

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
ESCUELA UNIVERSITARIA DE EDUCACIÓN
PALENCIA

**El “juego bueno”;
Meta análisis de un
proceso de intervención
real en 5º de primaria**

TRABAJO FIN DE GRADO

Tutor: Nicolás Bores Calle

Alumno: Santos Alegre, Francisco

4º Educación Primaria - Mención Educación Física

Palencia, curso 2013-2014

Resumen

En el presente Trabajo de Fin de Grado he llevado a cabo un estudio del juego motor reglado, más concretamente de uno de sus componentes, el Juego Bueno. Para ello, he tratado de analizar y destacar lo más importante de la escasa bibliografía que se encuentra del tema, documentándola en la fundamentación teórica. Posteriormente he analizado el desarrollo de una Unidad Didáctica realizada durante mi fase de prácticas en el centro C.E.I.P San Agustín contrastándola con los nuevos conocimientos adquiridos y modificando todos aquellos aspectos que en el presente no realizaría de igual modo. El resultado final es una nueva propuesta de UD para desarrollar en un grupo de primaria perteneciente al tercer ciclo, con el Juego bueno como eje central.

Abstract

In this Final Project I conducted a study of the movement education, more specifically of one of its components, the Good Play. In order to accomplish this, I tried to analyze and to underline the highlights of the rare bibliography existing about this topic, documenting it based on the theoretical foundation. Afterwards, I analyzed the development of a Teaching Unit carried out during my internship at the C.E.I.P. (Pre-School and Primary School) San Agustín, contrasting it with the new acquired knowledge and changing all those aspects that I would not do on the same way nowadays. The final result is a new TU proposal to develop within a group of primary pupils in third course, using the Good Play as its centerpiece.

Palabras Clave

Educación Física Escolar; Juego motor; Juego bueno; Estructuras internas del juego motor; Modificación de juegos.

Keywords

School Physical Education; movement education; the “Good play” internal structures of games, Gameplay.

Índice

1	INTRODUCCIÓN	4
2	OBJETIVOS	6
3	JUSTIFICACIÓN	7
4	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
a)	LAS DISTINTAS CORRIENTES DEL JUEGO A LO LARGO DE LA HISTORIA	9
	Los juegos cooperativos.....	9
	Los juegos tradicionales.....	9
	Los juegos alternativos	9
	Tratamiento pedagógico de lo corporal. El juego motor reglado	10
b)	ANÁLISIS DEL CURRÍCULO OFICIAL Y CÓMO ENCAJA ESTE TEMA RESPECTO AL MISMO	10
c)	EL VALOR DEL JUEGO MOTOR REGLADO COMO UN ELEMENTO PEDAGÓGICO	12
d)	ESTRUCTURAS INTERNAS DEL JUEGO.....	14
	La dimensión estructural de los juegos motores reglados	15
	La dimensión cultural de los juegos motores reglados	17
	La dimensión personal de los juegos motores reglados.....	18
e)	JUEGO BUENO, ¿QUÉ ENTENDEMOS POR JUEGO BUENO?	19
	Relaciones.....	19
	Seguridad	20
	Normativa	20
	Intervención personal y responsabilidad.....	21
	La metodología adecuada para este tipo de UD.....	21
	Cuándo realizar este tipo de UD	23
	Qué tipos de juegos son los mejores para trabajar el juego bueno	24
5	MI PROPUESTA PRÁCTICA INICIAL	27
	Título de la UD: “Construyendo el juego bueno a partir del juego de la bandera”	27
	Lección 1: Seguridad	29
	Lección 2: Seguridad	31
	Lección 3: Relaciones.....	32
	Lección 4: “la bandera”	33
6	MI ANÁLISIS DE LO SUCEDIDO EN LA PRÁCTICA	36

	Análisis de la planificación.....	36
	Análisis de la metodología aplicada	38
	Análisis de los materiales empleados	38
	Análisis de cada una de las lecciones	39
	Análisis de la experiencia del grupo en este tipo de unidades didácticas	42
	Análisis de mi intervención docente.....	43
7	PLAN FINAL	45
8	CONCLUSIONES	46
9	BIBLIOGRAFÍA	48
10	ANEXOS	50
	ANEXO I.....	50
	PROPUESTA FINAL.....	50
	Título: “Construimos entre todos un juego bueno sobre el juego de la “la bandera”	50
	ANEXO II.....	57
	ANEXO III (Ficha 2 plan final).....	58
	ANEXO IV	59
	ANEXO V	60
	Unidad didáctica Inicial completa.....	60
	ANEXO VI (Ficha 1 plan inicial).....	75
	ANEXO VII (Ficha 2 plan inicial).....	76
	ANEXO VIII (Ficha evaluación plan final)	77

1 INTRODUCCIÓN

En este texto he querido reflejar el trabajo realizado sobre el juego motor reglado, más concretamente en uno de los temas que lo componen, el juego bueno, tema que ha logrado cautivarme, produciendo un cambio sustancial en mi manera de interpretar el juego motor dentro de las lecciones de educación física escolar. Para ello he presentado, mediante la fundamentación teórica alguna de las bases sobre las que se sustenta, pasando a revisar mi propio trabajo y análisis sobre una intervención real, introduciendo los cambios oportunos que este proceso de formación llamado Trabajo de Fin de Grado me ha aportado, dándole una vuelta más de tuerca a las actuaciones realizadas.

El interés por este tema nace durante el tercer curso de la carrera en la asignatura de Juegos y Deporte. Nicolás Bores nos presentó los distintos estudios que autores como García, Parlebas, Méndez o el mismo Bores, entre otros, habían realizado sobre el juego motor reglado, sus componentes, estructuras y cómo transformar el juego motor en una herramienta educativa que fuera más allá del aspecto físico-motriz que el juego muestra en un primer lugar. Este tema despertó un gran interés y fue considerado un buen tema sobre el que elaborar mi TFG.

Personalmente el juego bueno representa para el especialista de educación física una herramienta docente de gran valor, capaz de unir la docencia y la discencia en un todo capaz de introducir al alumnado en un modo seguro y correcto de interpretar las acciones que tienen lugar dentro de las lecciones, aportando en todas ellas contenidos educativos, a su vez, prepara a los niños/as para otras unidades didácticas que utilizarán la misma metodología.

En el presente trabajo se va a presentar un análisis en profundidad sobre una intervención real y su posterior análisis, realizada antes de la elaboración del presente trabajo, añadiendo y enfrentado los nuevos conocimientos adquiridos a esa práctica inicial en el juego bueno, ofreciendo finalmente al lector una nueva unidad didáctica en la que se han solventado los errores iniciales.

En este texto se han tenido presentes las distintas fases formativas de la carrera aportando cada una de ellas aspectos fundamentales para su realización. En especial, el

segundo periodo de prácticas y las propias asignaturas de la mención, que han servido para completar este trabajo de un modo más cuidadoso y correcto.

La intención de este trabajo es la de presentar y argumentar la presencia de este tema dentro de la educación física escolar, como uno de los primeros trabajos a realizar con los alumnos. Creando unas pautas que a partir de esta UD favorecerán los distintos aprendizajes que tengan lugar durante las lecciones de educación física. El grupo de referencia para este proceso, perteneciente al tercer ciclo de educación primaria estaba compuesto por 14 alumnos del C.E.I.P San Agustín cuyo especialista en educación física es Marta Montes.

Con todo ello trato de introducir al lector en un tema que considero debe estar presente en las programaciones del área y que puede servir de gran ayuda a los alumnos en su aprendizaje y a los docentes para establecer las bases ante otro tipo de temas también interesantes alrededor de la estructura de los juegos motores reglados.

2 OBJETIVOS

- Completar mis conocimientos sobre el juego motor reglado, en especial sobre el juego bueno
- Hacer uso de las competencias adquiridas a lo largo del Grado en Educación Primaria
- Enfrentar los conocimientos teóricos adquiridos en la EUE con la docencia, dentro de un contexto real
- Realizar un meta análisis de mi actuación docente, enfrentado para ello los principales temas que intervienen en estos procesos
- Saber utilizar mejor la metodología específica que recomiendan para este tipo de temas
- Comprobar mis capacidades y competencias docentes con uno de los temas que más curiosidad ha despertado para mi

3 JUSTIFICACIÓN

Con la elaboración de este tema de trabajo pretendo reflejar la importancia que el juego bueno tiene en la educación física escolar. Es un contenido que debe tener cabida dentro de las unidades didácticas que se trabajen durante la educación primaria. Habiendo observado este trabajo en la teoría y en la práctica considero que su potencial es demasiado grande como para no tenerlo en cuenta.

Desde un punto de vista profesional considero a este núcleo temático del juego motor reglado una herramienta sobre la que basar y realizar la construcción de distintos aprendizajes utilizando como base un medio tan importante para los niños/as como es el juego. De este modo, siguiendo dicho proceso se va a reducir en gran medida aquellos aspectos negativos que rodean al juego libre y que alejan al mismo del marco educativo. Además prepara al alumnado para afrontar otro tipo de unidades didácticas con la misma base metodológica, garantizando antes de ello, que los alumnos han asimilado la importancia de todos los núcleos fundamentales del juego. Para todo ello se acompaña y preceden a este análisis distintas propuestas teóricas que respaldan el trabajo.

Atendiendo la presencia de este tema en el currículo escolar se puede ver que el juego representa un bloque completo de contenidos a trabajar dentro del área, por ello, su importancia está más que justificada en la etapa de la educación primaria. Más aún cuando permite al especialista mostrar los problemas del juego y resolverlos en un trabajo conjunto con los alumnos/as. Con la construcción de “*juegos buenos*” se les brinda la oportunidad de conocer estas estructuras internas y que vean cómo cambia el juego si estas estructuras son modificadas, conduciendo siempre al alunado hacia una práctica segura y enriquecedora para todos.

Desde un punto de vista personal este proceso me ha permitido analizar mi propio trabajo docente. Este análisis se basa en un proceso de planificación, intervención y análisis realizado con anterioridad, el cual he recuperado para, desde un estudio más profundo mejorar y modificar los aspectos que no tuve en cuenta en este momento inicial y que mi formación actual me permiten ver de un modo distinto. Por ello, he conseguido aunar el trabajo realizado en la Escuela Universitaria de Educación más teórico con el periodo de prácticas desandando este camino para recuperar aquellos aspectos no tenidos en cuenta, aportando a este trabajo más rigor y seriedad.

Para terminar, no debemos olvidar que el juego es un medio socializador para el niño, que aparece y se va modificando a lo largo de toda su infancia, por ello es interesante crear en el alumnado una conciencia que entienda que las normas han de surgir de pactos comunes y que estas decisiones colectivas son las que deben marcar la pauta. Transmitir desde la escuela estas medidas y enseñar a protegerse, colaborar, respetar y participar del juego es algo que traspasa los límites docentes y se usará más allá del horario escolar.

4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

a) LAS DISTINTAS CORRIENTES DEL JUEGO A LO LARGO DE LA HISTORIA

Los juegos cooperativos

Esta corriente nace en la necesidad que varios autores sienten de ofrecer juegos en los que la competición no esté presente y con ello eliminar los posibles problemas que se puedan ocasionar en el transcurso de los mismos. A raíz de ello Orlick (1986) uno de los principales autores de esta corriente, ofrece distintos juegos en los que no haya ni oposición ni competición. En estas propuestas pasan a un segundo plano la presión por la puntuación y por lo tanto el miedo al fracaso que hace que estos juegos sean considerados por este grupo de autores como los más adecuados para la niñez. Sus cuatro componentes principales a los cuales hace referencia el mismo autor son: cooperación; participación; aceptación y diversión.

Los juegos tradicionales

A esta corriente pertenecen aquellos juegos que han sido transmitidos de generación en generación y su origen se remonta mucho tiempo atrás. Proviene de la presión de las generaciones y poseen un gran marcado cultural desde el punto de vista de su valor antropológico Moreno (1997). Son muchas las unidades didácticas y propuestas que se hacen sobre ellos dada la clara alusión que el currículo oficial hace, más concretamente en el BOE (2007) bloque 5 de contenido titulado, juegos y actividades deportivas donde se dice: “*Práctica de juegos tradicionales, cooperativos y tradicionales de distintas culturas, especialmente los de las presentes en el entorno*”. Estos juegos requieren un material específico y están ligados a la historia y cultura de cada lugar.

Los juegos alternativos

Esta corriente quizás sea una de las de más reciente incorporación a las lecciones de educación física escolar. Se inicia en nuestro país en la década de los 90 a través de

unos seminarios del Instituto Nacional de Educación Física de Madrid según recoge Hernández (1997). En ella los juegos están contruidos por el material que los propios alumnos construyen con una serie de pautas ya dadas, a veces de modo interdisciplinar con la colaboración de otras áreas. Justifican su inclusión por la multitud de actividades que se pueden realizar, actividades educativas, de ejercicio o de diversión. Entre los autores que más respaldaban su uso dentro de la escuela destaca Arráez (1995) quien aporta una serie de características para su justificación entre ellas, la no necesidad de un espacio concreto para su práctica, la facilidad de construcción, lo económico del material o la igualdad de práctica entre los distintos sexos.

