



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA**

**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA EN  
RELACIÓN AL TPC ABORDANDO EL  
CONTENIDO DE JUEGOS EN LA  
EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**AUTOR/A: David González Guadilla**

**TUTOR/A: Nicolás Bores Calle**



## **RESUMEN**

Este Trabajo de Fin de Grado está centrado en la creación de una secuencia didáctica dentro de la Educación Física Escolar del contenido de juegos. En este proyecto, se pretende realizar una secuenciación escalonada, siguiendo la propuesta educativa del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, ordenando por cursos los contenidos de juego bueno, habilidades en el juego, estrategias en el juego y cultura lúdica y consiguiendo una estructura de esquemas de unidades didácticas útiles durante mi futura labor como docente. Dando así la relevancia y el valor que se merece a la forma en la que intercalamos contenidos y actividades en busca de un progreso significativo.

## **ABSTRACT**

This Final Degree Project is focused on the creation of a didactic sequence within School Physical Education of the content of games. In this project, it is intended to carry out a sequencing step by step, following the educational proposal of the Pedagogical Treatment of the Corporal, ordering the contents of good play, skills in play, strategies in play and play culture by courses and achieving a structure of schemes of didactic units useful during my future work as a teacher. Thus giving the relevance and the value it deserves to the way in which we intercalate contents and activities in search of a significant progress.

## **PALABRAS CLAVE**

Educación Física, Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, secuenciación didáctica, juego bueno, habilidades en el juego, estrategias en el juego, cultura lúdica.

## **KEYWORDS**

Physical Education, Pedagogical Treatment of the Corporal, didactic sequencing, good game, skills in the game, strategies in the game, playful culture.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>4</b>
<b>2. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>3. OBJETIVOS .....</b>	<b>6</b>
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>6</b>
<b>4.1 FUNCIONES DEL PROFESORADO .....</b>	<b>6</b>
<b>4.2 LA LOMLOE Y SU IMPACTO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA.....</b>	<b>7</b>
<b>4.2.1 Descripción de la LOMLOE y sus implicaciones .....</b>	<b>8</b>
<b>4.2.2 Cambios en el currículo de Educación Física .....</b>	<b>10</b>
<b>4.3 TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DE LO CORPORAL .....</b>	<b>13</b>
<b>4.4 CONTENIDOS DE LA SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA .....</b>	<b>15</b>
<b>4.4.1 ¿Qué es la secuenciación didáctica? .....</b>	<b>15</b>
<b>4.4.2 Juego bueno .....</b>	<b>16</b>
<b>4.4.3 Habilidades en el juego.....</b>	<b>20</b>
<b>4.4.4 Estrategias en el juego.....</b>	<b>21</b>
<b>4.4.5 Cultura lúdica .....</b>	<b>22</b>
<b>5. METODOLOGÍA .....</b>	<b>22</b>
<b>6. PROPUESTA DE SECUENCIACIÓN .....</b>	<b>23</b>
<b>7. CONCLUSIONES .....</b>	<b>41</b>
<b>8. BILIOGRAFÍA .....</b>	<b>42</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto representa un último paso en el grado universitario, acercándome a conseguir el objetivo de ser docente. Estos años atrás he podido conseguir diferentes conocimientos y este trabajo es una prueba para demostrar todas aquellas capacidades que he conseguido. Con él puedo demostrar todo lo que aprendí y llevarlo a un nivel práctico. Me he esforzado mucho en la realización, buscando ampliar mis pensamientos sobre este tema y me ha supuesto una nueva experiencia en mi vida. Es complicado demostrar todos esos conocimientos en un solo trabajo, pero este demuestra alguno de ellos adquiridos en la carrera universitaria.

Es importante recalcar que se realizará una propuesta de secuenciación pasando por cada uno de los cursos de los que está compuesta la Educación Primaria, desde 1º hasta 6º y en relación a los contenidos principales que veremos dentro acerca de los juegos, cabe destacar los cuatro pilares que considera García Monge (2005): “Juego Bueno”, “Habilidades en el juego”, “Estrategias en el juego” y “Cultura lúdica”. Estos pilares serán ampliamente relacionados en este documento.

La Ley Orgánica de Modificación de la Ley de Educación Orgánica (LOMLOE), es la ley educativa que se encuentra en vigor actualmente en la educación primaria y en ella podemos encontrar todos los procedimientos que deben de realizar los profesionales en la materia.

Sin embargo, utilizaré como propuesta educativa para la secuenciación de contenidos el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, un modelo que ayuda a los docentes en la aplicación de lo marcado por el currículo oficial, haciendo que nos podamos adaptar a cualquier contexto utilizando la reflexión y el análisis como aspectos fundamentales.

La secuenciación, tema principal de este proyecto, nos permite distribuir los diferentes contenidos de un área de forma gradual y por ello es un aspecto de la educación interesante que se tratará dentro del trabajo.

El trabajo se divide en varias secciones, comenzando por la justificación, que expone el razonamiento de la elección del tema del TFG, explicando qué aspectos componen este trabajo y cuáles son mis objetivos al completar este documento. A continuación, se desarrolla la fundamentación teórica, donde iré desde un ámbito general del tema como son las funciones y tareas que debe de realizar un profesor, pasando por la explicación del marco legislativo en relación a la educación física en el cual nos encontramos actualmente y lo que ello conlleva, tratando también el modelo educativo llamado Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, hasta llegar a un ámbito más concreto en el que nos centraremos en la secuenciación desde un punto de vista teórico y los contenidos que se van a trabajar. Después incluiré la metodología que he llevado a cabo durante el trabajo. Teniendo esta base teórica antes mencionada, iré introduciendo la información en mi propuesta de manera gradual, desde el primer año de la educación primaria.

Cada unidad demostrará e identificará brevemente los objetivos que se pretenden alcanzar y junto con los contenidos, así como las lecciones correspondientes y la evaluación de la propuesta. De esta forma, todos los cursos desde primero hasta sexto de educación primaria habrán sido trabajados. Para finalizar, ofreceré varias conclusiones a las que he llegado durante la realización del documento y abarcan todo el proceso de elaboración de este.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

Mi elección de este tema para el proyecto, fue debido a que quería realizar un trabajo que juntase los contenidos de educación física y un modelo educativo en concreto, consiguiendo así realizar un trabajo que me permitiera poder utilizarlo en mi futuro como docente

En un primer lugar esta secuenciación iba a estar relacionada con el currículo oficial, pero tras una charla con mi tutor, decidí enfocarla hacia el modelo educativo del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal.

Con su realización, pretendo que tenga un cierto valor en la práctica educativa, creando así una secuenciación progresiva que motive al alumnado y sean capaces de aprender a la vez que se divierten.

Mi futuro como docente, ha tenido gran importancia en el tema seleccionado, ya que este trabajo puedo utilizarlo como estructura dentro de un centro escolar, desarrollando de forma más extensa y detallada toda la secuenciación. Pretendo que sea una propuesta actualizada debido a la utilización del TPC en su creación y conseguir beneficiar mis clases con su uso.

Quiero en un futuro cercano, realizar las oposiciones para maestro de educación primaria y una vez superadas, utilizar la secuenciación y los aprendizajes sobre estos contenidos como base para realizar unas programaciones didácticas en relación a los cursos de primaria.

La realización de mis estudios en Palencia, me ha proporcionado la suerte de compartir clase con diferentes docentes, los cuales me ha proporcionado nuevas experiencias y me han ayudado durante las asignaturas del grado. De estas asignaturas, he aprendido diferentes conocimientos y para este trabajo estarán muy presentes sobre todo los contenidos incluidos dentro de la mención de Educación Física. Desarrollando de una forma más profunda el contenido de juegos en la Educación Física. Todos estos aprendizajes me permitirán tener muchas herramientas dentro del aula y utilizarlas dependiendo de los diferentes contextos.

Para ello opino que es importante conocer que leyes están establecidas en cuanto a la educación, tanto nivel nacional, es decir, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), como a nivel autonómico, en el cual el currículo escolar oficial se aborda en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el

que se establecen el arreglo y los currículos de educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Analizándolas y señalando las partes que considero que un docente debe de conocer.

Por último, veo fundamental el aprendizaje sobre la secuenciación en base a lo que establece el TPC, propuesta muy cercana a la LOMLOE y que busca una educación en función de las diferencias de cada alumno y alumna, incorporando estas ideas en el área de la educación física e informándome de sus pensamientos.

### **3. OBJETIVOS**

-Proyectar una idea de secuenciación de unidades didácticas razonadas y escalonadas para el área de educación física, durante los distintos cursos de educación primaria, con los contenidos de juego bueno, estrategias en el juego, cultura lúdica y habilidades en el juego.

-Conocer la idea de propuesta curricular del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal y aplicarla durante la secuenciación de unidades didácticas.

-Conseguir la competencia de secuenciar distintos contenidos y actividades, con la finalidad de trasladarlos de manera apropiada a los estudiantes y lograr que lleguen a tener una formación significativa.

-Desarrollar mis habilidades en el análisis de los diversos documentos utilizados para la realización, obtener la capacidad de comprenderlos y usarlos de manera efectiva para favorecer un proceso de planificación secuencial fluido.

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **4.1 FUNCIONES DEL PROFESORADO**

Las funciones del profesorado quedan establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y son las siguientes:

- a) La programación y la enseñanza de las áreas, materias, módulos que tengan encomendados.
- b) La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado, así como la evaluación de los procesos de enseñanza.
- c) La tutoría de los alumnos, la dirección y la orientación de su aprendizaje y el apoyo en su proceso educativo, en colaboración con las familias.

- d) La orientación educativa, académica y profesional de los alumnos, en colaboración, en su caso, con los servicios o departamentos especializados.
- e) La atención al desarrollo intelectual, afectivo, psicomotriz, social y moral del alumnado.
- f) La promoción, organización y participación en las actividades complementarias, dentro o fuera del recinto educativo, programadas por los centros.
- g) La contribución a que las actividades del centro se desarrollen en un clima de respeto, de tolerancia, de participación y de libertad para fomentar en los alumnos los valores de la ciudadanía democrática.
- h) La información periódica a las familias sobre el proceso de aprendizaje de sus hijos e hijas, así como la orientación para su cooperación en el mismo.
- i) La coordinación de las actividades docentes, de gestión y de dirección que les sean encomendadas.
- j) La participación en la actividad general del centro.
- k) La participación en los planes de evaluación que determinen las Administraciones educativas o los propios centros.
- l) La investigación, la experimentación y la mejora continua de los procesos de enseñanza correspondiente.

Los docentes tendrán que realizar dichas funciones en colaboración con el resto de los docentes del centro y en equipo.

En la actual ley de educación vigente que es la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica a Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación observamos dos cambios dentro de los apartados y son los siguientes:

- a) La programación y la enseñanza de las áreas, materias, módulos o ámbitos curriculares que tengan encomendados.
- g) La contribución a que las actividades del centro se desarrollen en un clima de respeto, de tolerancia, de participación y de libertad para fomentar en los alumnos los valores de la ciudadanía democrática y de la cultura de paz.

