p>En un primer momento, se lleva a cabo el momento de acción del juego durante un determinado tiempo. Una vez practicado, se reúne al alumnado para que planteen nuevas posibilidades de poder jugar de una manera más segura. Cuando algún alumno quiera comentar algo, deberá hacerlo</p>
---	--

	<p>levantando la mano y esperando su turno mientras respeta el de los compañeros. Esta metodología se repetirá tantas veces como sea necesario, dependiendo de las necesidades del grupo.</p> <p>El tema principal que se va a tratar en los juegos y acerca del cual tienen que reflexionar en los momentos indicados para ello, es todo lo que tenga que ver con seguridad (Anexo III).</p> <p>Así, poco a poco, los alumnos irán modificando los códigos de seguridad del juego, pasando de ser un juego poco seguro, a ser un juego seguro.</p> <p>Una vez se consiga esto, jugaran al juego seguro que hemos creado entre todos, para que puedan divertirse y disfrutar de el de manera segura.</p>
<i>Momento de Despedida</i>	<p>Se realiza un pequeño resumen de lo trabajado en cada lección, realizando reflexiones tanto el alumnado como el docente y de las fichas de cada juego que se realicen (Anexo IV).</p> <p>Gracias a esto, se podrá ver la evolución del alumnado a medida que avanza la unidad didáctica y así ser capaces de extraer una serie de conclusiones acerca de la acción que se ha llevado a cabo e incluso solucionar cualquier tipo de duda que haya podido surgir.</p> <p>Además, al final de la unidad, se les proporcionara una ficha de evaluación (Anexo V), la cual tendrán que rellenar con los aspectos trabajados durante la unidad en relación con la seguridad.</p>
<b>PREVISIONES PARA LA REGULACION DE LA PRÁCTICA</b>	
<p><u>Previas.-</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparación de la ficha correspondiente a cada lección, además de la ficha de evaluación.</li> <li>• Comprobar si hay material necesario para la realización del juego correspondiente.</li> <li>• Estudiar el tiempo disponible y dividirlo en los momentos de realización del juego o periodos de reflexión.</li> <li>• Escribir en la pizarra los aspectos a trabajar relacionados con la lección indicada.</li> <li>• Organización y aprovechamiento del espacio disponible.</li> </ul>	

OBJETIVOS Capacidades que desarrolla el alumnado al realizar las tareas previstas

- Reconocer la importancia de la seguridad en el juego bueno.
- Conocer los elementos que permiten a un juego de persecucion ser seguro.
- Ser consciente de los posibles riesgos existentes en este tipo de juegos.
- Colaborar en proponer nuevas formas de juego seguro.
- Respetar los acuerdos pactados entre todos.

CONTENIDOS Aprendizajes que el alumnado construye al realizar las tareas previstas.

- Elementos peligrosos que hay que evitar dentro de un juego de persecucion: Espacio, Material, Compañeros.
- Conocimiento de los posibles escenarios peligrosos durante los juegos de persecución.
- Establecimiento de medidas para la mejora de la seguridad en los juegos de persecución.
- Comprensión de los juegos de persecución.

EVALUACIÓN Saber qué aprendieron, qué capacidades desarrollaron.

Criterios de evaluación

- Comprende y atiende las explicaciones del profesor.
- Participa de manera activa tanto en los juegos como en los momentos de reflexión.
- Reconoce la importancia de la seguridad en el juego bueno.
- Plantea soluciones e ideas para hacer los juegos cada vez más seguros.
- Juega con seguridad.

# **MATERIALES PROPIOS PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

- **ANEXO I**

## **DOCUMENTO PARA LAS FAMILIAS**

Estimadas familias:

Como Profesor de Educación Física de su hijo/a, me pongo en contacto con ustedes para comunicarles el proyecto que se pretende llevar a cabo durante el periodo lectivo, con el fin de continuar dicho proyecto fuera del ámbito escolar.

Este proyecto se basa en el trabajo de la seguridad durante la realización de los juegos de persecución. Para conseguir esto, durante la práctica de estos, efectuamos pausas generales en las que reflexionamos de manera conjunta acerca de los distintos problemas que han surgido durante la práctica del juego.