Tratamiento pedagógico de lo corporal. El juego motor reglado

La corriente más relacionada con el presente trabajo es sin duda la llevada a cabo por el grupo de profesionales de la enseñanza que componen el grupo de investigación Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, dirigido por Marcelino Vaca y en el cual la visión del juego motor reglado es la siguiente: consideran al juego como un proceso en construcción a medida que el niño/a juega, por ello el docente debe tener claros sobre todo tres puntos de vista principales. En Vaca y Varela (2008) el primero de ellos es no olvidar el carácter discente del juego, elemento de entretenimiento y reflejo de lo más personal del propio alumno/a, que siempre debe de tenerse en cuenta. Por otra parte todo el alumnado debe tener cabida en él, de modo que nadie quede fuera del mismo dado que el juego desarrollado de este modo no sería un juego para todos. Por último, se han de localizar los ingredientes de este juego, las estructuras internas del mismo como dice García (2005) para extraer y transmitir esos aprendizajes al niño/a.

b) ANÁLISIS DEL CURRÍCULO OFICIAL Y CÓMO ENCAJA ESTE TEMA RESPECTO AL MISMO

Al realizar un análisis del currículo oficial de educación primaria BOE (2007) podemos observar la poca presencia que el tema concreto tiene a lo largo de él. A pesar

de ello se pueden extraer del documento contenidos que pueden hacer alusión a este tipo de trabajos para introducirlo dentro de las lecciones de educación física.

Por un lado, en la presentación del área, siempre teniendo como referencia el currículum oficial BOE (2007) vemos como se dice “*la enseñanza de la educación física en estas edades debe fomentar especialmente la adquisición de capacidades que permitan reflexionar sobre el sentido y los efectos de la actividad física* “. Bien podríamos buscar una aproximación al trabajo que nos ocupa en cuanto a que el juego bueno invita al alumno a observar qué es lo que está sucediendo durante las lecciones y juegos que practica para reflexionar y dialogar sobre los cambios que queremos introducir en el juego.

Más adelante, en cuanto a la aportación del tema al desarrollo de las competencias básicas el mismo texto cita “*Las actividades físicas competitivas pueden generar conflictos en los que es necesario la negociación, basada en el diálogo, como medio para su resolución*” Este es, entre otros, uno de los objetivos principales de la UD, enseñar a los alumnos/as a modificar y adaptar los juegos, incluso los de oposición o cancha compartida para que actúen con seguridad y pacten acuerdos en los que se consiga esto, además de juegos divertidos y atractivos.

Avanzando en dicho análisis y al observar la estructura curricular, BOE (2007) todo el conjunto del trabajo estaría localizado en el bloque 5 de contenido titulado *Juegos y Actividades Deportivas* en el que se describen los contenidos del mismo. El contenido que más se acerca a lo que se pretende llevar a cabo en clase es el número 4: “*Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas*”. Pero también el número 7 podría adaptarse al trabajo que se pretende realizar: “*Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales*”. Ambos describen posibilidades de acción que tienen cabida en el juego bueno, dado que la adecuación de nuestras propias acciones y la cooperación para alcanzar objetivos comunes estarán dentro de las lecciones programadas.

Por último, en los criterios de evaluación podemos ver cómo son varios los que tratan de evaluar el tipo de acciones que se pretenden trabajar en este tipo de UD. “4. *Mostrar en los juegos y la práctica de actividades deportivas una actitud de esfuerzo personal y de valoración de las relaciones que se establecen con el grupo.*” Comprobando con ello si el alumno trabaja junto a sus iguales y antepone este tipo de trabajo a la posible victoria o derrota dentro del juego.

El criterio número 5, “*Opinar coherente y críticamente con relación a las situaciones conflictivas surgidas en la práctica de la actividad física*” nos dará muestra de la participación y el modo de hacerlo en los conflictos que pueden llegar a darse en las distintas fases de acción.

Con ello, podemos decir que la propuesta no solo tiene cabida en el currículo oficial, BOE (2007) sino que es una parte fundamental del mismo. Interpretando las distintas partes como se ha mencionado, queda claro que esta propuesta debe estar presente en la etapa y formar parte de los contenidos que se impartan. El valor añadido radica en la construcción de juegos que se adapten a sus circunstancias, espacios, número de alumnos y otras variantes que se mencionarán más adelante teniendo como fin último que el alumnado comprenda que estas modificaciones son una parte importante del propio juego en sí.

c) EL VALOR DEL JUEGO MOTOR REGLADO COMO UN ELEMENTO PEDAGÓGICO

¿Podemos decir que todos los juegos motores tienen un carácter pedagógico? Haciendo referencia a Navarro (2009) podemos decir que por la propia naturaleza de los juegos, esto no es así. En cambio, hay recursos que servirán al docente para la construcción y modificación de juegos motores reglados para utilizarlos como elementos pedagógicos.

Para la optimización de los juegos motores reglados Navarro (2002) ha concluido que dos son los caminos que podemos elegir para adaptarnos al contenido curricular y tener juegos de calidad como base de nuestro trabajo: El primero de ellos sería recurrir a

la inagotable fuente de juegos tradicionales de las diversas culturas existentes y la segunda es recurrir al diseño o adaptación de los juegos motores.

Se puede afirmar que sólo los juegos divertidos y con estructuras sólidas y bien creadas son los que se mantienen a lo largo del tiempo y a pesar de que irrumpen otros con mejores medios o novedades motrices los juegos que perduran son aquellos bien elaborados.

Los puntos fuertes de estos juegos motores reglados son varios, y son los mismos que los diferencian de los juegos no motores. En los juegos motores como dice Navarro (2011) aparecen la toma de decisiones rápida, acciones vertiginosas y adaptaciones constantes a lo que está sucediendo y dentro de estos procesos de cambios continuos las reflexiones acerca de la acción deben de ser constantes. Por todo ello vemos que el juego motor puede tener un gran número de estructuras, pero debemos de saber limitar las mismas para tener claro nuestras intenciones educativas.

Una de las herramientas que nos permite controlar las acciones del juego es la regla. En sí mismo posee un gran valor pedagógico que permite al docente resaltar los aspectos que considere importantes en cada instante. Para ello ha de conocer muy bien en qué va a influir el cambio de la norma. En primer lugar las normas nacen con la intención de marcar unos límites donde el jugador ha de mantener sus acciones, el uso de la regla nos es útil para marcar los objetivos y los límites.

Cada regla es susceptible de análisis y comprobación y la propia puesta en marcha de esa norma debe hacer ver a los jugadores en qué beneficia al juego o en qué los perjudica y el docente debe tener clara la respuesta antes de que suceda, o al menos una idea cercana de las posibilidades que se van a plantear.

La importancia de las mismas se ve clara en las consecuencias que sus modificaciones producen en el propio juego. Hay reglas que por sí solas son capaces de romper el juego, otras en cambio nacen de los propios pactos que los alumno/as son capaces de alcanzar. Durante las prácticas, en el comienzo de la UD de Juego Bueno, introduje varios juegos de pillar siguiendo las pautas de García (2011) en los que unos alumnos huían de otros. La norma dada por mí era la de no poder pillar al compañero que te ha alcanzado y dar tiempo a este a retirarse antes de continuar con el juego. La sorpresa llegó cuando el alumno/a pillado se apartaba del grupo a una zona del gimnasio

y contaba hasta siete en voz alta, para después darse un toque con la mano en el talón y gritar media. La secuencia “siete y media” marcaba la pauta hacia los compañeros de cuando el jugador iba a salir a por ellos y dejaba margen para la previsión de la acción. Santos (2014).

La parte educativa del juego bueno es aquella que trata de explicar a los alumnos/as qué reglas son las adecuadas para cada juego en cada momento, pero no solo en cuanto a seguridad o normativa se refiere. Han de entender que las normas de eliminación total en las que distintos alumnos han de esperar a que el juego termine no son adecuadas ya que van en contra del espíritu del juego Navarro (2011). Así mismo, mostrarles cómo ciertas normas benefician otros aspectos puede ser realmente educativo.

La cuestión es que las decisiones que se tomen sobre los cambios en las normas, adaptaciones o supresión de las mismas, respondan alguna directriz que haga que estas medidas contribuyan a mejorar el valor pedagógico del juego y que ayude a la regla adquirir un sentido justo y útil.

d) ESTRUCTURAS INTERNAS DEL JUEGO

El juego bueno trata de congregar los distintos aspectos que componen los juegos motores reglados de un modo fácil y perceptivo por los alumnos que mediante la metodología adecuada pueden entender las distintas estructuras que lo componen ya que de otro modo sería muy difícil. Entre estas estructuras internas encontramos las “dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas” en García (2007). Con ellas se ve reflejado un estudio de la estructura del juego, el entorno que rodea al mismo, y la implicación personal de cada uno de los participantes. Las relaciones entre estas tres dimensiones nos abren distintos campos de intervención dentro de los juegos motores reglados.

El grupo de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, dirigido por Marcelino Vaca lleva más de veinte años trabajando con distintos profesionales de la docencia, durante este proceso pudieron comprobar cómo el análisis de estas estructuras permitía

observar, comprender y trabajar con el juego de un modo más sistemático huyendo de las meras anécdotas registradas en sus inicios.

De este modo, conforme a García (1994) las dimensiones implicadas en el juego motor también en otras situaciones lúdicas son las siguientes:

La dimensión estructural de los juegos motores reglados

Las estructuras, como se citaba en el apartado anterior son aquellos acuerdos y normas que regulan las acciones dentro de un marco determinado y pactado por el conjunto de las personas que juegan. Estos elementos suponen la base de los universales ludomotores que Parlebas (2001) describe. Entre ellos localizamos una red de comunicaciones motrices, cambios de rol, sistema de puntuación, metas a alcanzar...etc. todos ellos son los que componen la estructura global del juego y van a provocar que aparezcan acciones distintas dentro del juego. A su vez, Parlebas (2001) interpreta tres factores que intervienen en todo juego y que pueden servir para realizar una clasificación más detallada de las acciones que en este acontecen. (I) La interacción con el medio, (C) La interacción con el compañero, (A) La interacción con el adversario. Las combinaciones entre ellas las describe con un guión bajo estas letras que refleja la falta de incertidumbre en ese factor.

Vistas de un modo breve podemos repasar las ocho clases de participación que Parlebas (2001) clasifica del siguiente modo, las dos primeras las considera actividades psicomotrices mientras que las siguientes las considera socio motrices en clara alusión a la presencia del componente social en el mismo:

CAI: No hay incertidumbre ni interacción. Los 10 metros lisos.

CAI: La incertidumbre en este caso se sitúa en el medio. Tiro al plato, alpinismo, surf,

CAI: En el que la relación e interacción con el compañero es la base. Se suelen relacionar con ejercicios de expresión artística. La danza, patinaje artístico.

CAI: La incertidumbre está situada en el medio, tampoco hay adversario. Escalada en cordadas.

CAI: La incertidumbre está en el medio y en el adversario, siendo la adaptación algo fundamental en este aspecto.

CAI: Existe relación entre el compañero y los adversarios, se puede localizar en deportes de cancha compartida. Fútbol

CAI: Aquí la incertidumbre proviene del compañero y del adversario pero nos encontraríamos en un ambiente estable.

Para seguir con algunos ejemplos de estructuras internas dentro de los juegos motores es necesario citar otra clasificación, en este caso es J. Hernández Moreno (1994) quien aporta una nueva organización de otro elemento, el espacio de juego.

- ∅ De espacio separado y participación alternativa. También llamados deportes de ida y vuelta si nuestra atención se centra en el móvil. Esta opción puede permitir acciones más sosegadas ya que la presión del adversario queda limitada.
- ∅ De espacio común y participación simultánea.
- ∅ De espacio común y participación alternativa.

Según Navarro, V (1993) El conjunto máximo de elementos que pueden darse en un juego donde haya cooperación oposición serían los siguientes: Jugador, adversario, compañero, espacio, tiempo, metas, móvil, artefacto.

Méndez Álvarez (1999) A su vez nos habla de otros tipos o sistemas de clasificación, en ellos analiza los efectos de la manipulación de distintas variables dentro de las estructuras y los diseños de los juegos, el espacio (E, E1, E2, E3...) imperativos temporales (T1, T2, T3...) jugadores (J, J1, J2, J3...) materiales o apuestas.

Con todo ello vemos que esta dimensión estructural está relacionada con el juego bueno desde el punto de vista de la estructura interna de los juegos, y cómo esta influye en lo que suceda durante su desarrollo. Modificar distintos elementos permitirá trabajar en función a las intenciones educativas deseadas.

- ∅ Material: Debemos encontrar un material apropiado al contexto en el que se va a desarrollar la práctica y a nuestras pretensiones docentes

- Ø Las metas: los objetivos, el tanteo, su forma el tamaño... son elementos que nos permiten modificar las estructuras de los juegos y que influirán notablemente en su desarrollo
- Ø Espacio: Las dimensiones del terreno de juego, el número de casas, su lugar o forma, espacios limitados temporalmente, son elementos también influyentes
- Ø Los jugadores: y los roles que ocupen en el juego, jugadores de ataque, de defensa, mixtos...etc.
- Ø El tiempo: puede ejercer más o menos presión sobre el rival si este es limitado, en cambio puede no serlo cambiando la forma de actuar de estos
- Ø Sobre las invasión/progresión
- Ø La puntuación. A medida que cambiemos los valores de la misma el juego cambiará, tiros desde fuera si tienen más valor, más faltas si solo se premian con un punto...etc.

A partir de estos análisis que ofrece el enfoque praxiológico de Parlebas (2001) se pueden extraer los distintos roles que los alumnos pueden llegar a manejar dentro de los juegos. Así el equipo de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal comenzó a trabajar en unidades didácticas que permitieran a los alumnos comprender cómo las normas en los juegos se pueden cambiar y son consecuencia de un pacto de los participantes. Para ello se ofreció una interpretación simplificada de estos universales de Parlebas que pudieran ser entendidos por alumnos de 6 a 12 años. Después el alumnado comprendería cuando un juego es o no interesante para el grupo.