## **4.2 LA LOMLOE Y SU IMPACTO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA**

En este apartado haré mención a diferentes partes del análisis que ha realizado Muñoz (2022) sobre los algunos de los cambios establecidos, en relación a la educación primaria y a la educación física del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, junto con el análisis por mi parte de algunos

aspectos mencionados en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, para la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

#### **4.2.1 Descripción de la LOMLOE y sus implicaciones**

Muñoz (2022) analiza que el plan de estudios establecido por el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, se aplica en los ciclos primero, tercero y quinto de la escuela primaria durante el año académico 2022-2023. Los estándares establecidos por el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, se aplican en los ciclos segundo, cuarto y sexto. Como señala anteriormente, los cursos impares se encuentran incluidos en el marco curricular definido por el Real Decreto 157/2022, y cada comunidad autónoma de acuerdo con sus preferencias realiza los ajustes que crea convenientes dentro de unos marcos establecidos por dicho Real Decreto. Los grados pares incorporarán las disposiciones del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo para el próximo año académico 2023-2024.

He observado que, en nuestra comunidad autónoma, el plan de estudios está establecido por el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo y se encuentra más detallado en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, para la Comunidad Autónoma de Castilla y León y el plan de estudios establecido por el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, es a su vez regulado en Castilla y León por el Decreto 26/2016 de 21 de julio.

Primero debemos introducir una definición de currículo, si atendemos a lo escrito por Gimeno (1994) esto nos dice que es “la concreción de las funciones de la propia escuela y la forma particular de enfocarlas en un momento histórico y social determinado, para un nivel o modalidad de educación, en un entramado institucional” (p.16).

Otra definición es la escrita por Dussel (2010) en la cual nos explica que:

“El currículum constituye un documento público que expresa acuerdos sociales sobre lo que debe transmitirse a las nuevas generaciones en el espacio escolar. Los acuerdos pueden ser más o menos consensuado, más amplios o más restringidos, pero en cualquier caso tienen un carácter público que trasciende lo que cada institución o docente puede resolver por sí mismo” (p. 4).

Atendiendo a lo especificado por Muñoz (2022) las innovaciones dentro de los elementos curriculares que forman este plan de estudios son los siguientes:

-Los “objetivos de etapa”, descritos como resultados esperados para cada etapa, se mantienen, y están estrechamente vinculados al desarrollo de las competencias clave creadas en cada área. Estos no han cambiado desde que fueron definidos en el LOE y se basan en ese documento.



-Las competencias clave se definen como capacidades necesarias para que los estudiantes progresen con éxito en el ámbito educativo y sean capaces de afrontar los problemas de la vida cotidiana que les vayan surgiendo. Al finalizar la educación básica se incorporan estas competencias a los perfiles de salida de los alumnos y alumnas. Se conservan las mismas competencias, pero con algún cambio en los términos utilizados, para ir acorde a los estándares europeos: Competencia en comunicación lingüística (CCL), competencia plurilingüe (CP), competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), competencia digital (CD), competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), competencia ciudadana (CC), competencia emprendedora (CE), competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

-Se establece el “perfil de salida”, este puntualiza los objetivos y principios orientadores de la educación en relación a la enseñanza básica. Su propósito es dar consistencia, cohesión y coherencia en el desarrollo progresivo de las capacidades entre los distintos cursos de los estudiantes. Este término guía en el proceso de selección de los distintos aspectos dentro del currículo y permanece conectado con las competencias clave.

-Incluye un nuevo aspecto llamado “competencias específicas”, estas sirven como un vínculo entre el perfil de salida de los estudiantes y los saberes básicos de las áreas y los criterios de evaluación. Son habilidades que los estudiantes deben ser capaces de mostrar en acciones o circunstancias que requieren el dominio de la información básica de cada tema.

-Dado que no dependen de la especificación de los contenidos para cada año escolar, todavía se siguen utilizando los “criterios de evaluación”, pero con una metodología diferente. Estos criterios describen los niveles de rendimiento esperados de los estudiantes en circunstancias o tareas que requieran de las competencias específicas de cada área en una de terminada etapa de su proceso de aprendizaje.

-Ahora al agrupamiento de valores y habilidades que forman los contenidos de un área y las cuales son fundamentales para adquirir algunas competencias específicas se les denomina “saberes básicos”. Los bloques de contenidos ya no pueden ser tratados por separado, deben hacerse enlaces entre ellos. En el currículo de Castilla y León los “saberes básicos” siguen llamándose contenidos.

-En lugar de “unidades didácticas”, aparecen las “situaciones de aprendizaje” que son una recopilación de actividades y escenarios que se practicarán para ayudar a los estudiantes a desarrollar competencias específicas y clave en un contexto particular proporcionado por el profesor.

El autor también nos dice que las situaciones de aprendizaje, deben ser atractivas para el alumnado, es decir, abarcar varios bloques, ser interesantes, partir de sus conocimientos previos en contextos cotidianos y garantizar que todos los estudiantes puedan seguirlo, adaptándose a sus características y estilos de aprendizaje.

Los principios generales y pedagógicos van a tener como principal finalidad formar a nuestros alumnos para que en su día a día sean capaces de seguir aprendiendo conocimientos. Para ello la ley se fija en el Diseño de Aprendizaje Universal (DUA), ya que nos proporciona una gran variedad de alternativas didácticas, todo esto se transformará en un crecimiento de la motivación por parte del alumnado y a su vez un respectivo aumento en sus habilidades de aprendizaje (Muñoz, 2022).

Para Alba (2016), el Diseño de Aprendizaje Universal es:

“Un enfoque que facilita un diseño curricular en el que tengan cabida todos los estudiantes, objetivos, métodos, materiales y 3 evaluaciones formulados partiendo de la diversidad, que permitan aprender y participar a todos, no desde la simplificación o la homogeneización a través de un modelo único para todos, “talla única”, sino por la utilización de un enfoque flexible que permita la participación, la implicación y el aprendizaje desde las necesidades y capacidades individuales” (pp. 2-3).

El Aprendizaje Basado en Proyectos es el enfoque de enseñanza que se utilizará. El uso de proyectos importantes para los estudiantes se destaca por los conceptos educativos. A través de estas iniciativas, se fomenta la resolución de problemas en grupos, y se fortalece la responsabilidad, la independencia, la autoconciencia y la autoestima. Se establecerá un periodo para este fin, durante las horas escolares, tal y como se indique en cada centro escolar (Muñoz, 2022).

Se le reconoce como una propuesta innovadora a lo que Carbonell (2001) fija como:

“Una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Y, a su vez, de introducir, en una línea renovadora, nuevos proyectos y programas, materiales curriculares, estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos didácticos y otra forma de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula” (p. 17).

#### **4.2.2 Cambios en el currículo de Educación Física**

Con la implantación de la LOMLOE, Muñoz (2022), nos explica que, gracias a la creación de las competencias específicas ya mencionadas, se busca que sepamos y tengamos claro lo que deben de trabajar los docentes dentro de las aulas de educación primaria, respondiendo a tres claras

consignas, qué trabajar, cómo hacerlo y para qué. El autor señala cinco grandes competencias específicas dentro de la Educación Física:

“Adoptar un estilo de vida activo y saludable (qué), practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz (cómo), para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar (para qué)” (p. 84).

“Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices (qué), aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones (cómo), para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria (para qué)” (p. 84).

“Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz (qué), con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes (cómo), para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa (para qué)” (p. 84).

“Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz (qué), valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea (cómo), para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana (para qué)” (p. 84).

“Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz (qué), interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas (cómo), para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora (para qué)” (p. 85).

En el caso de Castilla y León, he analizado que según lo establecido en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, aparece una sexta competencia específica:

“Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo, para

dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa”

Si consultamos lo establecido por Muñoz (2022), las seis competencias específicas mencionadas anteriormente, se desglosan, dentro de cada ciclo de educación primaria en unos criterios de evaluación y directamente vinculados con los criterios, encontramos el concepto de saberes básicos, los cuales están divididos en los seis bloques de “Vida activa y saludable: salud física, mental y social”, “Organización y gestión de la actividad física: Elección, preparación, planificación y autorregulación y seguridad de la práctica física”, “Resolución de problemas en situaciones motrices: Toma de decisiones, uso eficiente de los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad y procesos de creatividad motriz”, “Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices: Desarrollo de la respuesta emocional del alumnado, a la adquisición de habilidades sociales. Fomento de relaciones constructivas e inclusivas y rechazo de conductas contrarias a la convivencia”, “Manifestaciones de la cultura motriz: Cultura motriz tradicional, expresión artístico-expresiva y deporte como seña de identidad cultural” y “Interacción eficiente y sostenible con el entorno: Uso del entorno, contribución a su conservación y perspectiva comunitaria” (p. 85-86).

Por mi parte, he consultado en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, Castilla y León, encontrando un séptimo saber específico, el cual en esta comunidad autónoma se sigue conservando el nombre de contenido y es el siguiente:

-Información, digitalización y comunicación: Lectura e interpretación de textos propios del área, manejo básico de herramientas y recursos digitales y comunicación y divulgación de trabajos y experiencias motrices.

También, he apreciado que anteriormente en la LOMCE en relación a Castilla y León, es decir el Decreto 26/2016, de 21 de junio, podíamos encontrar seis bloques de contenidos, los cuales ahora con el Decreto 38/ 2022, de 29 de septiembre, se reestructuran siendo el mismo número, pero los contenidos están mezclados unos con otros y no de forma aislada como se encontraban en el pasado. Los he organizado de la siguiente forma:

- El bloque 1 “contenidos comunes” se reparte en los nuevos bloques 4 y 7.
- El bloque 2 “conocimiento corporal” se incluye entre los nuevos bloques 2 y 3.
- El bloque 3 “habilidades motrices” se reparte entre los nuevos bloques 2 y 3.
- El bloque 4 “juegos y actividades deportivas” se integraría en los nuevos bloques 4, 5, 6 y 7.
- El bloque 5 “actividades físicas artístico-expresivas” se reparte en los nuevos bloques 4 y 5.
- El bloque 6 “actividad física y salud” se reparte en los nuevos bloques 1 y 2.

### **4.3 TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DE LO CORPORAL**

Para facilitar el trabajo a los profesores, adaptándose a la legislación educativa, Vaca (1986) y posteriormente Bores (2005) presentaron una teoría de enseñanza llamada Tratamiento Pedagógico de lo Corporal (TPC).

Reflejan que es un modelo que está dirigido a enfocarnos en la reflexión sobre las acciones realizadas por los alumnos y alumnas, pudiendo los profesores ser capaces de analizar el ámbito corporal y la actividad que este realiza durante el periodo escolar. También plantean que es un enfoque que nos permite ajustarnos a las diferentes situaciones que nos puedan surgir y posee mucho potencial, el cual podemos aprovechar como docentes, pudiendo conseguir una mejor labor en nuestra profesión.

Según Vaca (1986), esto nos posibilita que se puedan adoptar nuevas estrategias, es el caso de las cuñas motrices, para que dentro de la escuela puedan experimentar diferentes vivencias tanto motrices como corporales.

Todos los alumnos y alumnas son diferentes unos de otros, pero cada uno debe incorporar y ampliar sus aptitudes mentales, de relación y de movimiento, consiguiendo que los estímulos que les proporcione el docente sean un reto, el cual superar atendiéndonos a su nivel educativo y que no esté ni por encima de su nivel, ya que podrían llegar a sentir como que han fracasado o por debajo de su nivel haciendo que este sea muy fácil de lograr y pierdan el interés.

Los estudiantes deben de ser conocedores de su desarrollo y se vean como participantes activos en su educación, ya que esto proporcionará una motivación en ellos. Con el fin de crear una propuesta didáctica que fomente el crecimiento de las competencias de los niños y niñas y la construcción gradual de su amor propio, Vaca (2008) tiene en cuenta constantemente la idea en la cual el alumnado sea autosuficiente, con el análisis de lo que sucede en cada situación, tratando con respeto a los alumnos en todo momento y buscando beneficiar sus intereses.