Además, a partir de unas preguntas previamente preparadas (las cuales se adjuntan en este documento) enfocamos los temas de estudio hacia el trabajo de los aspectos que se pretende que reflexionen.

Con el objetivo de continuar lo trabajado durante las clases, es necesaria una participación por vuestra parte fuera del horario lectivo, la cual consistirá en observar a los niños cuando realicen este tipo de juegos y recordarles el sistema de trabajo que se lleva a cabo en el aula.

Ante cualquier duda o inconveniente, me tienen a su completa disposición para trabajar juntos en este proyecto.

Atentamente,

David de Pedro.

- **ANEXO II**

## **DOCUMENTO PARA LOS DOCENTES**

Estimados docentes:

Me pongo en contacto con ustedes para comunicarles el proyecto que se pretende llevar a cabo durante las clases de Educación Física, con el fin de continuar dicho proyecto en las diferentes situaciones que se produzcan dentro del periodo lectivo.

Este proyecto se basa en el trabajo de la seguridad durante la realización de los juegos de persecución. Para conseguir esto, durante la práctica de estos, efectuamos pausas generales en las que reflexionamos de manera conjunta acerca de los distintos problemas que han surgido durante la práctica del juego.

Además, a partir de unas preguntas previamente preparadas (las cuales se adjuntan en este documento) enfocamos los temas de estudio hacia el trabajo de los aspectos que se pretende que reflexionen.

Con el objetivo de continuar lo trabajado durante las clases, es necesaria una participación por vuestra parte durante el resto del horario lectivo, la cual consistirá en observar a los niños cuando realicen este tipo de juegos y recordarles el sistema de trabajo que se lleva a cabo en el aula.

Ante cualquier duda o inconveniente, me tienen a su completa disposición para trabajar juntos en este proyecto.

Atentamente,

David de Pedro.

- **ANEXO III**

**TEMAS Y PREGUNTAS QUE SE VAN A TRATAR DURANTE LAS PAUSAS**

**ESPACIO**

- ¿Es el espacio utilizado el idóneo para realizar el juego? ¿Por qué?
- ¿Qué sucedería si hacemos el espacio más grande? ¿Y si lo hacemos más pequeño?

**MATERIALES**

- ¿Por qué utilizamos estos materiales y no otros?
- ¿Qué materiales podríamos usar en lugar de los que estamos usando?

**COMPAÑEROS**

- ¿Es inevitable sufrir choques, caídas, golpes, agarrones... al interactuar con los compañeros? ¿Cómo podríamos evitar este tipo de daños?
- ¿Qué debemos hacer en caso de producirse alguna lesión?

**TEMAS Y PREGUNTAS QUE SURJAN A LO LARGO DE LAS PAUSAS**

-  
-  
-

• ANEXO IV

**FICHAS DE LOS JUEGOS**

**Ficha Alturitas**

<b>ALTURITAS</b>	
Nombre:	He pillado a
Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	He pillado a
Objetos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Me ha pillado
Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Me ha pillado
Otros problemas _____	¿Me he hecho daño al jugar?
_____	<b>SI                      NO</b>

**Ficha Stop**

<b>STOP</b>	
Nombre:	He pillado a
Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	He pillado a
Pared <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Me ha pillado
Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Me ha pillado
Otros problemas _____	He salvado a
_____	He salvado a
	¿Me he hecho daño al jugar?
	<b>SI                      NO</b>



## Ficha Cortahilos

CORTAHILOS	
Nombre:	He pillado a
	He pillado a
Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Me ha pillado
Pared <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Me ha pillado
Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	He salvado a
Otros problemas _____	He salvado a
_____	¿Me he hecho daño al jugar?
	SI NO

## Ficha Cadeneta

CADENETA	
Nombre:	He pillado a
	He pillado a
Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Me ha pillado
Tirones <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	He dado la mano a
Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	He dado la mano a
Otros problemas _____	¿Me he hecho daño al jugar?
_____	SI NO

## • ANEXO V

### FICHA DE EVALUACIÓN

#### EVALUACIÓN

“APRENDEMOS A JUGAR DE MODO SEGURO A JUEGOS DE PERSECUCIÓN”

1. ¿Qué juegos hemos jugado en cada sesión de la unidad didáctica?