La dimensión cultural de los juegos motores reglados

“Al jugar el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece”.

Parlebas (1988, 114)

Como define y explica García (2007) las relaciones existentes entre el juego y la cultura pueden quedar explicadas por tres ideas principales:

- Ø *Las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto.*

No debemos olvidar que los juegos son una muestra de las propias vivencias del niño/a y muestran de algún modo la cultura a la que pertenece. Los juegos tradicionales son un claro ejemplo de ello. Pero no solo el momento de juego es fundamental para comprender la cultura en la que crece, los materiales, los procesos de fabricación de los mismos o su adquisición son otra muestra de lo que sucede en su entorno. García (2011)

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

Los juegos representan de algún modo la personalidad de quienes lo practican dejando claro en muchas ocasiones los gustos y forma de ser de los protagonistas. Además son capaces de transmitir símbolos y gestos de quienes los practican pasando los mismos de generación en generación contribuyendo al juego en la transmisión cultural de cada zona.

Ø *El juego es una herramienta que el niño/a utiliza para introducirse y aprender la cultura interactuando con el entorno y asimilando los códigos del mismo.*

Para explicar la importancia de este tercer apartado, García (2007) recurre a autores como Reboredo (1983) o U. Bronfenbrenner (1987) quienes coinciden en la importancia del juego para la inmersión cultural del niño/a. De modo que podemos comprobar cómo, a través de los juegos los participantes van asimilando la cultura que lo rodea, entienden la realidad, y se impregnan de unos valores, por ello debemos considerar cuales son los valores que vamos a querer transmitir en nuestras lecciones de educación física.

La dimensión personal de los juegos motores reglados

Esta dimensión pretende reflejar la importancia de cada individuo participante en la acción lúdica. Cada persona piensa y siente de un modo distinto y durante el juego esos pensamientos no se pueden clasificar de un modo común. Por ello hay que atender a la individualidad de cada ser. Los juegos, a veces, esconden situaciones más difíciles de interpretar de lo que a primera vista reflejan, García (2011) reflexiona sobre ello y hace hincapié en la importancia de observar las situaciones personales de cada alumno/a y saber cómo afrontar éstas ha de ser otro de los aspectos a los que debemos atender para poder motivar y atrapar con esta temática a cada alumno/a.

e) JUEGO BUENO, ¿QUÉ ENTENDEMOS POR JUEGO BUENO?

Muchos son los aspectos que recogen la esencia del juego bueno, ya que como veremos a continuación son varios los factores que agrupan su significado y valor didáctico. Por ello, creo que acercar al lector a una definición inicial puede servir para formar una idea cercana a la realidad para después seguir explicando los componentes uno a uno.

“Aquel que se adapta a las características de un grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente, en el que se da un equilibrio en las relaciones, todos tienen la oportunidad de participar y progresar, se desarrolla sin conflictos ni riesgos de lesiones, en los espacios adecuados y en el que los jugadores participan en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará.”

(García, 2011: 43)

Esta definición va a ser el eje sobre el cual se vertebran los distintos núcleos que componen el juego bueno conforme a García (2011).

Relaciones

“...en el que se da un equilibrio en relaciones”. Con esta frase el autor quiere hacer alusión a las diversas situaciones que se dan dentro del juego motor. Al contrario de lo que se cree, muchas destacan por no ser lo más cercanas a la esencia docente y las bondades que el juego representa, muchos son los ejemplos que en García (2011) encontramos sobre situaciones reales que avalan este comentario. En el juego bueno se presenta este aspecto como un pilar básico, buscando que los alumnos/as trabajen, colaboren y se enfrenten con los demás de un modo global, sin reproches ni presiones, con cambios de roles que permitan entender a cada alumno/a las distintas situaciones del juego. Los principales temas del trabajo de las relaciones son los siguientes:

- Diálogo. Ha de estar presente durante las lecciones, no solo exponiendo activamente sus propuestas, sino también respetando las de los demás
- Participación en los diferentes roles que el juego ofrezca

- Comprensión de la propia responsabilidad del juego y de las situaciones que en él se puedan dar
- Integración del alumnado en un juego sin marginaciones ni rechazos, favoreciendo la empatía entre los participantes

Seguridad

“...se desarrolla sin conflictos ni riesgos de lesiones”. La seguridad es otro núcleo fundamental que forma parte activa durante todo el proceso de creación del juego bueno y además de toda la educación física escolar. Se trata de hacer comprender al alumnado de que si en el juego surge una lesión el juego se acaba, por lo que un juego con riesgo de hacerse daño no puede ser un buen juego. En este núcleo García (2011) recoge los siguientes aspectos principales:

- Saber acondicionar las zonas donde se desarrolla el juego, además de elegir la el mejor lugar disponible para su práctica
- Cuidado personal, que va más allá de la salud. Saber elegir la indumentaria y hacer un buen uso de la misma, comprendiendo la importancia de la adherencia, abrocharse los cordones...etc.
- Controlar sus propios desplazamientos. Saber y comprender que nuestros movimientos crean y provocan determinadas respuestas en los demás, y si no adecuamos pueden causar daños a los demás

Normativa

“... en el que los jugadores participan en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante”. Como se hace referencia en el apartado dedicado al juego motor reglado, el alumnado ha de entender que las normas son una parte básica de la estructura del juego, pero que ellas han de adaptarse a las situaciones particulares que se estén dando en ese momento, de modo que mediante el pacto y el diálogo se puedan llegar a modificar si fuera preciso. Por ello, se les debe facilitar los elementos que las construyen y su influencia en el juego para que entiendan qué normas son las adecuadas dependiendo de las distintas situaciones. Los aspectos clave a abordar en este tema son los siguientes:

- Pactar las normas básicas que regulen el juego
- Respetar las normas pactadas, aunque estas hayan sido propuestas por otras personas
- La norma como un pacto del propio grupo
- La modificación de las normas, mediante la cual se adaptan a las características puntuales del grupo en un determinado momento
- Comprensión de las consecuencias del cambio de dichas normas

Intervención personal y responsabilidad

Saber entender que el juego está formado, a veces, por situaciones que provocan la derrota de algunos participantes, la victoria de otros y situaciones que deben saber gestionar. Por ello, enseñar afrontar estas situaciones forma parte del trabajo que se está realizando y mediante la tolerancia, el respeto y el control de las propias emociones es algo fundamental también. Respondiendo a la pregunta de qué es lo que ellos pueden hacer para contribuir a que el juego sea mejor para todos. Los aspectos que se deben trabajar en este apartado son varios:

- Aceptación del éxito y la derrota, tanto propia como ajena
- Control y consciencia de los cambios emocionales que el juego provoca
- Mediación ante los posibles conflictos
- Actitud empática
- Tolerancia

La metodología adecuada para este tipo de UD

Las distintas propuestas de trabajo que se presentan tendrán una estructura común sobre la que va a descansar el peso total de las lecciones, esta, además facilitará la introducción y salida de los temas y los núcleos de trabajo de los mismos. Las tres partes fundamentales sobre la que estarán construidas dichas lecciones serán las siguientes: momento de encuentro, momento de construcción del aprendizaje y momento de despedida en el que se incluirá la reflexión diaria sobre la tarea realizada. Estas son las pautas que han guiado la propuesta práctica que se desarrolló en las

distintas propuestas que el grupo Tratamiento Pedagógico de lo Corporal dirigido por Marcelino Vaca Escribano en Vaca y Varela (2008) ha considerado más adecuada para el trabajo en estas unidades didácticas.

Como ya se ha señalado en la fundamentación teórica, no tendría sentido proponer juegos que no se adapten al trabajo que se pretende realizar, ni a nivel motriz y curricular de los alumnos/as. Cuanto más problemas creen los juegos que se quiera llevar a la práctica, más aprendizajes se logrará transmitir a los alumnos, ya que este tipo de juegos requerirán más pactos y cambios para que funcionen, por lo que los aprendizajes que se produzcan serán mayores. De este modo, una vez analizada la UD que se quería poner en práctica y el juego final que se quería desarrollar los juegos seleccionados fueron aquellos que iban a provocar problemas similares a los que surgirían en el juego final.

La planificación, dentro del área de educación física es la clave para un logro de los objetivos marcados, pero ahora bien, las propias características del área, hacen que en ella se muestra de la heterogeneidad de la sociedad y que los niveles sean muy dispares, por ello esta metodología debe ser flexible e ir construyéndose lección a lección comenzando cada una de ellas desde el trabajo anterior que se haya realizado. Haciendo referencia a Bores (2005) los propios alumnos/as, capacidades motrices, personalidades, tiempos y periodos de aprendizaje son los que marcan la progresión de cada grupo. Por ello las lecciones han sido programadas con hipótesis que el conocimiento del tema y la experiencia nos dice que se van a dar en el desarrollo de las clases, pero que no necesariamente estarán presentes.

Los distintos momentos de aprendizaje estarán localizados espacialmente en distintas zonas de modo que cada una de ellas, requiera una acción diferente del alumnado y se creen códigos internos que favorezcan el transcurso de la práctica. De este modo, durante el momento de encuentro situamos a los alumnos cerca de la pizarra donde está escrito el título de la lección y algunas pistas sobre el tema de trabajo de ese día, también un sencillo resumen del tema principal, mostrándoles la relaciones existentes entre unas partes y otras.

Para gestionar los aprendizajes en el momento de construcción del aprendizaje se ha seleccionado una secuencia de propuestas en las que se suceden unas a otras y están formadas por tres partes claramente diferenciadas, (propuesta-acción-reflexión)

con ello cada ciclo será analizado en gran grupo llegando a los acuerdos o pactos que sean necesarios para continuar la lección. De este modo el juego bueno se construye progresivamente. Este es el modo de trabajo que mejor se adapta a la propuesta. La flexibilidad en los distintos procesos es bastante importante ya que lo que sucede en la lección es lo que marca el avance dentro de las mismas, habiendo situaciones que requieran que el juego continúe durante más tiempo y otras que no. Por ello, se cambiará de juego cuando este se haya agotado o haya una propuesta mejor sobre otro juego para ese momento determinado.

El momento de despedida cierra la lección y es utilizado para distintos aspectos, la vuelta a la calma progresiva, la solución de algún conflicto que se haya podido producir o el resumen de lo realizado en la lección del día pueden ser tratados en este instante. Tampoco se debe olvidar la introducción del trabajo que se realizará en la siguiente lección, utilizando esto como elemento motivador para la siguiente tarea.

Cuándo realizar este tipo de UD

La unidad didáctica sobre el juego bueno, tendría como intención no solo el hecho de introducir al alumno en un tipo de trabajo específico mostrándole las posibilidades estructurales que el juego motor reglado posee y ayudarle a comprender la importancia de tomar conciencia de los núcleos principales que lo componen; Seguridad, normativa, relaciones e intervención personal como escribe García (2011).

También pretende ser el eje conductor de la metodología que se va a utilizar los procesos educativos futuros que tengan lugar en el área y que tengan al juego como protagonista. Por ello el juego bueno, con cada uno de los núcleos que abarca, contiene además de estos rituales, espacios, normas, métodos de evaluación que se van a respetar a lo largo de todo el curso y que van a ser las bases de los futuros trabajos en la asignatura, por ello según Vaca (2001) este tipo de unidades didácticas deberían situarse al comienzo del curso escolar. También por el hecho de que este contenido se sustenta en las habilidades que el niño ya posee, no necesitando el aprendizaje de otras capacidades como sí ocurrirá en UD posteriores en las que aparezcan o se requiera el dominio de algún tipo de habilidad motriz concreta.

Qué tipos de juegos son los mejores para trabajar el juego bueno

Como se ha explicado con anterioridad, las estructuras de los juegos ayudan a conocer al docente la lógica interna del mismo y esto es una herramienta que debemos de tener en cuenta a la hora de elegir el juego más adecuado para cada lección o tema en el que se esté trabajando. Dentro del juego bueno, son muchos los juegos con los que se puede trabajar. Podríamos realizar varias clasificaciones, dependiendo del núcleo de trabajo que estemos realizando, del ciclo o la intención educativa que en ese momento tengamos presente. En García (2011) se nos proponen dos opciones principales para realizar esta elección;

La primera de ellas es la de proponer juegos que presenten problemas sobre el tema que se esté trabajando en clase. A través de los Seminarios del grupo Tratamiento pedagógico de lo Corporal y sus experiencias en distintos colegios han llegado a realizar una clasificación de los juegos más apropiados en función de la temática.

Para trabajar la **seguridad**, los juegos más adecuados serían aquellos que provoquen situaciones de choques, movimientos en un mismo espacio, disputas por un mismo móvil, juegos en espacios abiertos, de lanzamientos de un móvil...etc. Por ello algunos ejemplos serían los siguientes: “alturitas”, “el escondite”, “cazadores y conejos”, “cementerio”, “la bandera”, “los puentes”, “la cadeneta”...

Los juegos más apropiados para trabajar las **relaciones y la intervención personal** son aquellos en los que hay cierta oposición y participación libre, de modo que se puedan mostrar las afinidades y los rechazos existentes. Para este núcleo de trabajo García (2011) propone los siguientes: “Stop”, “pelota cazadora”, “polis y cacos”, “tú la llevas”, “alturitas”...etc. Buscaremos juegos en los que haya que luchar por conseguir un reto, cooperar con los demás o aquellos que poseen ciertas características culturales por la práctica mayoritaria de un determinado sexo, los mal llamados (deportes de hombres) en ellos se podrán observar los reproches cuando en los equipos mixtos comienzan los errores y disputas.