Bores, García y González (2019), nos explican que las principales pautas con las cuales podemos definir el TPC son las siguientes:

- Desaparición de la dualidad cuerpo-mente:

Debe de producirse una reflexión sobre la práctica dentro del aula y estar alejados de pensamientos únicamente enfocados en la ejecución, aunque las ideas conservadoras nos expliquen que debemos de separar el cuerpo de la mente.

- Consciencia sobre el aprendizaje:

Se busca que el alumnado conozca qué fin tienen todos los componentes del proceso y qué es lo que queremos conseguir, conociendo así su posición en este proceso. Dejando a un lado el aprendizaje involuntario.

- El docente como provocador de situaciones de reflexión:

Se le da mucho valor a que los alumnos reflexionen dentro del aula y que piense las diferentes maneras con las cuales puede resolver los problemas o cuestiones que les propone el profesor, haciéndoles conscientes que estas reflexiones se realizan para progresar en su aprendizaje y no como forma de pasar el tiempo.

- La programación de las unidades: un diseño abierto y cambiante

Todas las unidades didácticas serán abiertas en su programación y permitir al profesor adaptarse al contexto escolar en el que se encuentre.

Según Bores, García y González (2019), muchos docentes dudan en cuanto a cuál es el método de evaluación de este modelo o en cuanto a cuáles son los objetivos y contenidos que establece, sesiones, actividades, etc., ya que no vienen en ningún momento especificados. La forma de comprender este modelo es muy simple y es que los docentes pueden establecer todos los aspectos anteriores a criterio propio evitando que las unidades didácticas sean cerradas, pero dentro de estas programaciones o unidades debe estar señalado el contexto en el cual se realizan, para así poder tener una visión exacta de estas.

Atendiendo a la Propuesta Curricular Vaca (2002), establece una relación entre la Educación Física y lo que es esencial que los estudiantes entiendan y de esta relación surgen los contenidos específicos del área de Educación Física, los contenidos compartidos con otras áreas y los contenidos generales.

Centrándonos en los contenidos particulares del área de Educación Física, Vaca (2002) nos explica que los alumnos y alumnas se forman en sí mismos conociendo su propio cuerpo, siendo conscientes de lo que son capaces de hacer y lo que no; sobre su propia naturaleza viendo como responden sus cuerpos ante las diferentes adversidades que se les planteen; y sobre la sociedad en la que viven, conociendo las normas, tradiciones y principios con los cuales deben de actuar y aplicar al participar en cualquier tipo de juego.

Por último, Vaca y Varela (2008) nos dicen que el TPC está creado sobre dos elementos entre los que se incluyen todos los contenidos dentro del área de Educación Física que están plasmados dentro del currículum y la unidad didáctica denominada por ellos mismos como “carpeta”. Gracias a ellas el docente podrá preparar y estructurar lo que va a querer trabajar con los niños y niñas, propiciando que los profesores puedan razonar las claves de sus planteamientos y a qué se deben.

La carpeta tiene la función de recoger todos los registros de lo que sucede en el transcurso de la unidad y una vez esta unidad concluya, en la parte de atrás de la portada el docente debe de indagar sobre todo lo que ha sucedido durante ese tiempo y los aprendizajes obtenidos.

Para ello dentro de estas unidades debemos determinar un planteamiento de lección que se pueda adecuar a cualquier tipo de situación y contexto siguiendo una estructura en torno a tres momentos que son el de encuentro, en el cual se produce el primer escenario durante la clase para hablar sobre las diferentes actividades que se van a realizar y conseguir una disposición óptima para el desempeño en la lección; el de construcción de aprendizaje, en el cual el docente mediante la creación de situaciones, genera momentos en los que los alumnos deberán indagar una solución utilizando la reflexión; y el de despedida, en el cual los alumnos dan su punto de vista sobre la lección compartiendo las ideas con sus compañeros, haciendo hincapié en aquellos aspectos positivos que han podido percibir y regreso a sus respectivas aulas.

## **4.4 CONTENIDOS DE LA SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA**

### **4.4.1 ¿Qué es la secuenciación didáctica?**

El término “Secuencia Didáctica” es algo fundamental dentro de este proyecto y es necesario que sepamos qué significa para continuar con el trabajo, ya que es una tarea principal de los docentes dentro de un aula.

Rodríguez-Reyes (2014) define las secuencias didácticas de la siguiente forma:

“Las secuencias de actividades o secuencias didácticas consisten en una sucesión de actividades previamente pensadas que dan orden y lógica a los procesos de enseñanza y acompañados con modelos de aprendizaje dan sentido a la asimilación y comprensión de los contenidos diseñadas por el docente” (p. 449).

Díaz Barriga (2013) establece que “la elaboración de una secuencia didáctica es una tarea importante para organizar situaciones de aprendizaje que se desarrollarán en el trabajo de los estudiantes”.

Es necesario que tengamos en cuenta tanto el nivel de dificultad de los contenidos, como las edades del alumnado al que pretendemos enseñárselo, esto significa que debemos saber distribuir de forma correcta los contenidos, yendo de forma progresiva y buscando que con el paso de los años pasen de conocer conceptos concretos a elevar su nivel de aprendizaje de forma autónoma.

Dentro del TCP Vaca y Varela (2008), nos ofrecen la herramienta ya mencionada anteriormente “carpeta”, esta nos ayudará a organizar nuestras ideas y establecer un ritmo de aprendizaje adaptado a la situación, pudiendo reflexionar sobre ello posteriormente y ver las situaciones que se han dado como nosotros esperábamos y las que no, aprendiendo sobre ella y mejorando en futuras prácticas docentes.

#### 4.4.2 Juego bueno

Atendiendo a García Monge (2011), el pensamiento de juego bueno se origina en 1991 guiado por las ideas la propuesta curricular TCP, con el propósito de modificar los juegos proporcionando recursos a los estudiantes y buscar entendieran las reglas pactadas de los juegos.

En 1994, se enfocaron en los centros rurales buscando que el alumnado supiese cómo adaptar los juegos al contexto en el que se encontraban, es decir su pueblo.

Ambas iniciativas generaron los cimientos para conseguir las informaciones necesarias y crear la idea de “juego bueno” ajustada tanto a estudiantes como a profesores,

En 1996, continuaron con el diseño de diferentes unidades didácticas sobre este tema principal, con la intención de probarlas y ajustarlas, para más adelante crear un concepto sólido de juego bueno que García Monge (2011) explica de la siguiente forma:

“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” (p. 43).

Profundizando sobre el tema, García Monge (2009) nos dice que, en el transcurso de las lecciones, en el juego se propician diferentes escenarios con los cuales pueden surgir el peligro y la disputa. Estas situaciones pueden estar provocadas por la configuración del juego (dimensión estructural), también pueden estar generadas por las relaciones personales que los alumnos y alumnas establecen dentro de la clase o las emociones individuales que siente cada uno durante el juego buscando su beneficio (dimensión personal) como nos remarca Parlebás (1988). Por último, el autor nos explica que también es importante enunciar el contexto del cual proviene cada uno (dimensión cultural).

Estos obstáculos hacen que muchos profesores replanteen sus propuestas y dejan de realizar ese juego solo para evadir esas dificultades que han surgido, en vez de utilizar esas situaciones creando momentos de aprendizaje. Para ello García Monge (2011) plantea estos ítems a trabajar en clase para fomentar la reflexión:

- Tiempos de reflexión en la acción, para que sepan reconocer y corregir las acciones inapropiadas.
- Tiempos de reflexión sobre la acción que les permitan analizar sus comportamientos.
- Estrategias didácticas, para concienciarse de los comportamientos que tienen.



Deben participar activamente, siendo conscientes de su progreso y lo que pueden aportar ellos mismos para el progreso de sus compañeros, desde los valores del respeto e incluyendo a todos en las decisiones conjuntas, entendiendo porqué se toma cada decisión. Deben darse cuenta de su evolución e incluir cada experiencia como aprendizaje.

Debemos destacar que, en el momento de creación de un juego, García Monge (2011) nos señala que es necesario abordarlos desde unos núcleos temáticos que son los siguientes:

-Seguridad: El alumnado debe saber que el juego se tiene que realizar en unas condiciones de seguridad en las que no pueda hacerse daño nadie, por lo que el juego habría finalizado. Para ello debemos acondicionar las zonas de trabajo, saber que vestimenta es la correcta para la práctica deportiva y evitar acciones que puedan resultar perjudiciales para los compañeros.

-Relaciones: Necesitamos que todos puedan intervenir durante la práctica y puedan participar de forma cooperativa. Aceptarse unos a otros como son y ser empáticos y respetuosos con el compañero. Dentro de las relaciones se pueden trabajar diferentes elementos como la escucha y aceptación de otras opiniones, el diálogo, la participación en diferentes roles, la aceptación de las diferencias y comprensión de la responsabilidad personal en la ayuda a otros, la integración de todos en el juego en un ambiente de empatía, respeto y tolerancia, sin rechazos o marginaciones y la comprensión y uso de los criterios que ayudan a mejorar la colaboración

-Intervención Personal y Responsabilidad: Deben plantearse qué puede hacer cada uno para mejorar el juego en grupo, para ello podemos trabajar aspectos como la reacción ante la derrota o el éxito, ser tolerantes, control de sus emociones, ser empáticos y buscar mejorar uno mismo en cuanto actitudes.

-Normativa: Es necesario que sepan que los juegos pueden ser modificados y que no tienen una estructura la cual no se pueda cambiar, estos cambios en el juego van a poder realizarlos ellos mismos y sentirse partícipes de la creación del juego. Debemos tratar temas como el pacto de normas, saber respetarlas, comprenderlas y modificarlas en beneficio de todos.

Por último, es importante que conozcamos que para tratar las unidades didácticas de “juego bueno” necesitamos que estas tengan una estructura de lección, para ello se utilizará la establecida por Vaca (2002) y Bores (2005).

García (2011) en relación con la estructura de lección nos da diferentes estrategias y nos propone un esquema, en el cual está incluido el apartado “Proponer un juego inicial que plantee problemas sobre el tema y dé posibilidades de desarrollo”, que considero de gran importancia dentro de mi

trabajo, ya que está relacionado con la secuenciación de juegos durante los ciclos de primaria, por ello lo desarrollaré de forma más extensa. El esquema es el siguiente:

-Compartir el proyecto: El tema que se va a tratar en la lección debe de quedar especificado desde el primer momento, utilizando por ejemplo la pizarra como herramienta para escribirlo y anotar algún elemento clave de ayuda. Debemos incentivar al alumnado a afrontar de manera positiva la lección y conseguir los objetivos que se proponen dentro de ella.

-Proponer un juego inicial que plantee problemas sobre el tema y de posibilidades de desarrollo: Dentro del juego, debemos encontrar una problemática alrededor del tema que seleccionemos, causando en ellos una motivación, cuidando que esa problemática tenga una solución adaptada al curso en el que nos encontremos, por ello es necesario saber secuenciar los juegos para las diferentes edades en educación primaria y los núcleos temáticos mencionados anteriormente.