1ª

3ª

2ª

4ª

2. ¿Qué aspectos relacionados con la seguridad hemos trabajado?

3. ¿Cuándo el espacio de juego es más seguro?

- a) Cuando somos pocos y el espacio es grande.
- b) Cuando somos pocos y el espacio es pequeño.
- c) Cuando somos muchos y el espacio es grande.
- d) Cuando somos muchos y el espacio es pequeño.

4. ¿Está bien tirarse al suelo para pillar al compañero o para no ser pillado?

## 5.2 Maqueta carpeta de la propuesta II

TITULO del Proceso de enseñanza y aprendizaje: “APRENDEMOS A JUGAR DE FORMA SEGURA A JUEGOS DE DAR Y NO SER DADO CON UN OBJETO”

LOCALIZACIÓN: CURRÍCULO OFICIAL; DOCUMENTOS ELABORADOS:

Los contenidos de esta unidad didáctica se pueden localizar en el currículo oficial de Castilla y León. Concretamente, pertenecen al bloque 4 del segundo curso de Educación Primaria, siendo los siguientes los que se destacan.

- *“Práctica de juegos libres y organizados: motores, de desarrollo de habilidades motrices, expresivos y cooperativos”.*
- *“Descubrimiento de las situaciones colectivas de cooperación, oposición y cooperación-oposición”.*

En relación a los criterios de evaluación, cabe destacar uno de ellos:

- N.º 1: *“Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades”.*

### JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

A partir de esta unidad didáctica pretendo afianzar los contenidos desarrollados en la unidad anterior. Los alumnos se han centrado en el tema de la seguridad, han aprendido lo más básico acerca de su implicación en los juegos, y es el momento de seguir avanzando en el tema.

Aprovechando la base creada por la unidad anterior, los alumnos ya conocen el funcionamiento de las sesiones y de cómo vamos a trabajar en ellas, por lo que, cuentan con la ventaja de conocer el procedimiento y los pasos a seguir para cambiar sus códigos de seguridad.

En la anterior unidad, se desarrolló la seguridad a partir de juegos de persecución, juegos sencillos que podrían centrarles en el tema a trabajar. En esta unidad se trabajarán juegos de dar o ser dados, juegos de complejidad un poco más elevada que los anteriores, lo que significa que les costará más trabajo llegar a convertir estos juegos en seguros.

## CONTEXTO

Responsable: David de Pedro Gutiérrez

La unidad didáctica se llevará a cabo en el colegio Ramon Carande y Thovar, ubicado cerca de las afueras de la Palencia, donde imparten clases de Educación Infantil y Educación Primaria.

Esta unidad didáctica se va a desarrollar con alumnado de 2º de Educación Primaria, curso en el cual no hay ningún alumno con necesidades educativas especiales.

Tendrá una duración aproximada de 10 días.

Horario: 3 horas semanales, repartidas en dos clases de 1 hora y media.

Para su correcto desarrollo, se utilizará el gimnasio habilitado dentro del centro, aprovechando que las horas no cuadran con el otro profesor especialista de Educación Física y que todo el material que necesitamos se encuentra en un almacén cercano.

## EL PROYECTO EN EL AULA, EN EL PATIO, EN EL PARQUE... INTERDISCIPLINARIEDAD DEL PROYECTO

Es importante que las familias del alumnado sean informadas de las actividades y dinámicas que se llevan a cabo en E.F. De esta manera, conocerán los aspectos más relevantes del trabajo de la seguridad en torno a los juegos de dar o no ser dado con un objeto. Por ello, se les proporcionará un documento informativo (Anexo VI) en el cual se les comunica el proyecto que se va a llevar a cabo, junto con los objetivos que se pretende que alcancen los niños, además de unas pequeñas pautas a seguir a la hora de la realización de juegos de este tipo en horario no lectivo.

Gracias a esta cooperación con las familias, cuando los niños estén realizando cualquier juego de dar o no ser dado con un objeto fuera del ámbito escolar, tendrán que comprobar de una manera sencilla si cumplen los objetivos previamente marcados o no y recordarles el proceso de desarrollo de estos juegos para su puesta a cabo minimizando los riesgos.