Normativa: En este apartado el trabajo más adecuado sería aquel que incluyera la creación de las normas del propio juego para su regulación. De este modo si

proponemos a los alumnos juegos que por su propia naturaleza y regla primaria tengan una estructura normativa compleja o numerosa estaremos favoreciendo que a la postre, los alumnos/as estén faltos de normas que regulen todo lo que dentro del juego se desarrolle. Juegos cuyas reglas primarias fueran; capturar y evitar ser capturado, dar y evitar ser dado con objetos, hacerse con un espacio a través de un objeto y evitar que se hagan con un espacio a través de un objeto. A partir de estas estructuras básicas, la función del docente es ir encajando las distintas propuestas que puedan surgir para adaptarlas a los contenidos programados, favorecer las estructuras motrices, los distintos roles, las metas, los tanteos. Si el alumnado comienza a conocer las estructuras que componen los juegos podrán modificarlos con distintas intenciones, como dice García (2011).

La segunda opción, viene determinada por el amplio espectro de edades dentro de la etapa de la Educación primaria que hace que los niveles cognitivos de las mismas sean muy dispares. Por ello, nuestros juegos además de lo anterior deberán estar en todo momento ajustados a las edades en los que los llevamos a cabo. Para García (2011) lo más indicado es proponer juegos conocidos por los alumnos y que estos sean los que ellos practiquen en sus tiempos de recreo, de modo que priorizaremos en la realización correcta de aquellos que ya conocen, antes de ofrecer juegos nuevos a los alumnos/as. Por ello el mismo autor enumera las características que estos juegos deberían tener:

- No proponer juegos que impliquen habilidades complejas, dado que esto podría dejar fuera algunos participantes.
- Juegos polivalentes, que además de para esta UD se vayan a utilizar para otras unidades didácticas que realicemos con posterioridad.

Concluyendo con ello, clasifican los juegos más adecuados en función de los ciclos de la etapa:

1º y 2º de Primaria: Los más adecuados serían los juegos de persecución individual y por equipos.

3º y 4º de Primaria: Los de la etapa anterior, más otros como los juegos de invasión sin móvil, juegos de dar y evitar ser dado con un objeto, juegos de cancha dividida y retos cooperativos alcanzar entre varias personas.

5° y 6° de Primaria: Siempre en función del propio grupo y de la evolución de los alumnos/as se deberían de introducir además de los anteriores, xzjuegos con implementos y materiales suplementarios. También aquellos que exijan un mayor manejo de elementos y móviles.

5 MI PROPUESTA PRÁCTICA INICIAL

A continuación se presenta el plan inicial que se diseñó para desarrollar con alumnado de 5º curso de Educación Primaria, realizado antes de este trabajo. Como ya se fue recogido en Santos (2014) las características del contexto fueron las siguientes:

Título de la UD: “Construyendo el juego bueno a partir del juego de la bandera”

Contexto: C.E.I.P San Agustín, 5º de primaria

Este grupo está compuesto de 14 alumnos de los cuales la mitad son chicos y la otra mitad por lo tanto chicas. Es un grupo que lleva unido toda la etapa de educación primaria, y los lazos de unión entre ellos son notables, bien es cierto, que han habido distintas incorporaciones y salidas de alumnos, pero ninguna tan notoria como para que haya afectado al mismo. Dicho grupo se adapta en principio a la propuesta pero no han afrontado hasta el momento ninguna UD con esta metodología de trabajo. Por ello su toma de contacto se realizará con el juego bueno.

Las capacidades físico motrices del alumnado son bastante buenas, no se localizan alumnos con necesidades educativas especiales y se podría decir que el grupo es homogéneo. Los desplazamientos, el manejo de distintos móviles y la colaboración es buena en general.

La participación si es un tema de especial cuidado y el cual se quiere trabajar en especial. Varios alumnos se resguardan del grupo y no intervienen ni muestran sus opiniones sobre diversos aspectos. Por ello los turnos de palabra libres no son aconsejados y es mejor utilizar siempre que se puedan las preguntas guiadas.

Responsable: Francisco Santos Alegre, tutorando de Marta Montes

Fecha: Del 10 al 21 de marzo de 2014

Objetivos

- Comprender y experimentar las modificaciones en las normas de los juegos

- Tomar conciencia de la importancia de las normas de seguridad en los juegos de persecución
- Adaptar las normas a las circunstancias en las que se desarrolle el mismo
- Aprender los principales elementos que conforman el juego
- Consensuar normas que permitan una participación equilibrada de todos los participantes
- Conocer el concepto de juego bueno
- Saber los principales elementos para construir el juego bueno
- Jugar con seguridad y respeto hacia sus compañeros
- Modificar y adaptar el juego de la bandera al espacio y jugadores disponibles
- Respetar las diferentes características de los compañeros y adaptarse a ello
- Dominar la dinámica del juego de la bandera

Contenidos

- Juegos de pillar y de cancha compartida. Los Puentes, pelota cazadora, cola de zorro, la bandera... etc.
- Elementos modificables en la estructura del juego; Espacio de juego, número de pilladores, normas de juego, métodos para pillar, casas, metas...
- Compensación entre las modificaciones y la durabilidad del juego
- Pacto de las normas y respeto de las mismas
- Seguridad en el juego
- Relaciones en el juego
- Adapto de mi locomoción a la de los compañeros

Criterios de evaluación

- El alumno es capaz de respetar las normas propuestas mediante consenso.
- Adapta los espacios a la acción o juego que se esté realizando, entendiendo los cambios de estructura.
- Pacta normas de acción sobre la seguridad, las relaciones y la normativa con los demás compañeros/as respetando lo pactado.

- Identifica las pautas comunes que se deben seguir en las sesiones de educación física, más allá de esta UD en concreto
- Es capaz de exponer sus propias propuestas ante el grupo
- Realiza propuestas coherentes y acordes al tema del que se está hablando
- Utiliza las habilidades adquiridas para resolver los problemas planteados
- Conoce las normas del juego y las respeta
- Colabora activamente y participa del desarrollo de las lecciones
- Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan

Previsiones UD: Material necesario

- Conos para marcar las distintas modificaciones de los espacios.
- Pizarra
- Fichas individuales (Anexos)
- Pelotas de diferentes texturas o durezas. De espuma, de goma...
- El espacio dónde se va a desarrollar es el gimnasio.
- Petos de distintos colores
- Aros para marcar las zonas de casa

Lección 1: Seguridad

Juego de la lección: Los puentes

Momento de encuentro

Se inicia la clase en el aula habitual, en la cual explico la dinámica que esta UD va a seguir. En el gimnasio con las rutinas ya adquiridas muestro la pizarra (elemento nuevo para ellos) donde ya está escrito el título de la lección “*Prestamos atención a las medidas de seguridad en los juegos de pillar*”.

Momento de construcción del aprendizaje

Se seguirá para ello la metodología explicada anteriormente, la cual es la que mejor se adapta a este tipo de unidades, basada en distintas intervenciones estructuradas

en fases formadas cada una de ellas por tres momentos principales: propuesta-acción-reflexión. Esta lección en concreto estará formada por 3 fases de acción.

Ø Los problemas de seguridad que se originan por el espacio utilizado:

- ¿Qué posibles problemas han surgido?
- ¿Qué medidas de seguridad propondrías para hacer el juego más seguro?
- ¿El terreno de juego es adecuado, lo hacemos más grande?
- ¿Y el lugar, lo alejamos de las paredes y marcamos límites?
- ¿Cuál es la mejor manera de pillar?

Ø Las propias acciones que ellos llevan a cabo

- ¿Qué forma es la más conveniente para pasar bajo un compañero?
- ¿ponemos normas para regular esto?
- ¿Podemos seguir mejorando el juego? ¿Cómo?
- ¿El terreno de juego es adecuado? ¿Es seguro?
- ¿Si la queda más de un compañero, qué hacemos con el espacio? ¿Debemos marcar zonas prohibidas?

Ø Repasamos lo anterior y fijamos aspectos clave para el siguiente día

- ¿El juego ha mejorado con las medidas que hemos tomado?
- ¿Debemos cambiar algo más? ¿Cuáles son las propuestas que comparte la mayoría?
- ¿Recuperamos algunos aspectos anteriores?
- ¿Creen que el perrito guardián debe de estar permitido?
- ¿Hemos conseguido una forma de pillar adecuada?

Momento de despedida

El grupo se sitúa cerca de la pizarra dónde se han ido registrando los pactos a los que el grupo ha llegado y hacemos un repaso por todos ellos. Justificarán cada propuesta y el por qué se ha realizado esos cambios en el juego, recordaremos que estas normas serán utilizadas en los juegos de persecución y captura.

Lección 2: Seguridad

Juego de la lección: “Polis y cacos”

Momento de encuentro

En el gimnasio, mientras se cambian de calzado observan la pizarra en la que figura el título de la segunda lección “*Jugamos mejor al juego de Polis y Casos*”. Voy comentando los contenidos principales que se van a trabajar en el día de hoy.

Momento de construcción del aprendizaje

Se realizarán dos equipos que se irán modificando con el intercambio de jugadores de un grupo a otro. Y antes de nada ellos elaborarán las normas que van a utilizar, cada equipo propondrá las que cree importantes, se consensuarán y se pactarán unas comunes.

Ø Atendemos aspectos como:

- Espacios de juego
- Las cárceles
- Modo de pillar
- Vale salvar a los compañeros
- Los equipos con los mismos jugadores
- ¿Más polis? ¿Más cacos?

Ø Reflexionarán sobre:

- ¿Hemos solucionado los problemas de seguridad?
- ¿El campo se ajusta a nuestras necesidades?
- ¿Cómo se lleva a los pillados a casa?

Completan la ficha (Anexo VI) por parejas.

Momento de despedida

En este punto expondremos las ideas generales a las que se ha llegado, repasando los puntos más importantes y anotándolos en la pizarra. Estos serán las bases para la siguiente lección. Esta es la importancia del juego bueno, los pactos comunes han sido los que han hecho posible toda esta progresión.

Lección 3: Relaciones

Juego de la lección: “Pelota sentada”

Momento de encuentro

Manteniendo la rutina, mientras se cambian de calzado observan la pizarra en la que figura el título de la tercera lección “*jugamos todos igual a pelota sentada*”. Voy comentando los contenidos principales que se van a trabajar en el día de hoy.

Momento de construcción del aprendizaje

Las reglas básicas que se van a utilizar las daré yo, para que la estructura del juego permita trabajar lo que busco y no se pierda el tiempo con la creación de normas en torno a otros núcleos de trabajo ya realizados.

Ø Atenderemos a la seguridad

- No lanzamos la pelota a la cabeza
- Tampoco a los pies si este se encuentra corriendo
- ¿Hay normas de seguridad que no se han tenido en cuenta?

Ø Atendemos a mejorar y trabajar las relaciones

- ¿Qué puedo hacer yo para que todos participemos por igual?
- ¿Realizo los pases siempre a las mismas personas?
- ¿Cuántas veces he lanzado el balón a un compañero con la intención de jugar juntos?

- ¿Podemos seguir mejorando las relaciones en el juego? ¿Cómo?
- ¿Crees o consideras que el juego será más divertido si logramos que todos participen lo mismo?

Juego con el que se va a trabajar: “La cadeneta”

Jugarán todos, y habrá un pillador, al pillar a alguien este se une a ellos dándose la mano, cuando se alcancen 4 miembros se dividirán por parejas y el juego continúa hasta que todos estén pillados.

Ø En este juego las relaciones y el contacto son muy importantes, nos preguntamos a la luz de la acción si hemos actuado correctamente.

- ¿Qué problemas han surgido?
- ¿Nos hemos adaptado a la velocidad que tiene mi pareja?
- ¿Alguien ha soltado a su pareja? ¿Por qué ha pasado esto?
- ¿Nos hemos puesto de acuerdo para pillar al mismo compañero?
- ¿Qué cambiamos en el juego si la primera pareja que se la queda no pilla a los demás compañeros?
- ¿Si nos juntamos con un jugador más rápido o más lento?

Completamos la ficha individualmente (Anexo VII)

Momento de despedida

Repasamos los aspectos fundamentales de la lección de hoy y anotamos en la pizarra los aspectos fundamentales que debemos de tener en cuenta a la hora de jugar con los demás. Comprendemos que hay compañeros con otras cualidades distintas y nos tenemos que adaptar a ellos.

Lección 4: “la bandera”

Juego de la lección: “La bandera”

Momento de encuentro

Mediante la misma rutina, mientras se cambian de calzado observan la pizarra en la que figura el título de la cuarta lección “*Hacemos del juego de la bandera un juego bueno*”. Voy comentando las características principales del juego ya que no lo conocen.

Momento de construcción del aprendizaje

- Ø Recuerdan las principales normas de seguridad
- Ø Construyen el terreno de juego inicial
- Ø Pasamos a la primera partida
- Ø Introducimos los cambios adecuados adaptando el juego a nosotros
- Ø Repasamos el trabajo hecho y comprobamos que:
 - ¿Los cambios han aportado cosas buenas o seguimos jugando como antes?
 - ¿Qué otras normas incluirías en el juego?
 - ¿Hay cosas que aún debemos de mejorar?
 - ¿El número de participantes es el adecuado?
 - ¿Introducimos algún equipo más?