Según García (2011) existen juegos que pueden hacer más referencia a unos núcleos temáticos que a otros y se amolden a lo que el docente quiere generar en sus alumnos en un momento determinado, por tanto, la seguridad está más cercana a juegos de disputa o captura de un objeto y juegos de desplazamientos libres en un área en el que tengan que perseguir o esconderse de alguien. Las relaciones y la intervención personal y responsabilidad podemos trabajarlas con juegos en las que tengan que intervenir con otros compañeros para la consecución de un fin o juegos de relaciones ambivalentes en los que puedan escoger los compañeros para colaborar entre ellos o ir en contra de ellos, también servirían de gran ayuda juegos que debido a la sociedad se les vincule con un género. Por último, la normativa se puede trabajar con juegos que no estén completos y el alumnado se vea obligado a establecer unas reglas.

Por otro lado, y aspecto fundamental de este proyecto, encontramos la secuenciación por ciclos o edades. Los juegos deben ser familiares para los niños y niñas y significativos, tratando de ejecutar de forma correcta los juegos clásicos en lugar de crear nuevos. Sería conveniente no partir de habilidades complejas que puedan dejar fuera de la práctica a algún niño o niña y puedan usarse como base para futuras unidades de habilidades o estrategias.

En el primer ciclo se deben de usar juegos de persecución individual y por equipos, como "tula", "la araña", "alturitas", "la cadeneta", "stop", "los puentes", "polis y cacos", entre otros. Para un segundo ciclo juegos de persecución individual y por equipos, como "la cadeneta", "los puentes", "polis y cacos", juegos de invasión con móvil, como "balonmano-baloncesto modificados", juegos de persecución y captura de objetos, como

"las banderas" y "los tesoros", juegos de dar y evitar ser dado con objetos y de relaciones paradójicas, como "pelota sentada" y "pelota cazadora", juegos de cancha dividida, como "pelota invasora" y "pelota cordón" y retos cooperativos, donde los participantes trabajan juntos para lograr un objetivo, como transportar, hacer diana o lograr un número de pases. En el tercer ciclo, se continúa con los juegos anteriores según el nivel de maduración del grupo y su cultura lúdica, se pueden introducir juegos de bate y campo, como "balones a la caja", juegos con implemento, como "hockey modificado". Dependiendo del contexto, se pueden incluir juegos que supongan una dificultad en el manejo del objeto, como el fútbol o el vóley, donde algunos participantes tienen más experiencia y otros menos, fomentando que exista una exploración en busca de respuestas.

Podemos observar cómo se busca que en los primeros cursos los juegos tengan una dificultad reducida y a medida que los cursos avanzan, introducirles una mayor complejidad en las acciones.

-Centrar en problemas concretos del juego el tema de la lección: El docente lanzará cuestiones en relación a las situaciones que han ido surgiendo durante el juego para hacer reflexionar a los alumnos y alumnas y sepan las acciones que han realizado. El profesor será el guía haciendo que los estudiantes puedan establecer sus propios criterios para la ejecución teniendo siempre en cuenta la lógica educativa. Cuando se finalice cada actividad se tomará en cuenta lo que ha descubierto cada uno y debatirá sobre su validez, planteando así nuevas preguntas.

- Identificar los elementos relacionados con el tema de la lección que les permitan tener las claves de lo que estamos trabajando: Tras realizar las cuestiones los alumnos y alumnas deben de contestarlas para llegar a un acuerdo entre todos y modificar el juego. Con esto les ayudamos a que puedan ver de mejor forma las claves del juego y aprender de ellas.

-Trabajo autónomo en pequeños grupos en situaciones de menor complejidad: En alguna ocasión es necesario momentos dentro de la lección en los cuales jugasen en pequeños grupos pudiendo así debatir de mejor forma sobre los criterios de realización ya establecidos, o incluso crear unos nuevos para después debatir con el resto de la clase.

-Compartir y evaluar las producciones o resultados: Analizar finalmente el juego resultante tras el paso de las lecciones y todo lo que ha sucedido, viendo si ha sido de valor educativo para el alumnado y teniendo en cuenta tanto lo que ha salido bien como lo que ha salido mal.

#### **4.4.3 Habilidades en el juego**

Atendiendo a las habilidades en el juego, los estudiantes deben saber el punto de progreso en el que se encuentran para poder mejorar las habilidades motrices, esta mejora se verá reflejada en el juego. No es posible hablar de juegos sin tener en cuenta las habilidades, ya que ambos términos están directamente relacionados, por ello es necesario que ellos mismos reconozcan estas prácticas y comprendan el funcionamiento de su cuerpo.

Los obstáculos que surgen dentro del juego pueden llegar a impedir que algunos niños o niñas sean capaces de ver su propio desempeño. En el aula podemos encontrar tanto el caso del alumno o alumna que reacciona con solvencia ante las dificultades como el que se estanca en una misma actividad y no logra progresar. Mediante el trabajo de habilidades, el estudiante adquiere conocimiento de su destreza y cómo poder progresar en ella y aprovechar de forma plena su competencia propia en la toma de decisiones. Debemos intentar que el alumnado se detenga a observar y analizar tanto sus movimientos como los de sus compañeros, pudiendo ser posible que aprendan esa habilidad gracias a ver a alguien ejecutándola de forma correcta.

García (2005) nos expone que al hacer hincapié a las habilidades en los juegos, los docentes favorecerán “tomar conciencia de la propia habilidad así como de la posibilidad de mejorar en ésta”, “saber sacar el máximo partido del nivel de competencia propio a la hora de tomar decisiones en el juego”, “saber analizar la propia acción y la de los demás”, “conocer los aspectos que condicionan la habilidad y la posibilidad de controlarlos”, “controlar los procesos de mejora de la habilidad”, “responsabilizarse y comprometerse con el aprendizaje de nuevas técnicas”, “comprender la originalidad corporal y motriz, respetando las diferencias de niveles”, “conocer la influencia de las posibilidades y limitaciones individuales en el juego del grupo y la necesidad de llegar a acuerdos para que éste sea interesante para todos” y “tener oportunidad de probar en un ambiente tranquilo diferentes posibilidades de respuesta y sentir la satisfacción de dar nuevas y mejores respuestas” (p. 824).

Según Díaz Lucea (1999), con el trabajo de las habilidades el alumnado puede llegar a reconocer el propio nivel de competencia, adquiriendo consciencia de sus capacidades y puntos débiles, dejar a un lado el estancamiento, superando el temor, explorando y regulando las emociones para abandonar las respuestas automatizadas, proporcionar una respuesta apropiada al nivel personal, seleccionando entre las distintas técnicas disponibles aquella más adecuada, descubrir nuevas respuestas que posibiliten el continuo progreso y buscar la eficiencia y el perfeccionamiento en las respuestas ofrecidas.

En relación con la secuenciación, encontramos que el progreso de estas habilidades guarda conexión con las edades del alumnado y por ello es necesario repartirlas adecuadamente por los

distintos cursos y así conseguir un aprendizaje escalonado, según Díaz Lucea (1999) las habilidades deben de estar secuenciadas de la siguiente forma:

- Primer Ciclo (6-8 años): Es un momento para que los niños y niñas descubran su propio cuerpo y que sigan investigando lo trabajado en años anteriores.
- Segundo Ciclo (8-10 años): Dan un cambio en cuanto a sus bases y son capaces de reconocer las habilidades motrices básicas.
- Tercer Ciclo (10-12): En esta fase se finaliza con el manejo de las habilidades motrices específicas

#### **4.4.4 Estrategias en el juego**

Atendiendo a las estrategias en el juego, éstas buscan dejar a un lado los pensamientos propios y solucionar las dificultades que aparecen en la práctica. Buscamos que el alumnado comience a pensar en que puede influir de forma directa en el juego y lo que surge dentro de él no es casualidad (García, 2005). También deben tomar conciencia que cuando se toman decisiones grupales dentro de un equipo, serán más eficaces y planificar lo que puede ocurrir les dará ventaja en los juegos.

Un concepto clave dentro de este apartado es el de “táctica” y una definición de ella sería que es una forma de llevar a cabo un plan buscando el logro de una meta o un fin concreto. Es cierto que estos planteamientos surgen de forma grupal, pero es de vital importancia el desempeño de cada persona durante la actividad (López, 2011).

Existen cuatro ejes básicos para desarrollar con el alumnado las estrategias en el juego según García (2005) y son “pasar de la acción impulsiva a la acción planificada”, “pasar de la acción individualista a la acción compartida”, “elaborar, aplicar y comprobar planes de acción con opciones” y “conocer y utilizar diferentes elementos tácticos con los que planificar la acción” (p. 832).

En relación con la secuenciación, existe un factor mental que puede ser determinante para comprender las diferentes estrategias y esto viene definido por la edad, puesto que pueden no haber desarrollado algunas capacidades debido a su corta edad, por ello es necesario que adecuemos de la siguiente forma los juegos que debemos de hacer en cada uno de los ciclos:

- Primer ciclo (6-8 años): Juegos de persecución “la cadena”.
- Segundo ciclo (8-10 años): Juegos de cancha dividida en los que puedan decidir con calma sus acciones “balón prisionero”.
- Tercer ciclo (10-12): Juegos de invasión con objeto y sin objeto, alternando fases defensivas y ofensivas “capturar la bandera”.

#### **4.4.5 Cultura lúdica**

Durante el proceso de formación del juego, este ha ido adquiriendo unos notables cimientos en relación con la cultura, que permiten al profesorado captarlos y transferirlos dentro del aula a sus alumnos y alumnas, esto tiene el nombre de cultura lúdica. García (2001) nos explica que la cultura lúdica tiene el objetivo de recrear un juego para relacionarlo con unos aspectos culturales, simbólicos, emocionales o relacionales. Debemos destacar la importancia de esas conversaciones en las cuales las madres y padres explican a sus hijos a qué jugaban cuando eran pequeños y transmitirles esas ideas, reglas, incluso nombres de los juegos que van cambiando con el paso del tiempo. Para ello necesitamos introducirnos en la cultura a través del juego teniendo un punto de vista intergeneracional, intercultural o intergénero.

Existe un enlace entre las dos generaciones que adapta las normas para crear un ambiente seguro y aumenta la actitud positiva, la cual es originada por las necesidades de los que juegan.

Tenemos que buscar que estudiantes se diviertan con aquellos juegos a los que jugaban nuestros familiares en un pasado y establecer otros métodos de entretenimiento en el alumnado.

Según García (2005) dentro de la cultura lúdica podemos resaltar las características de “conocer y usar de normas, rituales, nomenclatura, materiales, canciones, etc. de juegos tradicionales”, “comprender parte de otros contextos u otras culturas”, “dialogar y compartir actividades con personas de otras generaciones”, “dialogar y compartir actividades con personas de otro género”, “obtener recursos para ocupar los tiempos de ocio” y “vivir las situaciones y tipos de relaciones, movilizar las emociones y sentir las moralejas y símbolos que vivieron, movilizaron y sintieron niños y niñas de otras épocas” (pp. 851-852).

## **5. METODOLOGÍA**

La metodología principal de este proyecto, ha sido la recopilación de información mediante las diferentes fuentes ya sean libros, revistas, artículos, etc, permitiéndome ampliar más mis conocimientos sobre el tema.

El primer paso fue buscar un tema para mi proyecto, para así guiar mis búsquedas hacia un campo en concreto y poder avanzar en la realización.

Los libros han proporcionado un gran valor a mi trabajo, encontrando en la biblioteca del campus algunos muy interesantes, los cuales sus contenidos podían ser incluidos.