Además de esto, se pondrá en conocimiento del resto de docentes del centro la realización de esta unidad didáctica mediante un documento informativo (Anexo VII) que les será entregado al comienzo de la unidad. Una vez ocurra esto, su cometido se basa en continuar con el desarrollo del alumnado a lo largo del periodo lectivo observando a estos cuando realicen juegos de dar o no ser dado con un objeto, ayudándoles a recordar el modo en el que se tienen que llevar a cabo para evitar posibles riesgos o lesiones. Esto permitirá trabajar la

seguridad en estos juegos en cualquier tipo de situación que se produzca durante el periodo lectivo, como puede ser durante el recreo o en actividades extraescolares.

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO.  
PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

*Momento de  
Encuentro  
Disposición  
Implicación*

Se agrupa a los alumnos alrededor de la pizarra, en la cual estará escrito, el tema que se va a trabajar junto con diferentes características de la lección (espacio, materiales y compañeros). En la primera lección, además se dispondrá de un breve repaso acerca de cómo se ha trabajado la seguridad en los juegos de persecución trabajados en el curso anterior, lo que les ayudara a recordar lo trabajado anteriormente y la metodología que se ha llevado a cabo para conseguir modificar los códigos de seguridad con el fin de obtener juegos cada vez más seguros.

*Momento de  
Construcción  
del  
Aprendizaje*

El tema que se va a tratar se centra en el trabajo de la seguridad en torno a los juegos de dar y no ser dados con un objeto. Haremos que el alumnado experimente y analice estos juegos con el objetivo de conseguir realizar los juegos de la forma más segura posible.

Para conseguir esto, en cada lección se va a llevar a cabo un juego distinto, pero con la misma regla primaria: dar o no ser dado con un objeto. A partir de estos juegos, los alumnos tendrán que reflexionar de manera conjunta acerca de que códigos de seguridad se pueden modificar para realizar los mismos sin ningún tipo de riesgo.

Juegos

- **Pelota cazadora:** Se elegirá a un niño que será el cazador, el cual debe cazar a todos los participantes, para ello debe lanzar una pelota y dar a alguien para hacerlo cazador. Los cazadores no pueden moverse mientras tengan la pelota, pero pueden pasarla a otro cazador o lanzarla para golpear a los que no están cazados los cuales se pueden mover por todo el campo de juego. El juego se acabará cuando no haya a quien cazar.
- **Pelota sentada:** Los jugadores se distribuyen por el espacio. El que tiene la pelota se dispone a lanzarla (en estático) intentando dar a otro compañero.

Si la pelota da a un jugador sin tocar el suelo antes, este jugador tiene que quedar sentado hasta que se salve. Puede salvarse tocando el balón mientras está sentado. Una vez ha tocado el balón se puede poner de pie y seguir jugando. Cuando la pelota bota antes de dar al jugador, no se tiene que sentar porque sigue vivo.

Si un jugador está sentado y coge el balón puede pasar el balón a otro jugador sentado antes de levantarse así el otro también se salva. Un jugador de pie no puede pasar la pelota a un jugador sentado.

- **Sangre:** Los alumnos formaran un círculo con un alumno en el medio, el cual tendrá una pelota. El niño del centro botará la pelota mientras grita: “*Sangre, sangre por.... (nombre de algún compañero o compañera)*”. En ese momento, lanza el balón hacia arriba y la persona nombrada correrá a recogerlo mientras el resto de los alumnos, incluido el que estaba en el centro, salen corriendo alejándose del lugar. Cuando lo tenga, gritará: “*Sangre*”, que será la orden necesaria para que el resto se inmovilice.

El jugador que ha cogido la pelota porque han dicho su nombre, tendrá que dar a otro compañero con la pelota. Si le da, se intercambian los papeles y el juego comienza de nuevo.

En un primer momento, se lleva a cabo el momento de acción del juego durante un determinado tiempo. Una vez practicado, se reúne al alumnado para que planteen nuevas posibilidades de poder jugar de una manera más segura. Cuando algún alumno quiera comentar algo, deberá hacerlo levantando la mano y esperando su turno mientras respeta el de los compañeros. Esta metodología se repetirá tantas veces como sea necesario, dependiendo de las necesidades del grupo.