- Ø La importancia de la construcción de este juego es aún mayor que en el resto de los juegos ya que se va a convertir en la base de una futura lección de estrategias. Por ello paso a enumerar los aspectos que en la pizarra estaban escritos y comprobamos que estén correctamente.
 - Vamos a empezar por el campo, límites y casas
 - Las casas están bien puestas, más grandes, más pequeñas, las quitamos
 - ¿Qué hacemos con los que pillamos? ¿Los eliminamos?
 - Enviados a su campo otra vez
 - Una gran casa o varias pequeñas
 - Más de dos aros en cada cancha
 - Cómo nos identificamos
 - ¿Hay alguien que no pueda ser pillado? ¿Todos al mismo nivel?

- ¿Jugamos a pillar, o ponemos un pañuelo en la espalda para quitárselo al contrario y evitar que coja la bandera?

Momento de despedida

Despedimos la lección con alguna partida más. Explicamos la finalidad de lo que hemos estado trabajando y advertimos al grupo que el juego construido será el utilizado en la unidad didáctica de estrategias en el juego de la bandera.

Para terminar, entregamos la ficha de evaluación (Anexo VIII).

6 MI ANÁLISIS DE LO SUCEDIDO EN LA PRÁCTICA

A raíz de la puesta en práctica de la propuesta en un contexto real y después de realizar un estudio más profundo sobre el tema, he podido comprobar cómo dicho diseño estaba algo alejado de lo que era posible realizar en este contexto y cómo la práctica final se alejaba de mis objetivos principales ya que a pesar de las intenciones la temática en especial no atendía a los cuatro bloques que componen el juego bueno: Seguridad, normativa, relaciones e intervención personal.

Se basó, como se analiza a continuación, en el primer núcleo dejando para otros más necesarios menos tiempo de acción motriz y reflexión. Además este es un diseño muy específico al grupo y al lugar en el que se desarrolla, por lo que pierde la globalidad que yo buscaba en el mismo.

Por todo ello en este apartado se va a desgranar poco a poco esta propuesta inicial, haciendo referencia a todos aquellos aspectos mejorables de la misma. El fin último de este análisis es ofrecer una nueva propuesta reconstruida sobre todo el análisis y reflexión inicial.

Análisis de la planificación

Los objetivos

Los objetivos fijados no fueron acertados, el principal error cometido fue la ambición de los mismos frente a un grupo nuevo. El atrevimiento de esta primera UD que ponía en marcha en un contexto real se ve reflejado en la dificultad de alcanzarlos y en que la propuesta es demasiado optimista.

En ellos se observa cómo se dan cabida casi todos los elementos que componen el juego bueno. En este aspecto no se tuvo en cuenta que dichos aspectos están previstos a nivel teórico para grupos que hayan trabajado desde primer ciclo con este tema y, por lo tanto, tengan adquiridas ciertas mecánicas de trabajo y acción que el grupo de intervención propio no tenía. Los objetivos han de ir acordes al marco temporal en el que se quieran desarrollar y si tenemos en cuenta que el concepto del juego bueno es

algo más complejo para ellos, querer enseñarlo en cuatro lecciones sin conocimientos previos no tendría cabida en una buena planificación.

Los objetivos, además, son poco concretos y muy amplios, esta temática requiere de objetivos más claros para que los observadores externos tengan muy claras las intenciones educativas.

Los contenidos

Ocurre algo parecido a lo anterior, son demasiado grandes y no expresan lo que realmente se quiere transmitir y enseñar. No están contextualizados y adaptados a una situación en particular como debería de haber sido después de la fase de observación. Y tampoco se han organizado alrededor de los cuatro ejes que vertebran el juego bueno, por ello no dan al lector una idea clara de lo que se va a conseguir o las metas que se pretenden alcanzar. Además los mismos podrían corresponderse con una organización más clara y cómoda de interpretar.

Los criterios de evaluación

No figuraban en la propuesta inicial, se iban a basar en distintos aspectos que se completarían y llevarían a cabo durante la fase de intervención. En este aspecto hay que comentar cómo las fichas que los propios alumnos deberían completar a lo largo de la UD.

En este aspecto el papel de los observadores externos es fundamental, ellos, sobre todo en estos primeros días, serían de gran ayuda viendo más allá de lo que yo pudiera observar, dándome a conocer sus puntos de vista sobre lo que allí estaba ocurriendo. Pero si la planificación de lo que se quiere conseguir no es adecuada, el observador externo no tiene una referencia clara de lo que debe analizar.

La temporalización

Otro de los aspectos mejorables fue la temporalización de las fases internas de las lecciones. Teniendo en cuenta el propio horario escolar, las lecciones no solo deben ir organizadas en su propia lógica interna, deben además, de contemplar y tener en cuenta las fases temporales en las que se llevan a cabo. Los días de la semana no son los mismos y los periodos diarios tampoco. La carga mayor de contenidos deberían de

haberse situado en los primeros dos días de la semana dejando para el último día las situaciones eminentemente motrices.

Análisis de la metodología aplicada

Este tipo de metodología necesita la planificación de las intervenciones de un modo previo, teniendo muy en cuenta los tiempos en las primeras intervenciones. Partiendo de la falta de adaptación de los alumnos, las pausas reflexivas, deberían haberse dosificado de un modo más adecuado, siendo pequeñas paradas al comienzo y creciendo en duración e importancia con el paso del tiempo. En cambio, desde el principio las paradas reflexivas duraban más tiempo del adecuado, dado que eran muchos los aspectos que quería resaltar y aquí se dejaba ver que la falta de concreción de los objetivos y contenidos influía sobre las propuestas y el tiempo dedicado a estas pausas.

Además, por esta causa, la acción motriz no tenía el protagonismo adecuado, cosa que está en contra de la propia metodología.

También se debe determinar bien qué es lo que se va decir o hacer en los espacios de reflexión, concretando qué decir y planificándolo para que los tiempos de parada sean los necesarios y los alumnos vean bien cuál es su objetivo.

La propuesta tan completa, perjudica la continuidad de las lecciones y que estas formen una gran sesión entre ellas. La planificación tan cuidada de lo que se debería realizar en cada momento no facilita la fluidez del trabajo y genera en el docente una sensación de tener que llegar al siguiente punto según el calendario programado y no según la evolución del grupo. Por ello creo que este es otro aspecto a mejorar, dado que aunque toda previsión siempre es buena, el control excesivo de este tipo de trabajo no lo es tanto.

Análisis de los materiales empleados

Las fichas no han cumplido bien su objetivo. No se han facilitado fichas de aprendizaje al alumnado que se adaptara a las distintas situaciones de aprendizaje. El principal error de estas fichas de aprendizaje ha sido su falta de concreción. Debido a

ello, se ha requerido que los alumnos escribieran y explicaran sus opiniones respecto de los distintos temas, pero al dejarles preguntas abiertas, las respuestas no han sido las esperadas y han respondido de forma poco clara. Unas fichas mejoradas deberían tener menos espacio para la escritura y más para la lectura y comprensión de determinados aspectos.

Otro material que debo analizar es el uso que se le ha dado a la pizarra, la importancia de la pizarra se observa de un modo muy claro en este tipo de lecciones. La claridad de las anotaciones es un elemento importante a la hora de presentar y seguir un tema. Este puede convertirse en un elemento más a trabajar en la lección y faltó la colaboración activa de los alumnos a la hora de completar la información. Al estar el tiempo tan reducido era yo quien escribía y anotaba las modificaciones en ella por lo que no tenía la presencia adecuada. Una participación activa del alumnado otorgará ese valor referencial que este objeto debe tener dentro de las lecciones y se convertiría de este modo en un elemento de referencia.

Análisis de cada una de las lecciones

Lección 1

La secuencia de actividades de la primera lección no ha dejado focalizar al alumno en un tema concreto ya que ha ido pasando por varias modificaciones pero sin tener el tema principal de la lección bien fijado. Por ello no se ha concretado un trabajo y el alumnado puede tener varias ideas encontradas de lo que se ha querido realizar.

Además se pasó por alto una norma fundamental que tiene que ver con la seguridad en el juego de los puentes, esta es que debemos de pasar por debajo del compañero pero siempre por delante de él, eliminando el factor sorpresa para los alumnos que están estáticos. Este fallo se debe a la falta de estudio de la estructura del propio juego y los problemas que la no fijación de esta norma en concreto puede ocasionar.

Al final deberían numerarse las normas que hacen más seguro el juego, ya que de eso se trataba, fijando el tema y las aportaciones que deberían permanecer en los días

siguientes. De este modo el tema hubiera quedado fijado, solventando por lo menos algo el problema general de la lección.

Lección 2

Se actuó muy rápido sobre el juego de polis y cacos, ya que permitía hacer más cosas y trabajar por ejemplo las relaciones. Cuando los juegos se agotan muy rápido, normalmente es por no haber brindado a los alumnos todas las posibilidades que tienen. Analizando una vez más las estructuras internas el juego podría haber aportado más a la lección y a los alumnos. Cambios de cárceles, tipos de ayudas, componentes por equipos, distintos roles... etc. Estos cambios hubieran significado un provecho mayor de este juego en concreto. Como consecuencia, el juego cola de zorro no se trabajó tampoco profundamente.

Finalmente la ficha contenía demasiados huecos para rellenar y no era muy específica por lo que en el momento de la corrección observé cómo las respuestas de los alumnos no iban en la dirección marcada.

Lección 3

Esta tercera lección debería haber trabajado un juego en profundidad y una ficha más concreta. Estos dos aspectos hubieran fijado mejor las intenciones educativas y hubieran situado al grupo más cerca de los objetivos.

En un grupo de esta edad las relaciones son algo fundamental que debemos trabajar más detenidamente, además de tenerlas en mente en cada ejercicio planteado, dedicarlas un día no es suficiente. Más aun habiendo dedicado las dos lecciones anteriores a la seguridad. En este ciclo como en todo el trabajo ha de estar centrado en las necesidades que el propio grupo demanda, y en este caso no fue así.

Elegir juegos cercanos y conocidos es una pauta que se debe respetar en estas lecciones. Siempre es bueno el manejar juegos novedosos para ellos, pero saber elegir el momento adecuado lo es incluso más. Por ello el juego pelota sentada refleja el error de no haber tenido en cuenta este aspecto. Ellos desconocían el juego y la dinámica es más complicada lo que elimina los posibles problemas que se pueden dar en juegos

conocidos y son los que nos interesa solucionar. Por este motivo después de intentarlo y ver que el resultado no era el esperado tuve que cambiar de juego provocando que se perdiera un tiempo de lección valioso.

Además no se supo guiar bien los contenidos y la lección giró en torno a la seguridad, regulando los lanzamientos, las distancias, las partes del cuerpo sobre las que lanzar la bola...etc. En definitiva, una lección de relaciones que no trabajó específicamente las relaciones.

El juego previsto por si alguno de los anteriores no funcionaba permitió ver realmente algunos problemas de relaciones existentes, pero no estaba del todo ajustado al contexto en el que se realizó y se llevó a cabo.

Lección 4

La última lección de cuarenta y cinco minutos no fue suficiente para la construcción adecuada del juego de la bandera. Muy poco tiempo para lograr una buena base de juego bueno, dado que los problemas en los juegos, sobre todo en los juegos que son nuevos para el grupo que los practica, surgen a partir de un determinado tiempo de juego, cuando ya se conocen bien las normas y empiezan a interpretarlas a su manera. Por ello más adelante se tuvo que regresar sobre el juego para completarlo y dejar un buen juego para el trabajo de las estrategias.

Continuando hablando de las lecciones pero de un modo general, se puede destacar que estas se han distribuido de un modo inadecuado, centrándose en temas que en este ciclo se deberían pasar más por encima ya que son capaces de comprenderlo y asimilarlo más rápidamente, trabajando más en otros que necesitaban de un tiempo más prolongado para su correcta comprensión.

Faltó una sesión más para asentar y conocer mejor el juego. La UD quedó incompleta y debería de haber sido completada con un día más de trabajo, en el cual, el juego final se construyera de un modo completo, dando la posibilidad de tandas largas de juego de modo que se pudiera conocer mejor cual es la verdadera problemática que pudiera surgir.

El trabajo de relaciones en este ciclo es el más complejo y el que más dificultades presenta a la hora de trabajar en grupo. Una vez comprobado esto en las siguientes UD quedó bastante claro que el trabajo de este núcleo quedó incompleto y que necesitó más tiempo de acción. Por el contrario, la seguridad a estas edades es algo que ya tienen más o menos adquirido y saben tomar las medidas oportunas para que no se produzcan lesiones ni daños. Dos lecciones es demasiado tiempo.

Análisis de la experiencia del grupo en este tipo de unidades didácticas

Enfrentarse a un grupo desconocedor de esta metodología supone un reto como docente. Por un lado los resultados teóricos que se han propuesto para el estudio están basados en experiencias realizadas con alumnos durante periodos de tiempo más o menos prolongados, pero en ningún caso tan corto como una UD.

Si bien el curso y el grupo eran los adecuados, en cuanto a número, comportamiento, convivencia y otros aspectos, muchos han sido los errores cometidos por tener un grupo de intervención sin esta experiencia. Por otra parte el trabajo que se adjuntaba como fichas de aprendizaje o evaluación resultaba molesto para ellos, dado que nunca habían utilizado ningún material parecido para educación física. Por lo que las quejas eran constantes y las referencias hacia una educación física de juego constante también.

Si el grupo tuviera conocimientos previos las exigencias hubieran sido mayores, pero los avances más rápidos sin duda, dado que se hubiera acercado más al marco común del estudio realizado y hubiera seguido las pautas de un modo más cercano.