Otra de las fuentes fueron los artículos académicos, encontrados sobre todo en Google Scholar, principal base de datos en internet. He guardado los relacionados con mi tema para posteriormente

analizarlos y revisar sus citas y referencias para encontrar información complementaria de otros artículos relevantes.

Los documentos legislativos también han estado incluidos en este trabajo, herramienta fundamental para los docentes.

Los profesores en la mención de Educación Física, relacionan mucho sus clases con los artículos académicos y libros, por lo que me ha ayudado en la tarea de búsqueda, ya que durante las clases nos habían hablado sobre ellos o nos los habían facilitado.

Durante este proceso, tuve en cuenta que los autores fueran sobre todo el equipo de profesores que se encuentra dentro de la mención de Educación Física y autores relacionados a ellos para así acercarme más a sus ideas y pensamientos, consiguiendo así una información actualizada.

Teniendo todas las informaciones recogidas, las analicé y traté de captar las ideas fundamentales de cada una y viendo si realmente podían tener algún valor dentro de este trabajo.

Una vez analizados, organicé estas ideas creando una estructura con sentido, incluyendo diferentes citas de los autores de esos artículos consiguiendo así un trabajo académico.

En resumen, mi metodología ha tratado en la búsqueda de información, con las diferentes fuentes y la evaluación de los contenidos de cada uno, para su posterior inclusión en mi trabajo, consiguiendo así ampliar mis conocimientos en este tema.

## **6. PROPUESTA DE SECUENCIACIÓN**

La presente propuesta se trata de una secuenciación dentro del área de Educación física en la Educación Primaria de los contenidos de juegos, juego bueno, habilidades en el juego, estrategias en el juego y cultura lúdica. Esta se realizará durante el curso, en el cual contaremos con 2 horas a la semana de esta área según lo establecido por la ley y en algunas comunidades autónomas 3 horas a la semana a criterio de cada comunidad. La secuenciación estará enfocada bajo el punto de vista del modelo educativo del TPC, por tanto, se dará un gran valor a que el alumnado analice sus propias acciones dentro de las situaciones que ha creado el profesor, buscando que estos saquen conclusiones de la práctica, pudiendo hacer unidades didácticas las cuales el docente pueda adaptar y modificar, es decir, sean abierta, teniendo siempre en cuenta el contexto.

Esta secuenciación estará estructurada de la forma en la cual, en los cursos de 1º, 2º, 3º y 4º los dividamos en pares e impares, trabajando principalmente los núcleos temáticos de seguridad, normativa, relaciones e intervención personal y responsabilidad del juego bueno en los cursos impares y las habilidades y estrategias en el juego junto con la cultura lúdica en los pares.

Debemos tener en cuenta que cuando queramos aplicaren un centro esta propuesta de secuenciación, solo lo hagamos en 1º y 3º, ya que es fundamental comenzar conociendo el juego bueno, por lo que si iniciásemos la propuesta a la vez en los cursos de 2º y 4º, no aprenderían los núcleos temáticos principales cometiendo un grave error en la enseñanza de los contenidos.

Tanto en 5º como en 6º se llevarán a cabo las unidades de juego bueno, estrategias y habilidades. Finalmente realizaremos una última unidad de cultura lúdica en el sexto curso.

El contexto en el que nos encontramos serán aulas de alrededor de 25 alumnos y alumnas en las cuales no contamos con alumnado que presente alguna necesidad determinada ni adaptación durante las lecciones. Tendremos también en cuenta que la duración de cada clase será de 60 minutos aproximadamente, incluyendo el momento de encuentro (5-10 min) y momento de despedida (5-10 min) en ellos.

El siguiente esquema mostrará toda la información estructurada sobre la secuenciación, en la cual estarán distribuidas por los cursos 17 unidades didácticas abarcando los contenidos de juegos:

CURSO	UNIDAD DIDÁCTICA	LECCIONES
1º E.P.O	Juego Bueno (Seguridad y normativa): Seguridad ante todo	5
1º E.P.O	Habilidades: Observo, realizo y expreso	4
2º E.P.O	Juego Bueno: Gran Muralla China	4
2º E.P.O	Estrategias: ¿Cómo supero la muralla? ¿Cómo atrapo a gente para la muralla?	4
2º E.P.O	Cultura lúdica: Juegos populares	4
3º E.P.O	Juego Bueno (Relaciones): Compartimos momentos	5
3º E.P.O	Juego Bueno (Intervención personal y responsabilidad): Aprendo a ganar y a perder	4
4º E.P.O	Estrategias: ¿Cómo puedo ganar?	5
4º E.P.O	Habilidades: Lanza bien la pelota	5
4º E.P.O	Cultura lúdica: Volvemos a los inicios del juego	4
5º E.P.O	Juego Bueno: Creamos pelotas a la cesta	5
5º E.P.O	Estrategias: Juntos somos invencibles	5
5º E.P.O	Habilidades: Lanzamientos y recepciones superados	4
6º E.P.O	Juego Bueno: Capturamos el Juego Bueno	5
6º E.P.O	Estrategias: Todos a una	5



6° E.P.O	Habilidades: Mejoro mis habilidades	4
6° E.P.O	Cultura lúdica: Las calles están vacías de juegos	4

## 1° EDUCACIÓN PRIMARIA

Las unidades trabajadas en este curso serán relacionadas con los contenidos de juego bueno y habilidades en el juego. La unidad didáctica de juego bueno estará enfocada en los núcleos temáticos de la seguridad y normativa, con diferentes juegos donde introduciré estos conceptos, debido a que considero que el juego bueno debe de introducirse en el aula desde el primer curso de primaria para ir progresando poco a poco durante los cursos posteriores, teniendo desde pequeños la base de este contenido. Dentro de la segunda unidad trabajaremos con la regla principal de capturar y evitar ser capturado, en espacios comunes y participación simultánea siguiendo con el estilo de juegos utilizados durante la primera unidad de este curso. Las habilidades utilizadas serán habilidades motrices básicas continuando con las capacidades aprendidas en educación infantil y permitiéndoles que sigan conociendo su cuerpo.

- **Unidad didáctica 1 “Seguridad ante todo”**

La seguridad y la normativa son núcleos principales dentro del juego bueno y por ello veo imprescindible que conozcan estos términos desde el primer ciclo de educación primaria. Se comenzarán abordando conceptos básicos, diferenciando las situaciones que pueden entrañar algún peligro hasta las diferentes transformaciones que se pueden hacer a la estructura del juego para hacerlo más seguro. Realizaremos 5 lecciones en esta primera unidad.

### Objetivos

- Aprender el concepto de “Juego Bueno”.
- Entender la importancia de que un juego sea seguro.
- Analizar cómo modifica la seguridad los diferentes rasgos del juego.

### Contenidos

- Características principales del Juego Bueno y sus propósitos.
- Situaciones de peligro dentro del juego.
- Acondicionamiento de espacios para el juego.
- Modificaciones que se pueden realizar para hacer el juego más seguro.

### Lecciones

Empezaremos introduciendo a los alumnos el concepto de Juego Bueno y nombraremos los cuatro núcleos temáticos que lo forman, centrándonos en el de seguridad y en el de normativa. Durante juegos como el “pilla pilla” o “stop” aparecerán momentos peligrosos los cuales deben de ser conscientes que nadie tiene que hacerse daño y reflexionar sobre estas situaciones en las pequeñas

pausas que realizará el docente durante el juego. Pondrán en común diferentes cambios que harían en el juego para hacerlo más seguro.

### **Evaluación**

Tendrá una gran importancia lo percibido por el docente dentro de cada lección e introduciremos desde el primer curso un cuaderno del alumno básico, donde escribirán después de cada clase anotaciones simples de reflexiones, cambios en el juego, situaciones que suceden revisado por el profesor al finalizar la unidad didáctica.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Alguien ha visto alguna situación peligrosa?
- ¿Qué podemos hacer para no chocarnos con la pared?
- ¿Cómo podemos pillar sin que alguien se caiga al suelo?

- **Unidad didáctica 2 “Observo, realizo y expreso”**

La unidad didáctica irá guiada a continuar con el desarrollo de habilidades motrices básicas como el correr, saltar o escalar por parte del alumnado. Durante 4 lecciones continuaremos jugando al “pilla pilla” o al “stop” aprovechando que ya tenemos una base de juego bueno.

### **Objetivos**

- Observar la técnica de ejecución de habilidades en mis compañeros y en mí mismo.
- Expresar con palabras las acciones que realizamos en cada habilidad.
- Reconocer las habilidades motrices básicas.
- Conocer nuestro propio cuerpo y sus capacidades y limitaciones.

### **Contenidos**

- Habilidades motrices básicas: correr, escalar, saltar, caminar.
- Descripción de las habilidades utilizadas en el juego.
- Utilización de las habilidades motrices básicas dentro del juego.

### **Lecciones**

Introduciremos las habilidades motrices básicas y trabajaremos las esenciales para la regla de capturar y no ser capturado. Tendremos momentos de únicamente juego para observar al alumnado en esta práctica y también tendremos momentos en los cuales los dividiremos en pequeños grupos para verse unos a otros en la ejecución de estas habilidades y viendo que pueden mejorar.

### **Evaluación**

Durante esta unidad la observación del profesor será uno de los métodos que se utilizará junto al cuaderno del alumno, en el que anotarán después de cada clase una pequeña descripción de esas

habilidades, ya que tiene la misma importancia la ejecución de las habilidades y saber qué es lo que estamos haciendo.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Qué posición favorece quedarme quieto manteniendo el equilibrio?
- ¿Cuál es la forma más eficiente de correr escapando en estos juegos?

## **2º EDUCACIÓN PRIMARIA**

Siguiendo con lo realizado en el anterior curso continuaremos con una unidad en la que trabajaremos los núcleos de seguridad y normativa pertenecientes al juego bueno, introduciendo un nuevo juego que es “la muralla”. Enlazando con la anterior unidad, realizaremos una segunda de estrategias en el juego trabajado anteriormente en este curso y terminaremos con un acercamiento a la cultura lúdica por primera vez.

- **Unidad didáctica 1 “Gran Muralla China”**

Comenzaremos con la introducción de un nuevo juego “la muralla”, creando ese concepto de juego bueno alrededor de este y reforzando los conocimientos de seguridad y normativa. Esta unidad estará compuesta por 4 lecciones.

### **Objetivos**

- Reforzar el concepto de “Juego Bueno”: Seguridad y normativa.
- Adaptar el juego teniendo en cuenta las opiniones de todos.
- Cumplir la regla principal de capturar y no ser capturado.
- Establecer unas normas que cuiden la integridad física de los compañeros.

### **Contenidos**

- Aplicación de las normas establecidas de forma consensuada entre toda la clase.
- Situación de estar en la muralla o pasar de un lado al otro de la muralla sin ser capturado.

### **Lecciones**

Recordaremos los conceptos aprendidos durante el primer curso y trabajaremos en la adaptación del juego de “la muralla” para cumplir con los aspectos de seguridad y normativa, viendo con las pequeñas intervenciones del docente a modo de guía, las situaciones que están surgiendo en la práctica y reflexionando sobre ellas.

### **Evaluación**

Seguiré con la observación a los alumnos y evaluaré las reflexiones sobre la seguridad que realicen en su cuaderno de alumno. Se establecerá una ficha al finalizar la unidad didáctica, la cual tendrán que rellenar indicando del 1 al 10 diferentes aspectos como su aportación de ideas, cumplimiento de normas, ayuda a los compañeros, actitud, etc.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

-¿Qué podemos hacer para que los que están formando la muralla puedan capturar a más gente?