El tema principal que se va a tratar durante las reflexiones es la seguridad, analizando y modificando aquellos aspectos que son necesarios cambiar para la consecución de un juego más seguro (Anexo VIII).

Así, poco a poco, los alumnos irán modificando los códigos de seguridad del juego, pasando de ser un juego poco seguro, a ser un juego seguro.

Una vez se consiga esto, jugaran al juego seguro que hemos creado entre todos, para que puedan divertirse y disfrutar de el de manera segura.

<i>Momento de Despedida</i>	<p>Se realiza un pequeño resumen de lo trabajado en cada lección, realizando reflexiones tanto el alumnado como el docente y de las fichas de cada juego que se realicen (Anexo IX).</p> <p>Gracias a esto, se podrá ver la evolución del alumnado a medida que avanza la unidad didáctica y así ser capaces de extraer una serie de conclusiones acerca de la acción que se ha llevado a cabo e incluso solucionar cualquier tipo de duda que haya podido surgir.</p> <p>Además, al final de la unidad, se les proporcionara una ficha de evaluación (Anexo X), la cual tendrán que rellenar con los aspectos trabajados durante la unidad en relación con la seguridad.</p>
-----------------------------	---

#### PREVISIONES PARA LA REGULACION DE LA PRÁCTICA

##### Previas.-

- Preparación de la ficha correspondiente a cada lección, además de la ficha de autoevaluación.
- Comprobar si hay material necesario para la realización del juego correspondiente.
- Estudiar el tiempo disponible y dividirlo en los momentos de realización del juego o periodos de reflexión.
- Escribir en la pizarra los aspectos a trabajar relacionados con la lección indicada.
- Organización y aprovechamiento del espacio disponible.

#### OBJETIVOS Capacidades que desarrolla el alumnado al realizar las tareas previstas

- Conocer los elementos que permiten a un juego de dar o no ser dado con un objeto ser seguro.
- Ser consciente de los posibles riesgos existentes en estos juegos.
- Colaborar en proponer nuevas formas de juego seguro.
- Respetar los acuerdos pactados entre todos.

#### CONTENIDOS Aprendizajes que el alumnado construye al realizar las tareas previstas.

- Elementos peligrosos que hay que evitar dentro de un juego de dar o ser dado con un objeto: Espacio, Material, Compañeros.

- Conocimiento de los posibles escenarios peligrosos durante los juegos de dar o no ser dado con un objeto.
- Establecimiento de medidas para la mejora de la seguridad en los juegos de dar o no ser dado con un objeto.
- Comprensión de los juegos de dar y no ser dado con un objeto.

EVALUACIÓN Saber qué aprendieron, qué capacidades desarrollaron.

#### Criterios de evaluación

- Comprende y atiende las explicaciones del profesor.
- Participa de manera activa tanto en los juegos como en los momentos de reflexión.
- Reconoce la importancia de la seguridad en el juego bueno.
- Plantea soluciones e ideas para hacer los juegos cada vez más seguros.
- Juega con seguridad.



# **MATERIALES PROPIOS PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

- **ANEXO VI**

## **DOCUMENTO PARA LAS FAMILIAS**

Estimadas familias:

Como Profesor de Educación Física de su hijo/a, me pongo en contacto con ustedes para comunicarles el proyecto que se pretende llevar a cabo durante el periodo lectivo, con el fin de continuar dicho proyecto fuera del ámbito escolar.

Este proyecto se basa en el trabajo de la seguridad durante la realización de los juegos de dar o no ser dado con un objeto. Para conseguir esto, durante la práctica de estos, efectuamos pausas generales en las que reflexionamos de manera conjunta acerca de los distintos problemas que han surgido durante la práctica del juego.

Además, a partir de unas preguntas previamente preparadas (las cuales se adjuntan en este documento) enfocamos los temas de estudio hacia el trabajo de los aspectos que se pretende que reflexionen.