Creo que la decisión final fue acertada, a pesar de los muchos errores cometidos por mi parte como se ha podido observar en los distintos análisis, es un tema reciente y aún no se ha implantado en muchos centros, por lo que en un futuro próximo sabré cómo afrontarlo en una situación similar y tendré una referencia clara a la hora de abordar este tema con alumnos que no lo hayan trabajado.

Análisis de mi intervención docente

Son varios los aspectos que se tienen en cuenta al observar una actuación docente concreta. En este análisis he querido atender a todos ellos y enfrentar además dos análisis vistos desde perspectivas temporales diferentes. El maestro aprende día a día de las lecciones que imparte y es capaz de ver cosas distintas en un mismo texto o en un mismo video cada vez que lo vuelve a visionar.

Este ha sido el proceso seguido para este trabajo. Volver a comprobar aquellos primeros pasos para ver qué aspectos eran susceptibles de ser mejorados y cómo mi práctica docente hubiera sido más enriquecedora.

La planificación de las lecciones se elaboró de un modo muy concreto y completo a todos los niveles. El excesivo control sobre ellos generó en las distintas fases de la unidad didáctica momentos en los que yo mismo era víctima de esa misma programación. La organización inicial es buena y toda la planificación es poca a la hora de plantear una unidad didáctica pero esta debe ser versátil y flexible para adaptarse a los ritmos de aprendizaje que se den en esos momentos concretos. De otro modo, la presión por alcanzar lo marcado influirá en el desarrollo presente de las actividades.

La intervención siempre se puede mejorar. Como se nos ha transmitido en la escuela, nunca se van a llevar a cabo dos lecciones iguales y en gran medida esto radica en los errores que el propio docente comete durante las mismas. Los errores más graves ya han sido analizados, muchos giran en torno a la programación, otros a la falta de previsiones o desconocimiento del tema trabajado. Desde un punto de vista más personal en el desarrollo de esta unidad didáctica se podría haber mejorado la transmisión de los contenidos de un modo más directo y adecuado al contexto en el que se desarrollaba. La adaptación al lugar y al instante en el que estamos trabajando debe ser la máxima ya que esta va a marcar esta transmisión de aprendizajes.

El trabajo compartido es otro de los aspectos a mejorar. A pesar de compartir mis inquietudes y trabajos con otros profesionales no he sabido sacar todo el partido a estas comunicaciones. Cuantos más puntos de vista se tengan sobre una determinada lección mejor serán las siguientes lecciones y más posibilidades podrán barajar.

En general creo que los errores fundamentales que se han cometido han sido fruto de la planificación previa. Esta no estaba tan madura como lo está a día de hoy y otros errores se hubieran cometido de igual modo por la inexperiencia, aunque estos son los menos. Sin duda este trabajo ha contribuido a realizar un análisis minucioso de este tema en particular mejorando en todos y cada uno de los apartados.

7 PLAN FINAL

En este plan final que se puede observar completo en el (anexo I) se han tenido en cuenta todos los análisis anteriores, ofreciendo al lector una nueva unidad didáctica reestructurada y mejorada con la que poder trabajar el juego bueno con alumnos pertenecientes al tercer ciclo de Educación Primaria. Para su construcción se han tenido en cuenta todos aquellos errores que se produjeron en la fase inicial, apoyándonos en las bases teóricas para realizar una propuesta más acertada.

8 CONCLUSIONES

El juego motor reglado es un componente con un peso muy importante en la educación física escolar, el cual, nos permite trabajar no solo las capacidades motrices del alumnado sino también transmitir unos valores que contribuyan a la formación global de cada individuo. Dentro del propio juego motor reglado se dan situaciones en las que los niños y niñas actúan de modo instintivo y poco reflexivo provocando situaciones alejadas de la docencia, por ello en ocasiones estos beneficios del juego motor se ponen en duda. Desde este punto de vista nace la necesidad de reconducir esas situaciones problemáticas y transformarlas con la ayuda del docente y los propios protagonistas para hacer de estas prácticas situaciones más enriquecedoras y es donde el juego bueno muestra toda su relevancia.

La importancia del tema elegido y analizado es que está en el día a día del especialista de educación física y en los retos que este debe afrontar. Este tipo de herramientas permite al docente trabajar más ampliamente contenidos que de otro modo no entrarían en la programación por considerarse problemáticos y crea en el alumnos unos sistemas de actuación que no solo generarán beneficios a nivel escolar, sino que en contribuirán a una práctica lúdica mejor fuera del horario escolar.

La contribución de las asignaturas propias de la especialidad han provocado mi interés por este tipo de propuestas didácticas y por la metodología específica que se utiliza, habiendo servido estas como un punto de partida en la toma de decisiones sobre este proyecto. El alumno se beneficia de un trabajo más reflexivo, la escritura, el trabajo en la pizarra, las fichas de aprendizaje y evaluación le permiten tener un registro de las situaciones que anteriormente se sucedían unas tras otras sin pararse a pensar qué estaba trabajando o asimilando.

La realización de este proyecto de fin de grado, me ha permitido observar desde una perspectiva más analítica los resultados obtenidos durante mi periodo de prácticas. Comprobar las deficiencias de esta primera actuación al frente de un grupo y mejorar los aspectos que debían cambiar. Para ello, las competencias adquiridas durante el Grado han servido para realizar una buena documentación previa y un estudio completo de la bibliografía atendiendo finalmente a los distintos niveles de concreción para ofrecer un trabajo final fundamentado y contrastado.

Por ello los objetivos marcados al inicio de este proyecto se han alcanzado notablemente. Mis conocimientos sobre el juego bueno se han ampliado y completado aportando más riqueza al trabajo el uso de las distintas competencias adquiridas durante el Grado. He podido confrontar el trabajo teórico con el práctico y ver la relación existente entre ambos permitiéndome de primera mano analizar mi propia labor docente sabiendo además en qué aspectos concretos puedo mejorar.

Finalmente este proyecto que sirve de broche a estos cuatro años de formación va a servir de punto de partida de futuros trabajos ya que puede ser un referente analítico de mis futuras intervenciones docentes, con el objetivo de mejorar en cada una de ellas.

9 BIBLIOGRAFÍA

LISTADO DE REFERENCIAS

BOE núm. 173. 20 de julio de 2007. *ORDEN ECI/2211/2007, de 12 de julio.*

Bores, N. (2013). Apuntes de la asignatura Juegos y Deporte. EUE. Universidad de Valladolid.

Blog: La colchoneta de Pablo. *lacolchonetadepablo.blogspot.com*

DECRERO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Pp 9867-9872 *se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria*

García, A. (2005a). *Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 3º ciclo de educación primaria.* Tesis Doctoral (inédita), Universidad de Valladolid pp. 292-411,y 816-824.

García, A. y Rodríguez, H. (2007) Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *Revista educación física y deporte*, pp.83-107. Universidad de Antioquia.

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*, nº13 (1), pp.35-54

Hernández, J. (1994). Análisis de las estructuras del juego deportivo. Barcelona. INDE

Hernández Moreno: 2000 la iniciación a los deportes desde su estructura dinámica. Aplicación a la Educación Física y el entrenamiento deportivo. Ide . Barcelona.

Hernández, M. (1997). Juegos y deportes alternativos. Ministerio de Educación y Cultura. Madrid.

Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. En revista digital *Lecturas: Educación Física y Deportes*. Buenos Aires. Nº 16.

Moreno, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*: Ed. Alianza Deporte. Madrid.

Navarro, V. y Trigueros, C. (eds.) (2009) *Investigación y juego motor en España*. Ed. U. Lleida, U. Granada, U. Autónoma de Madrid, U. de la Laguna, U. de Valencia.

Navarro, V. 1993. Naturaleza del juego, naturaleza del deporte: una misma cosa. En *perspectivas de la actividad física y del deporte*, nº 12 pp. 36-42.

Orlick, T. (1997) *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular. (1º educación 1978)

Orlick, T. (2001). *Libres para cooperar, libres para crear. Nuevos juegos y deportes cooperativos*. Barcelona: Paidotribo. (1º edición).

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Plataforma digital Multiscopic. Práctica número I. (2012-13)

Vaca. Escribano, M. *Ágora para la EF y el Deporte*, nº 1, Septiembre 2001, 71-84

Revista de educación física. Ágora para la educación física y el deporte,(2013) nº13 (35-54), pp

Sagüillo, M (2005). La lección de Educación Física en Educación Primaria: el fruto de un proceso de formación permanente. En Bores, N. (coord.): *La lección de educación física en el tratamiento pedagógico de lo corporal*. INDE, Barcelona, pp 41-66.

Santos, F (2014). Informe de Docencia. (No editado)

10 ANEXOS

ANEXO I

PROPUESTA FINAL

A continuación se presenta el plan final, la unidad didáctica construida después del estudio del tema principal de este trabajo de fin de grado, el juego bueno. Esta propuesta tiene la intención de poder llevarse a cabo en cualquier contexto en el que se trabaje con alumnos del tercer ciclo de primaria, simplemente ajustando las actividades propuestas a los conocimientos previos que los alumnos tengan y a los espacios en los que se quiera desarrollar. Para ello he modificado todos aquellos aspectos que la puesta en práctica y la fundamentación teórica me han hecho entender de un modo distinto, dejando aquellos que se desarrollaron de un modo correcto, como estaban.

Título: “Construimos entre todos un juego bueno sobre el juego de la “la bandera”

Contexto: tercer ciclo de primaria

Fecha: Se debería desarrollar a principio del curso, en el mes de septiembre.

Objetivos

- Conocer los cuatro núcleos del juego bueno
- Saber adaptar los juegos a su entorno de práctica, haciendo de ellos algo más seguros.
- Comprender que en la práctica equitativa reside el disfrute de los juegos
- Colaborar para que todos jueguen por igual
- Adaptar las normas a las circunstancias en las que se desarrolle el mismo
- Dialogar y llegar acuerdos entre todos
- Jugar con seguridad y respeto hacia sus compañeros

- Entender la dinámica del juego de la bandera
- Modificar y adaptar el juego de la bandera al espacio y jugadores disponibles
- Respetar las diferentes características de los compañeros y adaptarse a ello
- Adaptar la forma de actuar a los juegos de pillar

Contenidos

- Juegos de pillar y de cancha compartida. Los Puentes, pelota cazadora, cola de zorro, la bandera... etc.
- El espacio adecuado para el juego
- Medidas de seguridad principales en los juegos de pillar
- La norma
- Seguridad en el juego
- Relaciones en el juego
- Intervención personal en el juego
- Elementos estructurales de los juegos: espacio de juego, número de pilladores, normas de juego, métodos para pillar, casas, metas...

Criterios de evaluación

- El alumno es capaz de diseñar las medidas de seguridad para cada situación
- Entiende las consecuencias que producen en el juego el tamaño del terreno de juego
- Pacta y respeta las normas con sus compañeros
- Relaciona varios aspectos del juego bueno
- Justifica los cambios propuestos
- Es capaz de exponer sus propias propuestas ante el grupo
- Realiza propuestas coherentes y acordes al tema del que se está hablando
- Utiliza las habilidades adquiridas para resolver los problemas planteados
- Respeto las normas pactadas en los juegos
- Ayuda a sus compañeros
- Toma decisiones desde la reflexión

Previsiones: Material necesario

- Pizarra
- Fichas individuales de trabajo (Anexo II y III)
- Fichas individuales de evaluación (Anexo IV)
- Conos para marcar las distintas modificaciones de los espacios
- Pelotas de diferentes texturas o durezas. De espuma, de goma...
- El espacio dónde se va a desarrollar, interior o exterior, determinará el trabajo en seguridad más o menos preciso
- Petos de distintos colores
- Tiza para marcar las zonas de casa de los campos

Propuesta práctica

Debido a la metodología adecuada para este tema de trabajo, explicada en el apartado homónimo y que se corresponde con el método de trabajo que el grupo de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal dirigido por Marcelino Vaca escriba propone, voy a estructurar las lecciones en sus tres momentos de trabajo, pero no voy a clasificar las lecciones por números. Se van a realizar propuestas para cada momento de la lección y los contenidos que estas presentan se adaptarán a los momentos de intervención que se desarrollen de modo que sea el nivel de cada grupo de alumnos el que mida cuanto se avanza o no en cada tema de trabajo, no marcando pautas cerradas de intervención.

Momento de encuentro

Dedicaremos estos periodos de las lecciones a varios aspectos fundamentales. En el primer día de trabajo se propone una presentación del proyecto que ocupará las siguientes dos semanas aproximadamente. Explicación en el aula de trabajo convencional del grupo, dónde se les explique en que consiste la unidad didáctica.

Más adelante, en los siguientes días de intervención este momento comenzará el aula de recogida de los alumno/as y seguirá en el traslado, donde podemos ir realizando ejercicios de recuerdo o trabajo de las lecciones pasadas, de este modo vamos introduciendo al alumnado en el tema de trabajo y servirá de motivación y enganche hacia la lección.

Terminaremos explicando el contenido que figura en la pizarra y la utilidad que tendrá en la lección en la que van a trabajar.

Momento de construcción del aprendizaje

Se seguirá en estos momentos, los cuales llevan todo casi todo el peso educativo de la lección la metodología explicada anteriormente, basada en distintas intervenciones estructuradas en fases formadas cada una de ellas por tres momentos principales: propuesta-acción-reflexión. Con la secuenciación de las mismas se construirán los temas de aprendizaje realizando cuantos procesos completos sean necesarios.