-¿Qué podemos hacer para que cuando hay mucha gente en la muralla los que intentan no ser capturados no se hagan daño?

- **Unidad didáctica 2 “¿Cómo supero la muralla? ¿Cómo atrapo a gente para la muralla?”**

Los alumnos conocerán por primera vez el término de estrategia en esta materia y cómo llevarla al juego. Durante 4 sesiones trabajaremos con las diferentes situaciones que se pueden dar dentro del juego de “la muralla” tanto como si forman parte de la muralla, como si tratan de pasar de un lado al otro evitando ser capturados.

### **Objetivos**

- Conocer el concepto de estrategia dentro del juego.
- Acabar con las acciones impulsivas y empezar a planificar las acciones.
- Pensar en conjunto una estrategia.
- Ser capaces de crear de forma dibujada una estrategia y llevarla a cabo durante el juego.
- Explicar de forma hablada y escrita una estrategia.

### **Contenidos**

- Análisis de las situaciones de captura y evitar ser capturado.
- Utilización de estrategias tanto individuales como colectivas dentro del juego.
- Creación de forma escrita de estrategias y llevarlas a la práctica.

### **Lecciones**

Con la introducción del término estrategia, pasaremos a jugar de una forma normal sin tener en cuenta las estrategias, a que analicen diferentes factores que pueden ser claves dentro del juego, más adelante realizaré diferentes grupos donde en conjunto planifiquen una forma de pasar al otro lado y una forma de pillar, poniendo en común esas ideas. Después cada uno se encargará de crear una estrategia individual de forma escrita que incluirá dentro de su cuaderno y tras llevarla a la práctica, realizará un análisis de cómo ha funcionado y cómo la mejoraría. Es importante que aparte de crear las tácticas ellos mismos sepan explicarlas de forma correcta a sus compañeros y transmitirlo con palabras en sus cuadernos.

### **Evaluación**

El profesor observará el desempeño del alumnado y las actitudes que tienen, además evaluará dentro del cuaderno del alumno los pequeños apuntes que haya tomado durante la práctica y el análisis de ellos junto con la estrategia individual que ha creado y las opiniones que tiene sobre ella, explicación, funcionamiento y mejora.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Cómo podemos crear situaciones de superioridad?
- ¿Qué método será el más efectivo para pasar al otro lado?

- **Unidad didáctica 3 “Juegos populares”**

Los alumnos y alumnas deben de conocer que antiguamente sus padres y madres también jugaban y cómo esos juegos han ido evolucionando, hasta adaptarse a la sociedad actual. De este modo en esta unidad didáctica durante 4 lecciones, conocerán algunos juegos populares y de otras culturas que involucren las habilidades motrices básicas trabajadas durante el primer curso.

### **Objetivos**

- Aprender sobre los juegos populares, conociendo sus normas y aplicándolas durante el juego.
- Progresar en el aprendizaje de las habilidades motrices básicas, a través de los juegos populares.

### **Contenidos**

- Normas y reglas de los juegos populares.
- Progreso en la ejecución de saltos, correr, lanzar con juegos populares.
- Aprendizaje sobre épocas anteriores o diferentes culturas.

### **Lecciones**

Con la práctica de juegos populares como “el escondite”, “carreras de sacos” o “el pañuelito”, conoceremos sus reglas y observaremos cómo han evolucionado. De este modo, los niños y niñas podrán informarse preguntando a sus padres o buscando información sobre los distintos juegos populares que existen. También observarán las diferentes habilidades motrices básicas que se trabajan dentro de ellos, enlazando con unidades realizadas en anteriores cursos.

### **Evaluación**

El profesor valorará la actitud del alumno dentro de los juegos y a la hora de recogida de información. Dentro del cuaderno del alumno se valorará una pequeña reflexión sobre cómo ha cambiado un juego que elijan desde épocas anteriores, a cómo lo juegan ellos en la actualidad.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Jugamos igual en el pasado y ahora?
- ¿Se usan los mismos objetos para los juegos? ¿Por qué?

## **3º EDUCACIÓN PRIMARIA**

Durante este curso se incluirán los dos núcleos fundamentales del juego bueno que nos quedan por aprender, trabajadas en dos unidades didácticas diferentes, relaciones e intervención personal

y responsabilidad. Opino que están en un momento idóneo para trabajar estos conceptos debido a situarse en una edad intermedia. siendo capaces de comprender esos núcleos del juego bueno.

- **Unidad didáctica 1 “Compartimos momentos”**

Durante este nuevo núcleo temático del juego bueno “las relaciones”, trataré de fomentar actitudes positivas entre compañeros, tratando con respeto a los demás, creando espacios para que todos tengan un aprendizaje favorable y quiera participar en la práctica. En el tiempo de 5 lecciones, realizarán juegos encauzados a la cooperación como “la cadena”, o juegos en los cuales tengan que dar con un objeto y evitar ser dados como “la pelota sentada” teniendo que sumar fuerzas con otros compañeros para el logro de los objetivos.

### **Objetivos**

- Conocer las relaciones dentro del “Juego Bueno”.
- Colaborar con los compañeros en la búsqueda de la consecución de los retos y metas.
- Resolver de forma pacífica y mediante la comunicación los problemas y disputas que surjan.

### **Contenidos**

- Resolución de conflictos mediante la comunicación.
- Respeto hacia los compañeros.

### **Lecciones**

Para la realización de esta unidad veo conveniente que en los juegos que utilicemos, creemos un vínculo entre los niños y niñas, ya sea con contacto físico o una acción en la cual necesiten salvarse unos a otros para seguir jugando. Durante la práctica surgirán diferentes conflictos y el docente actuará como guía para poder resolverlos y crear un ambiente óptimo dentro del aula.

### **Evaluación**

Se tendrá en cuenta la capacidad que tengan de solventar los pequeños disputas producidas y la actitud positiva que muestren hacia sus compañeros y compañeras. En su cuaderno de alumno, anotarán las reflexiones que se vayan realizando durante las lecciones, buscando posibles soluciones a disputas que hayan surgido para posteriormente ser revisadas por el docente.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Cómo podemos animar a nuestro compañero?
- ¿Cómo debemos solucionar los conflictos?

- **Unidad didáctica 2 “Aprendo a ganar y a perder”**

El alumnado trabajará el último de los núcleos temáticos del Juego Bueno “la intervención personal y responsabilidad”. En 4 sesiones buscaré que puedan controlar sus emociones tanto cuando pierden, como cuando ganan y respeten a sus compañeros.

## **Objetivos**

- Conocer el núcleo temático de intervención personal y responsabilidad dentro del Juego Bueno.
- Ser capaz de controlar las emociones durante el juego y tras finalizar.
- Aprender a que dentro del juego es posible ganar y perder.
- Ser responsables de nuestros actos.

## **Contenidos**

- Desarrollo de la empatía como sentimiento fundamental dentro del juego.
- Conocimiento de las diferentes emociones: Alegría, enfado, tristeza, envidia, etc.

## **Lecciones**

Durante las lecciones trataré de situar a cada uno durante las diferentes emociones que podemos sentir, tanto si pierden, como si ganan y se buscará que reflexionen sobre cómo se han comportado durante esas situaciones, estableciendo métodos de respiración, contar en su interior, etc., siendo capaces de relajarse y controlar los diferentes sentimientos que puedan surgir.

## **Evaluación**

Las actitudes que el alumnado tenga en las situaciones creadas marcarán la evaluación, buscando que hayan establecido métodos de relajación o aprendido a comportarse de forma correcta ante cualquier situación del juego. Serán valoradas las reflexiones expuestas en su cuaderno de alumno y hallazgo de un método de búsqueda de la calma expresado de forma escrita dentro de este.

## **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Qué podemos hacer para controlar nuestras emociones?
- ¿Pensamos cómo se puede estar sintiendo nuestro compañero?

## **4º EDUCACIÓN PRIMARIA**

Durante este curso es importante introducir poco a poco una cierta autonomía en el alumnado, ya que han dado un paso más en su pensamiento cognitivo y este proceso el docente debe aprovecharlo generando en ellos situaciones de aprendizaje. La primera unidad didáctica tratará sobre las estrategias, continuaré con una unidad de habilidades y finalizaré este curso con una segunda unidad de cultura lúdica que les acerque más a los juegos populares.

- **Unidad didáctica 1 “¿Cómo puedo ganar?”**

Después de terminar con los núcleos temáticos del juego bueno, en esta segunda unidad didáctica de estrategias dentro de la secuenciación, podremos ofrecer un poco más de libertad al alumnado en la práctica, debido a que se encuentra en una edad donde ya está capacitado para actuar de

forma autónoma. Trabajaremos la estrategia con el juego de “balón prisionero” con regla principal de dar con un objeto y evitar se dado por el objeto, durante 5 lecciones.

### **Objetivos**

- Definir de forma colaborativa una estrategia consensuada.
- Establecer roles de personas que esquivan, personas que lanzan, personas que reciben.
- Planificar una estrategia de colocación tanto en fase ofensiva como defensiva y llevarla a cabo.
- Conocer los aspectos claves dentro del juego para incidir directamente sobre ellos.

### **Contenidos**

- Creación y elaboración de estrategias de forma escrita aprendiendo a interpretarlas.
- Colocación en fase defensiva dispersos lo máximo posible y ofensiva teniendo en cuenta un posible pase del compañero
- Creación de estrategias en grupos reducidos buscando un mayor entendimiento.

### **Lecciones**

Durante las lecciones jugarán partidas sin realizar ningún tipo de estrategias y otras realizando estrategias y a partir de ahí reflexionarán sobre que es mejor para el juego. Comenzarán con la aplicación de diferentes estrategias creadas de forma autónoma en pequeños grupos para facilitar el trabajo y con el paso del tiempo, comenzarán a intercambiar estrategias para probarlas. Se trabajará en la creación de una simbología que pueda entender toda la clase para los diferentes movimientos dentro del juego.

### **Evaluación**

Se tendrá en cuenta la creación de estrategias y reflexión sobre ellas, como pueden mejorar e incluso crear una estrategia que pueda vencer a la creada por el mismo. Todo esto quedará recogido dentro del cuaderno del alumno, también serán evaluados los diferentes dibujos creados para la definición de las diferentes acciones como el pase, el lanzamiento, recepción.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Qué podemos hacer para eliminar a más jugadores rivales?
- ¿Qué podemos hacer para esquivar más balones?

- **Unidad didáctica 2 “Lanza bien la pelota”**

En esta unidad didáctica buscaré afianzar la habilidad motriz básica de lanzamientos, descubriendo de forma autónoma diferentes tipos de lanzamientos y mejorando su confianza en la realización. El juego trabajado será el de “pelota invasora” durante 5 lecciones, a través de la regla primaria de hacerse con objetos y deshacerse de objetos.



## **Objetivos**

- Conocer los distintos tipos de lanzamientos y mejorar en su realización.
- Mejorar la autonomía en la práctica.
- Practicar los lanzamientos a través del juego de “pelota invasora”.

## **Contenidos**

- Tipos de lanzamientos y ejecución de los mismos.
- Aplicación de la habilidad motriz básica durante el juego.
- Incremento de la autonomía y de la autoestima.