Con el objetivo de continuar lo trabajado durante las clases, es necesaria una participación por vuestra parte fuera del horario lectivo, la cual consistirá en observar a los niños cuando realicen este tipo de juegos y recordarles el sistema de trabajo que se lleva a cabo en el aula.

Ante cualquier duda o inconveniente, me tienen a su completa disposición para trabajar juntos en este proyecto.

Atentamente,

David de Pedro.

- **ANEXO VII**

## **DOCUMENTO PARA LOS DOCENTES**

Estimados docentes:

Me pongo en contacto con ustedes para comunicarles el proyecto que se pretende llevar a cabo durante las clases de Educación Física, con el fin de continuar dicho proyecto en las diferentes situaciones que se produzcan dentro del periodo lectivo.

Este proyecto se basa en el trabajo de la seguridad durante la realización de los juegos de dar o no ser dado con un objeto. Para conseguir esto, durante la práctica de estos, efectuamos pausas generales en las que reflexionamos de manera conjunta acerca de los distintos problemas que han surgido durante la práctica del juego.

Además, a partir de unas preguntas previamente preparadas (las cuales se adjuntan en este documento) enfocamos los temas de estudio hacia el trabajo de los aspectos que se pretende que reflexionen.

Con el objetivo de continuar lo trabajado durante las clases, es necesaria una participación por vuestra parte durante el resto del horario lectivo, la cual consistirá en observar a los niños cuando realicen este tipo de juegos y recordarles el sistema de trabajo que se lleva a cabo en el aula.

Ante cualquier duda o inconveniente, me tienen a su completa disposición para trabajar juntos en este proyecto.

Atentamente,

David de Pedro.

- **ANEXO VIII**

**TEMAS Y PREGUNTAS QUE SE VAN A TRATAR  
DURANTE LAS PAUSAS**

ESPACIO

- ¿Es el espacio utilizado el idóneo para realizar el juego? ¿Por qué?
- ¿Qué sucedería si hacemos el espacio más grande? ¿Y si lo hacemos más pequeño?

MATERIALES

- ¿Por qué utilizamos estos materiales y no otros?
- ¿Qué materiales podríamos usar en lugar de los que estamos usando?

COMPAÑEROS

- ¿Es inevitable sufrir choques, caídas, golpes, agarrones... al interactuar con los compañeros? ¿Cómo podríamos evitar este tipo de daños?
- ¿Qué debemos hacer en caso de producirse alguna lesión?

TEMAS Y PREGUNTAS QUE SURJAN A LO LARGO DE LAS PAUSAS

-

-

-

• ANEXO IX

**FICHAS DE LOS JUEGOS**

**Ficha pelota sentada**

PELOTA SENTADA		Marca con una X en el cuadro correspondiente dependiendo lo peligroso que nos haya parecido.		
Nombre:		Muy Seguro	Poco Seguro	Nada Seguro
¿Crees que todos los materiales seguros son buenos para este juego?				
SI	NO			
¿Por qué?				
		Pelota FOAM		
		Indiaca		
		Disco Hockey		
		Pañuelo		
		Pelota Yoga		

**Ficha pelota cazadora**

PELOTA CAZADORA	
Nombre:	He dado a
Indica que material o materiales son los indicados para jugar a este juego	He dado a
	Me ha dado
	Me ha dado
¿Qué problemas de seguridad han surgido durante la realización del juego?	¿Qué hago yo para que el juego sea más seguro?

## Ficha sangre

SANGRE	
Nombre:	He dado a
¿En qué partes del cuerpo es más seguro que te den con la pelota? ¿En cuales lo es menos?	He dado a
	Me ha dado
	Me ha dado
¿Qué hago yo para que el juego sea más seguro?	Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

- **ANEXO X**

## **FICHA DE EVALUACIÓN**

### **EVALUACIÓN**

“APRENDEMOS A JUGAR DE FORMA SEGURA A JUEGOS DE DAR Y NO SER DADO”

1. ¿Qué juego hemos jugado en cada sesión de la unidad?  
1<sup>a</sup>  
2<sup>a</sup>  
3<sup>a</sup>
2. ¿Qué aspectos relacionados con la seguridad hemos trabajado?
3. ¿Crees que se ha conseguido construir juegos que sea seguro tanto para ti, como para los demás?
4. ¿Qué es lo que has aprendido con esta unidad didáctica? ¿Vas a tenerlo en cuenta cuando estés jugando con tu grupo de amigos? Si quieres comentar algún otro aspecto. Hazlo.