“Trabajando la seguridad en los juegos de pillar”

Iniciaremos el trabajo con la primera propuesta de juego. Para ello vamos a poner en práctica el primero de los juegos de pilar, “*los puentes*” además este juego propone algunas tareas que debemos de tener en cuenta de un modo particular, además de las medidas generales. Atenderemos principalmente a estos temas, realizando las cuestiones que guíen al alumnado hacia la construcción de los contenidos.

- Ø Los problemas de seguridad que se originan por el espacio utilizado
- Ø Las propias acciones que ellos llevan a cabo
- Ø Las mejoras que se deben introducir para que el juego sea más seguro
- Ø El modo de pillar y el de salvar a los compañeros
- Ø Cuantos compañeros deben quedársela y de qué depende esto

Cambiamos de juego y trabajaremos ahora con el juego de” *polis y cacos*” para ello serán los propios alumnos los que creen los dos equipos, de modo que les empezaremos a introducir uno de los núcleos del juego bueno, el juego es bueno cuando todos nos divertimos jugando, por lo que la superioridad de uno de los equipos no es algo que nos haga el juego más divertido a todos. Además de jugar todos con todos y modificar sucesivas veces los componentes de los equipos. Debemos atender a los siguientes temas, que como antes, servirán de guía para la construcción de los aprendizajes.

- Ø El espacio es el correcto

- Ø La forma de pillar es la adecuada para que no haya lesiones
- Ø Los equipos están nivelados
- Ø El juego es divertido
- Ø Los pillados van solos o los llevamos nosotros a la cárcel

En este momento, una vez trabajados los dos primeros juegos de un modo amplio y dejando tiempo para que los posibles problemas puedan aparecer, para posteriormente darles respuesta de modo conjunto, proponemos la primera ficha que rondará alrededor del núcleo de la seguridad. (Anexo II)

“Trabajamos las relaciones en los juegos de pillar”

Pasaremos a la temática que según he podido comprobar más trabajo tiene que realizar, en grupos en los que en ciclos anteriores no se haya trabajado el juego bueno, y pertenezcan al tercer ciclo de primaria. Por ello, el peso de la UD girará en torno a fomentar una buena convivencia entre todo el alumnado, dejando de lado los problemas que algunas situaciones suelen generar. Se iniciarán los juegos con las pautas de seguridad que ellos decidan, teniendo en cuenta el trabajo previo al respecto. Los juegos seleccionados para esta fase serían los siguientes: “La cadeneta”; “Los 10 pases”; y “pelota cazadora”, preferiblemente en este orden, dado la mayor dificultad del último en el que caben diferentes alternativas estratégicas.

Así pues, atenderemos a las siguientes propuestas en los procesos de acción reflexión, llevando a cabo este trabajo en cada uno de los juegos, dejando como anteriormente se decía periodos de actuación lo necesariamente largos para que se den en ellos los posibles problemas de relaciones.

- Ø Atendemos a mejorar y trabajar las relaciones
- Ø Jugamos todos por igual
- Ø Los equipos son heterogéneos
- Ø Realizo el pase a los compañeros en función de su posición
- Ø Cuantas veces he lanzado el balón a este u otro compañero
- Ø Por qué surge este u otro problema
- Ø Doy la mano al compañero que me toca en cada momento

(Anexo III) ficha sobre las relaciones

“Construimos un buen juego de la bandera”

Explicamos la dinámica del juego, si hay alumnos que no lo conozcan, si esto no sucede se dará una explicación inicial de igual modo, para que no haya confusiones y proponemos unas partidas iniciales haciendo unos equipos completamente al azar. Después de estas partidas iniciales comenzamos la construcción del juego bueno, les preguntamos sobre distintas pautas de acción:

§ Atendemos a la seguridad

- Ø Recuerdan las principales normas de seguridad
- Ø Construyen el terreno de juego inicial, adaptándolo a la situación
- Ø Nos preguntamos si se han dado situaciones que no fueran seguras

§ Atendemos a las relaciones

- Ø Atendemos a mejorar y trabajar las relaciones
- Ø Jugamos todos por igual
- Ø Los equipos son heterogéneos
- Ø Realizo el pase a los compañeros en función de su posición
- Ø Cuantas veces he lanzado el balón a este u otro compañero
- Ø Porqué surge este u otro problema
- Ø Doy la mano al compañero que me toca en cada momento

§ Atendemos a la intervención personal

- Ø Que hacemos cada uno por mejorar el juego
- Ø Trato de ayudar a mis compañeros
- Ø Ocupo distintos roles en el juego
- Ø Hago lo que no me gusta tanto hacer

Ø Animo o reprocho a mis compañeros

Tras distintas intervenciones alternativas de reflexión y acción dejamos en la pizarra el esquema final que vamos a seguir con las pautas y reglas pactadas por todos a seguir en este juego.

“Comprobamos que hemos construido un buen juego”

Trabajamos con el juego una sesión completa, alternando los equipos cada pocas jugadas y empezamos a introducir de un modo muy sutil las estrategias, preparando de algún modo al finalizar la UD de juegos que seguirá a esta.

(Anexo IV): Ficha de evaluación


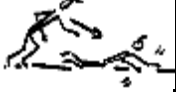

Momento de despedida

Estos periodos del final de cada lección se van a dedicar a finalizar y cerrar los aprendizajes adquiridos cada día. En el turno de palabra el especialista fijará los puntos fuertes que se han impartido y los alumnos expondrán las dudas finales sobre el trabajo realizado.

También será un momento motivador y preparador de la lección siguiente, dado que les va a introducir en el trabajo que se va a realizar.

Ficha 1 “La seguridad en los juegos de pillar”

Alumno/a: _____

¿En qué juegos hemos mejorado la seguridad en la lección de hoy?		-	-
	¿Cómo evito los choques con los compañeros?		Corriendo a lo loco sin mirar a los lados
			Corriendo mirando a los demás y mi propia dirección
Para que el espacio donde jugamos sea seguro, deberá ser:			Cuanto más seamos más grande
			Cuanto más seamos más pequeño
	No puedo tirarme al suelo al ser pillado por...		Porque no es justo para el perseguidor
			Porque me puedo lesionar o hacerme daño
Las normas deben ponerse...			siempre
			Nunca han que poner normas
			Entre todos los que participan
	La forma de pasar bajo el compañero deber de ser...		Lo más rápido posible
			Con cuidado, da igual cómo
			Siempre frente a él, con cuidado
Si hay más polis que cacos el juego termina:			
La forma más adecuada de hacer los equipos es:			Entre los amigos
			De un modo equilibrado
¿Qué hago yo para que el juego sea seguro?			

ANEXO III (Ficha 2 plan final)

Ficha 2 “Mejoramos las relaciones en los juegos de pillar”

Alumno/a: _____

Pregunta	Tacha la opción correcta	
¿Cuándo hablamos de relaciones en un juego, a qué hacemos referencia?		Al número de participantes
		A cómo nos relacionamos dentro de los juegos
Un juego bueno, es aquel seguro pero en el que además...		Todos se divierten
		Participan todos por igual
		Ganan siempre los mejores
Cuando llevo a un compañero de la mano en la cadeneta debo tener cuidado para...		que al soltarme no me vea el profesor
		No caernos, adaptándome a su ritmo de carrera
Las parejas en la cadeneta se forman en función de un orden. ¿Cuál es ese orden?		El orden de lista
		El orden en el que se pillan y el lado en el que haya sido
		En función de quien mejor me cae
¿A qué zonas del cuerpo no debo lanzar la pelota en el juego “pelota cazadora”?		Se puede lanzar a cualquier sitio por ser un balón de espuma
		A los pies no, pero sí a la cabeza
		Ni a los pies ni a la cabeza
¿Qué hago yo para que todos juguemos igual en la “pelota cazadora”?		
Dime qué has cambiado tú para que todos juguemos igual		

Ficha evaluación “El juego bueno es...”

Alumno/a: _____

Pregunta	Responde correctamente y escribe cuando sea necesario
El juego bueno está compuesto por varios temas principales, ¿cuáles son?	Normativa y seguridad
	Normativa seguridad y relaciones
	Normativa, seguridad, relaciones y aportaciones personales
¿La normativa es para siempre, o la podemos cambiar cuando queramos? Ejemplo:	La debemos cambiar en función de la situación, número de participantes, lugar, peligros...
	Es la misma se juegue donde se juegue
¿En el juego bueno, utilizamos las eliminaciones?	No, si hay eliminados el juego no es bueno
	Si porque si no, no sabemos quién gana
¿Es importante ocupar todos los roles de un juego? ¿Por qué?	Sí, así entendemos el juego desde distintos sitios
	No, debo jugar dónde se me da mejor
	Depende de si el profesor lo pide
Qué medidas de seguridad debemos de tener en cuenta a la hora de construir un terreno de juego. ¿En qué nos fijamos?	
¿Qué puedo hacer yo para hacer que el juego sea mejor?	

ANEXO V

Unidad didáctica Inicial completa

C.E.I.P San Agustín (Fuentes de Nava)

Propuesta de intervención en la clase de 5º de primaria

Alumno: Francisco Santos Alegre

U.D “Construyendo el *juego bueno* sobre el juego de la bandera”

Tutora C.E.I.P: Marta Montes

Tutor EUE: Nicolás Bores Calle

Justificación

La elección de los juegos **pelota cazador**, **los puentes** y **cola de zorro** para la primera sesión se ha realizado debido a que el juego sobre el que se pretende crear un juego bueno para la posterior utilización en otra UD, que se centrará en las estrategias es el juego de la bandera. Un juego cuya regla primaria es hacerse con un espacio para conseguir un objeto, por lo tanto se trata de un juego de pillar en el que se enfrentan dos equipos. Esto ha provocado que en las dos primeras sesiones se hayan buscado juegos en los que vallamos a encontrar problemas de seguridad ocasionados por la propia acción que se da en el juego, con la intención de trabajar con ellos y dejarlos claros de cara al juego con el que se terminará la UD. Siguiendo este mismo criterio, los juegos para la tercera lección, **la cadeneta** y **pelota cazadora** están orientados a trabajar las relaciones dentro del grupo. En este caso la observación previa del grupo ha sido determinante para fijar este como un tema que debe tratarse en una lección de trabajo, ya que no todos los alumnos del grupo participan de un modo similar y se dan ciertos problemas de preferencia a la hora de realizar los grupos.

Abordar los temas de seguridad y relaciones en 5º de primaria, es algo que obliga a cambiar un poco la unidad, pero al ser un grupo que no ha trabajado nunca el juego bueno, pretendo hacer a los alumnos partícipes del proceso de construcción del juego atendiendo a sus principales componentes. Dado que durante el periodo de observación he podido comprobar que las normas están implícitas y se les llama la atención cuando algunas importantes no se cumplen.

En cuanto a la relevancia de este tema dentro del Currículo oficial de Educación Primaria en Castilla y León, observamos cómo describen los contenidos del bloque 5 (juegos y deportes) para el tercer ciclo de educación física se expone lo siguiente: *“Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.”* Por ello, mi UD tiene la intención de trabajar estos contenidos, intentando además que entiendan la necesidad no solo de las normas, sino del pacto para crearlas, dentro del ambiente escolar pero también fuera del mismo, por lo que se harán diversas referencias e este punto. La aceptación y creación de una normativa común son, por tanto un pilar fundamental en esta UD.

Además podrán comprobar y comprender cómo cada cambio en la estructura del juego o en sus normas conduce a situaciones diferentes que a su vez requieren ciertas modificaciones para que la acción sea segura y se desarrolle adecuadamente.

Es interesante que el alumnado de estas edades entienda que las normas de seguridad surgen de un interés común y que cumplen la finalidad de acoger los intereses de todos, creando un espacio de convivencia. También es importante que comprendan que a través de las decisiones colectivas y las implicaciones que conlleva la acción, se producen pactos. No podemos olvidarnos tampoco del método que estamos utilizando que es el método experimental, dado que son ellos los principales protagonistas de su propia acción y son los que a través del propio juego entenderán mejor su funcionamiento

Objetivos

- Comprender y experimentar las modificaciones en las normas de los juegos
- Tomar conciencia de la importancia de las normas de seguridad en los juegos de persecución
- Adaptar las normas a las circunstancias en las que se desarrolle el mismo
- Aprender los principales elementos que conforman el juego
- Consensuar normas que permitan una participación equilibrada de todos los participantes
- Conocer el concepto de juego bueno
- Saber los principales elementos para construir el juego bueno
- Jugar con seguridad y respeto hacia sus compañeros
- Modificar y adaptar el juego de la bandera al espacio y jugadores disponibles
- Respetar las diferentes características de los compañeros y adaptarse a ello
- Dominar la dinámica del juego de la bandera

Contenidos

- Juegos de pillar y de cancha compartida. Puentes, pelota cazadora, la bandera.
- Elementos modificables en la estructura del juego; espacio de juego, número de pilladores, normas de juego, métodos para pillar, casas.
- Compensación entre las modificaciones y la durabilidad del juego
- Pacto de las normas y respeto de las mismas

- Seguridad en el juego
- Relaciones en el juego
- Adapto de mi locomoción a la de los compañeros

Previsiones UD: Material necesario

- Conos para marcar las distintas modificaciones de los espacios.
- Pizarra
- Fichas individuales (Anexo I)
- Pelotas de diferentes texturas o durezas. De espuma, de goma...
- El espacio dónde se va a desarrollar es el gimnasio.

Lección 1-2: Seguridad

Juegos con los que se va a trabajar:

Los puentes, cola de zorro y polis y cacos.