## **Lecciones**

Deberán reconocer la habilidad motriz básica que se trabaja durante este juego y a partir de ahí comenzarán a trabajar en su mejora, viendo que lanzamiento nos permite lanzar la pelota más lejos, más cerca, más fuerte, más suave, etc, y expresarlo con palabras. Compartirán diferentes técnicas de lanzamientos y reflexionarán en pequeños grupos sobre su utilización en los diferentes casos.

## **Evaluación**

La observación por parte del docente será un aspecto importante, junto al cuaderno del alumno, en el cual anotarán aquellas reflexiones recogidas durante las clases y escribirán de forma técnica para su nivel, cómo se realiza cada lanzamiento.

## **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Con qué lanzamiento doy más fuerza a la pelota?
- ¿Cómo puedo ser más preciso en el momento de lanzamiento?

### **• Unidad didáctica 3 “Volvemos a los inicios del juego”**

En la presente unidad didáctica los alumnos y alumnas trabajarán con la cultura lúdica conociendo juegos tradicionales observando sus características principales y la importancia e influencia que tienen estos sobre algunos juegos de la actualidad. Durante 4 sesiones conocerán juegos tradicionales como la rana, la diana o la petanca, aprovechando así la habilidad motriz básica de lanzamientos trabajada en la anterior unidad didáctica.

## **Objetivos**

- Conocer las características principales de los juegos tradicionales.
- Identificar las reglas principales de los juegos tradicionales.
- Investigar sobre juegos tradicionales y en que se han convertido actualmente.

## **Contenidos**

- Recopilación de información sobre juegos tradicionales viendo su progreso.
- Conocimiento de los juegos de la rana, la diana y la petanca.

-Reconocimiento del tipo de lanzamiento necesario para cada juego tradicional

### **Lecciones**

Una vez tratada la cultura lúdica durante el segundo curso, de forma más específica, enseñaré a los alumnos los juegos de la rana, la diana y la petanca, trasladándonos a los inicios y creación de estos juegos hasta lo que son en la actualidad. Aprovecharé los lanzamientos practicados durante la anterior unidad didáctica para seguir trabajándolos durante esta y terminar de afianzar dicha habilidad.

### **Evaluación**

La evaluación estará basada en la observación de las actitudes del alumnado. También se evaluarán las reflexiones realizadas en el cuaderno del alumno sobre estos juegos y las adaptaciones que han tenido que realizar en su forma de lanzamiento para los diferentes objetos utilizados.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿A qué juegos se parecen en la actualidad?
- ¿Cómo podemos relacionar las habilidades con estos juegos populares?

## **5º EDUCACIÓN PRIMARIA**

Durante este curso relacionaremos por primera vez dentro de la secuenciación tres de los contenidos de juegos en un mismo juego, haciendo que a través del juego bueno los alumnos creen el juego adaptado a sus necesidades con unas normas y reglas, permitiéndoles favorecer las relaciones, intervención y responsabilidad de cada uno y posteriormente trabajando las estrategias y habilidades del mismo. El juego utilizado será el de “pelotas a la cesta”. Será necesario la utilización de diferentes juegos que les motiven de vez en cuando, ya que estarán trabajando durante mucho tiempo un mismo juego.

- **Unidad didáctica 1 “Creamos pelotas a la cesta”**

Una vez trabajados los diferentes núcleos temáticos de juego bueno durante los cursos anteriores, en esta unidad tendremos en cuenta para la creación del juego los 4 núcleos temáticos, recordando conceptos anteriores de seguridad, normativa, relaciones, intervención personal y responsabilidad, siguiendo con la autonomía del alumnado. Esta unidad didáctica transcurrirá durante 5 lecciones en relación al juego señalado anteriormente “pelotas a la cesta”, el cual su regla principal es hacerse con objetos y deshacerse de objetos.

### **Objetivos**

- Conocer las normas de seguridad del juego “pelotas en la cesta”.
- Modificar las normas en función del espacio y materiales con los que contemos

-Respetar a los compañeros y tener en cuenta sus opiniones llegando a una idea consensuada.

### **Contenidos**

- Lanzamientos y recepciones.
- Estructura del juego: participantes, materiales, espacio.
- Toma de decisiones y resolución de conflictos.

### **Lecciones**

Comenzaremos por la creación del juego, los niños y niñas reflexionarán sobre el uso de diferentes materiales, reducción o ampliación de espacios, el método de lanzamiento y recogida de los objetos, buscando la seguridad de todos, para posteriormente jugar y modificar otros factores que no se adapten al contexto de la unidad. Una vez creado el juego y puesto en práctica observaremos diferentes actitudes entre alumnos y comportamientos los cuales debemos ayudar en su reflexión lanzando preguntas y guiando la práctica. Ellos mismos de forma colectiva lograrán crear un juego que se adapte a todas estas situaciones comentadas anteriormente.

### **Evaluación**

Utilizaremos el cuaderno del alumno para evaluar todas aquellas reflexiones que han ido surgiendo durante la unidad y la forma que han tenido de resolver las diferentes situaciones. A mayores se les proporcionará una ficha con diferentes elementos como la actitud, comportamiento, resolución de conflictos, que deberán de rellenar evaluándose a ellos mismos en el proceso de la unidad didáctica de forma objetiva y sincera.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Cómo podemos lanzar la pelota sin hacer daño a nadie?
- ¿Cómo podemos hacer para que no se junte mucha gente cerca de la cesta?
- ¿Qué podemos hacer para no chocarnos entre nosotros al correr?

#### **• Unidad didáctica 2 “Juntos somos invencibles”**

Tras finalizar el Juego Bueno de “pelotas en la cesta”, aprovecharemos el juego ya estructurado para trabajar las estrategias. Siguiendo con el trabajo de estrategias podemos intercalar otros juegos durante las lecciones para que no les resulte tan monótono. Incluiremos el concepto de contrarrestar las estrategias rivales, siendo capaces de entenderlas y actuar en consecuencia a lo planificado por el equipo rival para poder vencerles. Esta unidad didáctica se realizará durante 5 lecciones.

### **Objetivos**

- Trabajar de forma cooperativa en la creación de estrategias, escuchando todas las opiniones.

-Dejar a un lado los comportamientos impulsivos e individualista para comenzar a pensar en el beneficio de equipo.

-Respetar los turnos de palabra a la hora del intercambio de idea.

-Saber plasmar las ideas sobre las estrategias en un folio.

-Contrarrestar las estrategias rivales.

### **Contenidos**

-Pactos entre compañeros para llevar a cabo la estrategia.

-Acciones de defensa y de ataque dentro del juego.

-Planificación y puesta en marcha de las estrategias.

-Rol de jugador y de entrenador.

-Análisis de estrategias rivales para la creación de una estrategia que pueda vencerla.

### **Lecciones**

Poco a poco iremos conociendo las diferentes claves tácticas del juego para posteriormente analizarlas y crear diferentes estrategias dentro del juego. Estas estrategias estarán enfocadas tanto a la fase defensiva como a la fase ofensiva, plasmando nuestras ideas en folios. Posteriormente tendrán la posibilidad de ver las estrategias de los rivales, pudiendo crear una estrategia que pueda superarla. También estableceré un punto de vista externo con la figura del entrenador, el cual podrá corregir diferentes aspectos de la planificación.

### **Evaluación**

Deberán entregar al profesor al final de la unidad didáctica su cuaderno de alumno, en el cual han reflexionado sobre las diferentes acciones de la práctica y sobre la nueva figura del entrenador.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

-¿Qué podemos hacer para tener un equilibrio entre el ataque y la defensa?

-¿Cómo puedo colocarme para cubrir el máximo espacio sin descuidar la cesta?

#### **• Unidad didáctica 3 “Lanzamientos y recepciones superados”**

La presente unidad didáctica será la última de juegos durante este curso y enlazará el juego bueno y las estrategias vistas anteriormente, con las habilidades del juego “pelotas a la cesta”. Este juego combina diferentes habilidades motrices como los lanzamientos, recepciones, correr, por lo que supone un reto educativo mayor. También buscamos que esas habilidades motrices básica ya adquiridas mejoren buscando la realización de una técnica en específico y el progreso en las habilidades motrices específicas. Esta unidad didáctica estará formada por 4 lecciones.

### **Objetivos**

-Desarrollar habilidades motrices específicas de correr, lanzamientos y recepciones.

- Realizar la técnica de las habilidades de la forma adecuada, evitando lesiones o daños en nuestro cuerpo.
- Conseguir un aprendizaje progresivo en las habilidades.

### **Contenidos**

- Reconocimiento de las habilidades implicadas durante el juego.
- Conocimiento de las capacidades propias de cada alumno.
- Conocimiento sobre las posibles lesiones en las articulaciones, músculos, ligamentos y partes implicadas durante la realización del movimiento.

### **Lecciones**

En la unidad didáctica comenzaremos identificando las habilidades básicas que intervienen en el juego, para posteriormente analizarlas buscando una mejora de cada una. Las ejecutarán dentro del juego y verán cuales son las mejores opciones para su realización. Dedicaremos una lección al análisis de la correcta forma de ejecutar las habilidades, previniendo así posibles futuras lesiones.

### **Evaluación**

Dentro de su cuaderno de alumno aparecerán recogidos los contenidos conceptuales clave en la ejecución de las habilidades, no solo sabiendo ejecutar las acciones, si no también sabiendo explicar su realización. Este cuaderno será entregado al profesor al finalizar la unidad didáctica para su evaluación. También se tendrán en cuenta actitudes positivas como el esfuerzo, la repetición, etc.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Qué técnica puedo utilizar para coger la pelota en el aire?
- ¿Qué fuerza tengo que darle a la pelota según el lanzamiento?

## **6º EDUCACIÓN PRIMARIA**

Este último curso seguirá el procedimiento del anterior, trabajando los contenidos de Juego Bueno, estrategias y habilidades, incluyendo una unidad de cultura lúdica completando así durante este curso los 4 contenidos del juego. En este curso los alumnos y alumnas deben de tener una autonomía muy elevada, incluso llegando a realizar todos los procesos de creación del juego, planificación de estrategias y análisis de las habilidades ellos solos. El juego utilizado durante las unidades será “capturar la bandera” que tiene como regla principal hacerse con un objeto en un espacio determinado. En el caso de que resulte monótono podremos incluir juegos diferentes relacionados, para generar momentos de desconexión del juego principal.

- **Unidad didáctica 1 “Capturamos el Juego Bueno”**

Con esta última unidad de Juego Bueno el alumnado debe de ser capaz de realizar una reflexión general hacia un juego inclusivo en el que todos participen, existan unas normas puestas por ellos mismos que garanticen la seguridad de todos y las buenas actitudes con uno mismo y con los compañeros. Esta unidad estará dividida en 5 lecciones.

### **Objetivos**

- Modificar el juego buscando la seguridad.
- Crear normas que fomenten la integración y la participación.
- Reconocer la importancia de todos los participantes dentro del juego.

### **Contenidos**

- Establecimiento de unos espacios concretos, límites, participantes.
- Pacto de un Juego Bueno integrador
- Beneficios que supone la modificación de normas dentro del juego

### **Lecciones**

Partiendo desde un principio como en todas las unidades didácticas, dominarán los cuatro núcleos temáticos del juego bueno, buscando siempre que se ejecuten de la mejor forma posible. Esta unidad servirá como muestra de todo lo que han aprendido durante esta etapa educativa acerca del Juego Bueno.