## 6. CONCLUSIONES

A nivel general se tiene una idea equivocada acerca de los juegos motores reglados, llegando a pensar que se utilizan como pasatiempo o simplemente para ocupar el tiempo libre sin tener en cuenta los beneficios que estos pueden llegar a proporcionar al alumnado. Estos juegos, cobran especial importancia en el ámbito de la Educación Física escolar debido a la continua motricidad que se trabaja en ellos, además de promover los valores personales y su desarrollo social.

A través de los juegos motores reglados, se pretende llegar a la consecución del “juego bueno”. Proceso en el cual los alumnos son capaces de reflexionar acerca de la actividad lúdica que han llevado a cabo y consensuar con el resto de compañeros, llegando a cambiar los códigos de seguridad de los juegos, entre otras cosas.

A partir de esto, he elegido esta metodología de trabajo dado que resulta muy beneficiosa para el alumno, ya que se convierte en el responsable directo de su propio aprendizaje. Y sobre todo creo que la utilización de fichas es muy útil e innovador, ya que se sale de la rutina habitual de las clases, en la que están acostumbrados a realizar tareas o juegos sin hacer una reflexión o análisis posterior.

Al planificar este trabajo con los cursos de menor edad, se trabaja la seguridad desde el principio, trabajando los aspectos más básicos y de manera progresiva, lo que permite a los alumnos adquirir de manera continua las competencias necesarias para la realización de juegos minimizando todo lo posible los riesgos existentes.

Esto nos ayuda a establecer una base a partir de la cual se podrá seguir trabajando en el ámbito de la seguridad en años posteriores, además de permitir al alumnado el conocimiento y el posterior trabajo llevándolo a la práctica, de todos los posibles elementos y situaciones relacionados con la seguridad que aparecen en el juego.

Pero para su consecución, la elección de los juegos a partir de los cuales trabajar es un ámbito vital. Por eso he considerado que los juegos de persecución son los idóneos para trabajar con los alumnos más pequeños de primaria, debido a su relativa sencillez, mientras que los juegos de dar y ser dado con un objeto, nos permiten subir un escalón con los alumnos de segundo para trabajar el tema de la seguridad más a fondo.

Completar y finalizar este documento sin ser capaz de llevarlo a la práctica ha sido todo un reto para mí. Ojalá en un futuro pueda tener mi propia clase para poder llevar a cabo estas unidades y ser capaz de analizar y modificar las mismas en función de los resultados que voy obteniendo.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Beltrán, J. O. (2006). José María Cagigal y su contribución al humanismo deportivo. *Revista Internacional de sociología*, 64(44), 207-235.
- BOE NÚM 117. 20 de Junio de 2014. ORDEN EDU/519/2014, de 17 de Junio.
- Castilla, J. León (2016). DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*.
- Escribano, M. J. V., & Ferreras, M. S. V. (2008). *Motricidad y aprendizaje: El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)* (Vol. 25). Graó.
- García, A; Ruiz, F; Gutiérrez, F; Marqués, J.L; Román, R. y Sámper, M. (2002). Colección Educación Física. Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años. INDE. Barcelona
- GARCÍA MONGE, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “el juego bueno”. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº13 (1), pp.35-54.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. (Alianza Editorial, Ed.) (1987th ed.). Madrid: Gallardo & Fernández.
- Monge, A. G., & Navarro, H. R. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas.: implicaciones para la Educación Física. *Educación Física y Deporte*, 26(2), 83-110.
- Moreno, J. H. (1994). *Análisis de las estructuras del juego deportivo* (Vol. 8). Inde.



- MORENO PALOS, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Alianza. Madrid.
- NAVARRO, V. (2011). Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº13 (1), pp. 15-34.
- Orlick, T., & López, M. M. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear:(nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Editorial paidotribo.
- PARLEBAS, P. (1981). Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. ISEP. París.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª e d., [versión 23.3 en línea]., <https://dle.rae.es>