### **Evaluación**

Dentro del cuaderno del alumno se recogerán las reflexiones realizadas durante la unidad, pidiendo un escalón más en la redacción de sus reflexiones. Por último, también será evaluada una breve reflexión final sobre todo el proceso del Juego Bueno desde los comienzos hasta esta última unidad.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Qué haremos para capturar la bandera de forma segura?
- ¿Qué harán los participantes cuando queden eliminados?
- ¿Dónde posicionaremos las banderas?

#### **• Unidad didáctica 2 “Todos a una”**

El juego que estamos tratando durante este último curso pide un nivel más de exigencia en cuanto a su comprensión y desarrollo, por lo que las estrategias realizadas también tendrán un nivel más de dificultad y un porcentaje más bajo de éxito, así que los alumnos y alumnas deberán demostrar todo lo aprendido hasta el momento. Esta unidad contará con 5 lecciones.

### **Objetivos**

- Realizar tácticas de defensa en las que se cubra la bandera y de ataque en la que se trate de capturar la bandera.

- Aplicar las estrategias creadas por los alumnos en el juego capturar la bandera.
- Cooperar en el logro de objetivos y superación de dificultades.

### **Contenidos**

- Valoración y reflexión de las estrategias realizadas por uno mismo y por sus compañeros.
- Análisis de las estructuras de juego para la creación de estrategias.
- Rol de jugador y de entrenador

### **Lecciones**

Tras el análisis de los aspectos fundamentales del juego sobre los que deben de incidir a la hora de crear las estrategias, procederán a planificar en grupos las diferentes tácticas escuchando la opinión de todos y llevándolas a la práctica de forma organizada. El docente podrá incluir cambios en la estructura que no comprometan la seguridad del juego, para que así se vean afectadas las estrategias ya planificadas. Habrá un momento en el cual todos hayan pasado por el rol de entrenador y reflexionado sobre cómo vencer al equipo rival.

### **Evaluación**

Se valorarán las reflexiones sobre las estrategias y situaciones concretas que han surgido durante el juego como momentos de superioridad o inferioridad realizadas en el cuaderno del alumno. Realizarán una reflexión final sobre qué supone realizar estrategias dentro de un juego y actuar de forma cooperativa.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Cómo podemos desplazarnos de forma estratégica?
- ¿Si nuestro compañero está cerca de la bandera qué haremos?

- **Unidad didáctica 3 “Mejoro mis habilidades”**

Al ser la última unidad de habilidades trabajada durante esta etapa la dificultad de los movimientos subirá incluyendo habilidades como las fintas, amagos, carrera por un espacio determinado. Debido a su práctica durante toda la etapa podrán reconocer las habilidades de forma precisa, y analizar las características de cada una, buscando la mejor ejecución para el juego. Esta unidad didáctica contará con 4 lecciones.

### **Objetivos**

- Trabajar habilidades motrices específicas como amagos, fintas, correr por un espacio determinado.
- Describir de forma precisa los movimientos efectuados durante el juego.
- Evaluar su nivel en la realización de las habilidades.

### **Contenidos**

- Afianzamiento de la ejecución de los movimientos realizados y su técnica específica.

- Comprensión de las habilidades motrices básicas y específicas realizadas.
- Explicación de los movimientos realizados durante el juego.

### **Lecciones**

Comenzaremos identificando las habilidades utilizadas dentro del juego “capturar la bandera” y progresando en su ejecución y explicación. Los alumnos deberán de ser capaces de relacionar esas habilidades con otros juegos y analizar si la forma de ejecución y técnica de los movimientos se ve afectada y a qué es debido.

### **Evaluación**

El docente recogerá las descripciones de las habilidades que intervienen en el juego, escritas en el cuaderno del alumno, junto con las reflexiones sobre las modificaciones que encuentran al cambiar de juego en la técnica de la habilidad. El profesor también observará las diferentes actitudes durante las lecciones y valorará de forma positiva el esfuerzo.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Qué movimientos podemos hacer para realizar distracciones?
- ¿Qué juegos tienen las mismas habilidades que este y qué diferencias y similitudes vemos en ellas?

- **Unidad didáctica 4 “Las calles están vacías de juegos”**

Esta última unidad didáctica tratará sobre la cultura lúdica y la disminución de niños y niñas jugando que podemos observar por las calles, ya que debido a las tecnologías se quedan en sus casas, a diferencia de generaciones anteriores las cuales realizaban infinidad de juegos por las calles de sus pueblos o ciudades. Por ello todos los contenidos de juegos y actividades trabajados durante la etapa les puede servir de gran ayuda y ver otros contextos diferentes en los cuales se pueden desarrollar juegos. Se realizarán 4 lecciones.

### **Objetivos**

- Comparar los juegos tradicionales con los juegos actuales.
- Conocer nuevas zonas en las que jugar diferentes al colegio.
- Modificar las normas y estructura del juego en relación al espacio en el que nos encontremos

### **Contenidos**

- Juegos populares fuera de la escuela.
- Aplicación de conocimientos de juegos en ambientes externos al centro educativo
- Aspectos significativos y diferencias de los juegos populares y actuales.

### **Lecciones**



Para finalizar esta última unidad de cultura lúdica los alumnos y alumnas en el aula conocerán algunos juegos, los cuales han sufrido modificaciones en función de su adaptación a la actualidad o la cultura en la que nos encontremos, analizando así sus similitudes y diferencias con los juegos de la actualidad. También conocerán espacios fuera del colegio en los cuales pueden aplicar todos esos conocimientos de juegos que poseen junto con otros niños y niñas y crear diferentes juegos. Conocerán que las reglas de los juegos en un ambiente diferente al colegio, poseen mucho más valor, debido a que no se encuentra la figura del profesor que pueda regular la práctica.

### **Evaluación**

La evaluación estará centrada en la observación del docente, valorando que el alumnado tenga iniciativa en la creación de espacios externos al colegio en los que jugar y la autorregulación de las normas. También se tendrá en cuenta una reflexión final recogida en el cuaderno del alumno sobre la importancia del juego en los pueblos y ciudades, como método de entretenimiento, aprendizaje y vivencia de nuevas situaciones.

### **Preguntas generadoras de situaciones y reflexión**

- ¿Son iguales los juegos en el colegio y en la calle?
- ¿Nos comportamos igual durante los juegos en la calle?

## **7. CONCLUSIONES**

En el transcurso de la realización de este proyecto he podido evidenciar la importancia de la constancia en este tipo de proyectos, sufriendo pequeños bloqueos y bajadas de moral, las cuales he podido ir superando con trabajo y dedicación.

He aprendido a que es importante que un docente se encuentre actualizado en cuanto a los métodos de enseñanza proporcionando a sus alumnos el mejor de los aprendizajes. En consecuencia, el modelo educativo del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, me ha abierto los ojos en cuanto a la planificación escolar, debido a que tenía un pensamiento encasillado en el currículo educativo dotando este a las planificaciones un carácter muy cerrado. El Tratamiento Pedagógico de lo Corporal me ha proporcionado una forma de pensar más abierta, en la cual todo queda en manos del docente siempre y cuando especifiquemos el contexto en el que realizamos nuestras planificaciones, pudiendo ser estas modificadas y adaptadas en caso de que no se ajusten al nivel de la clase o las unidades no hayan salido de la forma en la que esperábamos. La introducción de la mente a parte del cuerpo en las clases de Educación Física proporciona a los alumnos y alumnas una visión más correcta sobre los contenidos, permitiéndoles reflexionar en cada momento sobre la práctica y haciendo que el docente sea su guía durante las unidades.

También he podido valorar desde un primer plano la dificultad que supone la secuenciación de contenidos. Las diferencias de niveles, habilidades y capacidades dentro de un aula nos plantean un gran reto en la organización de todos estos contenidos, adaptándonos a las necesidades educativas de los niños y niñas. Por lo que he podido apreciar, que es crucial comenzar con la secuenciación y el trabajo de los contenidos que queremos enseñar desde los primeros cursos de educación primaria, estableciendo unas bases sólidas que nos permitan trabajar de manera progresiva y coherente, a medida que los estudiantes avanzan en su formación. No es un proceso rápido que se pueda implementar de un día para otro, sino que es un proceso largo y duradero hasta conseguir que un mismo centro se vea influido desde el primer curso hasta el último por un mismo modelo educativo. No debemos comenzar las secuenciaciones desde cursos avanzados o sin dar unos contenidos anteriores, ya que estancaremos el aprendizaje del alumnado tratando de que mejoren en contenidos que no han aprendido previamente.

Existe una cierta tristeza en mí tras no haber tenido la oportunidad de implementar personalmente alguna de estas unidades didácticas en un aula y poder analizar los resultados obtenidos. Sin embargo, a pesar de esta circunstancia tengo la convicción de que en un futuro próximo podré aplicar este modelo educativo dentro de mis aulas, ya que lo considero una herramienta sumamente útil.

## 8. BILIOGRAFÍA

- Alba, C. (2012). *Aportaciones del Diseño Universal para el Aprendizaje y de los materiales digitales en el logro de una enseñanza accesible*. En J. Navarro, M. T. Fernández, F. J. Soto, & F. Tortosa (Eds.). *Respuestas flexibles en contextos educativos diversos*. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo.
- Bores, D.; González, G. y García, A. (2019). El acercamiento al Tratamiento Pedagógico de lo Corporal a través de la participación en una comunidad de práctica virtual. *Didactae*, 7, 119-135.
- Bores, N. (2005). *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. Barcelona: INDE.
- Carbonell, J. (2001). *La aventura de innovar: El cambio en la escuela*. Ediciones Morata, Madrid.
- 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 (BOCYL). 25 de julio de 2016.

- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL). 30 de septiembre de 2022.
- Díaz Barriga, Á. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. UNAM. México.
- Díaz Lucea, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. INDE. Barcelona.
- Dussel, I. (2010). *El currículum*. Explora las ciencias en el mundo contemporáneo, Programa de Capacitación Multimedial, Ministerio de Educación, Argentina.
- García, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la Educación Física y el deporte*, (1), 55-70.
- García, A. (2005). *Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria*. Tesis doctoral (inédita), Universidad de Valladolid.
- García, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “El juego bueno”. *Ágora para la Educación Física y el deporte*, (13), 35-54.
- Gimeno, J. (1994). *El currículum: una reflexión sobre la práctica*. Ediciones Morata, Madrid.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE). Boletín Oficial del Estado (BOE). 4 de mayo de 2006.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre (BOE del 10 de diciembre), para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), Boletín Oficial del Estado (BOE). 10 de diciembre de 2013.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (LOMLOE), Boletín Oficial del Estado (BOE). 30 de diciembre de 2020.
- López, V. (2011). *La acción táctica individual en los deportes de Equipo*. Cátedra de Deporte y Educación Física. Universidad de Girona, España.
- Muñoz, J. C. (2022). La educación física en la LOMLOE. *EmásF*. V.13, nº 78, septiembre-octubre.
- Parlebás, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga, España: Unisport.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado (BOE). 1 de marzo de 2014.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, Boletín Oficial del Estado (BOE). 2 de marzo de 2022.

-Rodríguez-Reyes, V. M. (2014). La formación situada y los principios pedagógicos de la planificación: la secuencia didáctica. *Ra Ximhai*, 10 (5), 445-456.

-Vaca, M. (1986). *El Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en los comienzos de la EGB*. Málaga: Unisport

-Vaca, M. (2002). *Relatos y reflexiones sobre el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en la Educación Primaria*. Palencia: Asociación Cultural Cuerpo, Educación y Motricidad.

-Vaca, M. y Varela, M. S. (2008). *Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*. Barcelona, España: Graó.