Momento de encuentro

Aprovechando la costumbre adquirida por los alumnos en las otras clases anteriormente observadas, vamos a utilizar el momento de cambio de calzado que ya se desarrolla dentro del gimnasio para introducir la unidad didáctica que vamos a llevar a cabo y la cual debemos de construir entre todos. Para ello en la pizarra ya estará fijado el nombre de la lección de hoy, que les servirá de referente para entender qué es lo que vamos a trabajar. **“Prestamos atención a las medidas de seguridad en los juegos de pillar”**

Calentamiento individual

Ellos solos por todo el espacio realizarán un calentamiento guiado por los propios compañeros. Éstos responderán a preguntas que les iré realizando para que el

calentamiento sea lo más ajustado a la actividad que van a realizar, y que comprendan que si la actividad fuera otra, el calentamiento debería de cambiar.

Momento de construcción del aprendizaje

Para las diferentes fases que tiene este momento, el que más peso se lleva de la hora práctica y sobre el que radica la mayoría de aprendizajes, se seguirá a partir de ahora la siguiente secuencia que contiene tres partes claramente diferenciadas: “ propuesta, acción reflexión”. Esta se alterna tantas veces como se crea conveniente y será la que consiga que se realicen las reflexiones pertinentes de todo cuanto ocurre en las lecciones.

1º FASE

Propuesta

Vamos a jugar al “juego de los puentes” que se basa en la regla primaria de pillar y no ser pillado. Cuando alguien vaya a ser pillado podrá decir “stop” para salvarse pero se tendrá que quedar inmóvil con las piernas abiertas hasta que otro compañero pase por debajo de las mismas, momento en el cual volverán a estar activos. El juego finaliza cuando alguien logre que todos los adversarios estén en “stop”. Cuando alguien pilla a otro compañero será este el que persiga continuando así el juego

Acción

Marcamos los espacios y tras breves indicaciones comienzan a jugar libremente sin darles más pautas de acción.

Reflexión

- ¿Qué posibles problemas han surgido?
- ¿Qué medidas de seguridad propondrías para hacer el juego más seguro?
- ¿El terreno de juego es adecuado? ¿Y el lugar, lo alejamos de las paredes y marcamos límites?
- ¿Cuál es la mejor manera de pillar?

2º FASE

Propuesta

(Con la hipótesis de que se van a producir problemas a la hora de pasar por debajo de las piernas o que el juego terminará muy tarde debido al gran espacio en el que están jugando)

Planteamos una modificación del espacio además de fijar la norma de que cuando uno toque la mano de otro, indicará que va a salvarle por lo que ya no se le podrá pillar.

Acción

Construirán el espacio de juego que ellos consideren correcto para el desarrollo del juego de modo que este sea más seguro y continúan con el juego acatando las normas que ellos mismos han pactado para seguir jugando.

Reflexión

- ¿Podemos seguir mejorando el juego? ¿Cómo?
- ¿El terreno de juego es adecuado? ¿Es seguro?
- ¿Si la queda más de un compañero que hacemos con el espacio? ¿Debemos marcar zonas prohibidas?
- ¿qué forma es la más conveniente para pasar bajo un compañero? ¿Qué normas tomamos para ello?

3º FASE

Propuesta

(Con la hipótesis de que se van a producir problemas a la hora de pasar por debajo de las piernas de los compañeros intentamos llegar a una norma para que facilite la acción de salvar pero no perjudique a los pilladores.)

Se va a introducir a un pillador más, siendo dos en total. Además de avisar que tirarse al suelo está prohibido dado que se pueden hacer daño haciéndoles ver que la superficie no es la más indicada.

Acción

Mantenemos el espacio, añadimos a un pillador y cumplimos las normas relativas al tiempo bajo las piernas, pactado por ellos, y modo en el que se podrá pasar por debajo de las piernas.

Reflexión

- ¿El juego ha mejorado con las medidas que hemos tomado?
- ¿Cambiarían algo más? ¿Qué? ¿Recuperamos algunos aspectos anteriores?
- ¿Creen que el perrito guardián debe de estar permitido?

Enumeramos las normas de seguridad que debemos aplicar para este juego y las anotamos en la pizarra. Pasamos al siguiente pero indicamos que se han de respetar las pactadas.

4ºFASE

Pasamos a jugar al siguiente juego de la lección tras haber analizado ya y adaptado el juego de los puentes. Esta vez jugamos a “**polis y cacos**”

Propuesta

Realizamos dos equipos, ellos se van a encargar de hacerlos. Y antes de nada ellos elaborarán las normas que van a utilizar, cada equipo propondrá las que ellos crean oportunas, las pondrán en común y jugaremos con esas medidas de seguridad.

Acción

Procuramos que las medidas de seguridad tomadas por ellos presten atención por lo menos a todas aquellas tomadas en el juego de la lección anterior. Además de introducir algunas que entrarán a formar parte del juego nuevo utilizado.

- Û Espacios de juego
- Û Las cárceles.
- Û Modo de pillar
- Û Vale salvar a los compañeros.
- Û Los equipos con los mismos jugadores.
- Û ¿Más polis? ¿Más cacos?

Reflexión

El juego bueno consiste en más que en realizar unas normas de seguridad adecuadas, además de eso debemos de construir juegos donde todos participemos y nos sintamos parte del grupo haciéndolo.

- ¿Hemos solucionado los problemas de seguridad?

- ¿El campo se ajusta a nuestras necesidades?
- ¿Cómo se lleva a los pillados a casa?

Preguntamos antes de realizar una tanda más que problemas han encontrado en el juego y si para solucionarlos se les ocurre alguna idea que podamos llevar a cabo y proponer alguna normativa para llegar a un pacto.

Completan la ficha (anexo VI) por parejas

Momento de despedida/reflexión/motivación

En este punto expondremos las ideas generales a las que se ha llegado, repasando los puntos más importantes y anotándolos en la pizarra. Estos serán las bases para la siguiente lección, de modo que recalquemos la importancia de la construcción continua del juego bueno y resaltar que los pactos comunes han sido los que han hecho posible toda esta progresión.

Lección 3: Relaciones

Cambiamos a jugar a “la pelota sentada” y comenzamos a trabajar las relaciones.

Juegos que se van a utilizar: Pelota sentada; La cadeneta

De pie en círculo junto a la pizarra donde he cambiado el título anterior por otro: adaptamos el juego de “**la pelota sentada**” para que todos juguemos igual.

Momento de construcción del aprendizaje.

Las normas de seguridad en el juego de “pelota sentada” serán:

Las reglas básicas que se van a utilizar serán las siguientes:

- Se jugará con un balón

- Se limitará un espacio fuera del cual no se puede escapar ni salir, sólo a recoger el balón cuando este salga.
- El compañero que tiene el balón no puede desplazarse más de dos pasos con el balón.
- Tres opciones de juego:
 - § Tiramos a dar a un compañero (tiro sin vote)
 - § Nos aliamos con él (pase con vote)
 - § Salvamos al que está en el suelo
- El juego termina cuando solo un participante está en pie

(Si hay algún conflicto se detendrá el juego, y se llegará a un acuerdo común para solucionarlo, volviendo así al tema de las lecciones 1 y 2. Pero pasando se forma rápida puesto que la lección de hoy girará en torno a las relaciones)

1º FASE

Propuesta

Jugamos con las reglas preestablecidas en el juego anterior, en las partes comunes y vamos a jugar

Hipótesis:

La hipótesis inicial es que se lanzará a partes como la cabeza y los pies, algo importante se recalcar en juegos de lanzamientos de balones, en cuento a relaciones: Los pases se van a producir por los mismos jugadores, no habrá colaboración y se tenderá a un juego individualizado y repetitivo, donde unos acapararán los roles destacados, de lanzar la pelota y otros evitarán la presencia en el juego.

Acción

Marcamos los espacios y tras breves indicaciones comienzan a jugar libremente sin darles más pautas de acción.

Reflexión

- No lanzamos la pelota si a la cabeza ni a los pies de los compañeros.
- ¿Qué puedo hacer yo, para que todos participemos por igual?
- ¿Realizo los pases siempre a las mismas personas?

- ¿Cuántas veces he lanzado el balón a un compañero?

2º FASE

Propuesta

Continuamos jugando tras la breve explicación de cuales han sido los fallos principales que no hacen del juego algo participativo para todos, preguntándoles cuales pueden ser las soluciones que se pueden tomar, y que reflexionen lo que ellos individualmente pueden hacer para mejorar este aspecto.

- El terreno de juego es adecuado.
- ¿Hay normas de seguridad que no se han tenido en cuenta?

Acción

Realizamos pequeñas modificaciones si las hubiera y seguimos jugando

Reflexión

¿Qué posibles problemas han surgido?

¿Podemos seguir mejorando las relaciones en el juego? ¿Cómo?

¿El espacio influye a la hora de poner en marcha este juego?

¿Crees o consideras que el juego será más divertido si logramos que todos participen lo mismo?

3º FASE

Juego: La cadeneta

Jugarán todos, y habrá un pillador, al pillar a alguien este se une a ellos dándose la mano, cuando se alcancen 4 miembros se dividirán por parejas y el juego continúa hasta que todos estén pillados.

Propuesta:

Con la hipótesis de que se van a producir diferentes problemas a la hora de formar las parejas y darse la mano para formar las parejas dejamos que lleguen a terminar un par de veces el juego, de modo completo y pasamos analizar los conflictos de este tipo que se hayan producido durante el juego.

Acción:

Juegan ellos con sus normas y como tienen la costumbre de jugar

Reflexión:

- ¿Qué problemas han surgido?
- ¿Nos hemos adaptado a la velocidad que tiene mi pareja?
- ¿Alguien ha soltado a su pareja? ¿Por qué ha pasado esto?
- ¿Nos hemos puesto de acuerdo para pillar al mismo compañero?

4º FASE**Propuesta**

Tenemos en cuenta las indicaciones que se han dado en la última reflexión, se lo recordamos y pasamos a jugar con estas pautas.

Acción

Previsiblemente se van a seguir produciendo problemas a la hora de ser selectivos a la hora de pillar y de no respetar el orden a la hora de separarse. Por lo que querrán ponerse con quien ellos quieren en vez de respetar el orden en el que se ha producido.

Reflexión

- ¿Qué cambiamos en el juego si la primera pareja que se la queda no pilla a los demás compañeros?
- ¿Cuánto tiempo esperamos si esto sucede?
- ¿Si nos juntamos con un jugador más rápido o más lento?

Anexo VII

Completamos la ficha individualmente

Momento de despedida.

Repasamos los aspectos fundamentales de la lección de hoy y anotamos en la pizarra los aspectos fundamentales que debemos de tener en cuenta a la hora de jugar con los demás. Comprendemos que hay compañeros con otras cualidades distintas y nos tenemos que adaptar a ellos.

Lección 4: “la bandera” construyendo El juego bueno

Previsiones para la sesión

Picas, pañuelos, cuerdas, aros grandes, dos bancos.

**Antes de nada recordamos (con ayuda de la pizarra) las principales normas de seguridad pactadas en las sesiones anteriores.*

Es un juego nuevo por lo que tendré que enseñarles la dinámica del juego. Gracias al buen tiempo, se realizará la clase fuera del centro, aprovechando la pista de fútbol sala. Me llevará más tiempo hasta que dominen un poco las estrategias pero eso es para una UD posterior así que nos centraremos en realizar los ajustes y cambios para que sea un juego bueno.

Momento de encuentro.

Anteriormente en esta unidad didáctica hemos construido entre los acuerdos a los que ha llegado el grupo, las normas de seguridad y las mejoras en cuanto a relaciones de distintos juegos de pillar. Ahora, vamos a comenzar a transformar el Juego de la Bandera, en un juego bueno para nosotros, adaptando este juego a nuestras propias necesidades, espacios y características.

Momento de construcción del aprendizaje

1º FASE

Propuesta

Pequeña explicación del juego en sí. Y tras breves indicaciones ellos pactan los equipos. Van a pensar mientras juegan, qué aspectos debemos mejorar en cuanto a la seguridad en el juego de la bandera.

**Antes de nada recordamos (con ayuda de la pizarra) las principales normas de seguridad pactadas en las sesiones anteriores.*

Acción

Realizan varias tandas de juego y van analizando qué aspectos debemos mejorar.

Reflexión

Preguntaremos, cuáles han sido los aspectos de seguridad más destacables que ellos han visto con la necesidad de mejorar.

- Los enumeramos y adaptamos lo necesario para que ellos lo vayan adaptando.
- Empezaremos por los espacios.
 - § Tamaño general.
 - § Límites.
 - § Casas.

2ºFASE

Propuesta

Adaptamos los cambios acordados y nos ponemos a jugar.

Acción

Vemos cómo evoluciona el juego y si es mejor o peor, también voy dando pautas de mínimas para dar fluidez al juego si este se atasca.

Reflexión

- ¿Los cambios han aportado cosas buenas o seguimos jugando como antes?
- ¿Qué otras normas incluirías en el juego?
- ¿Hay cosas que aún debemos de mejorar?
- ¿El número de participantes es el adecuado?
- ¿Introducimos algún equipo más?

3ºFASE

Propuesta

Ahora que ya vamos conociendo el juego, nos vamos a fijar en las intervenciones de los compañeros.

Acción

Jugamos un par de tandas más.

Reflexión

¿Pensáis que es importante la comunicación entre los compañeros?

¿Un jugador muy bueno individualmente podría ganar alguna partida él solo?

4º FASE

Propuesta

Ahora que las normas de seguridad están más o menos claras, y sabemos que es un juego en el que se debe jugar por equipos, vamos a proponer cambios en las normas del juego que hagan del juego algo más divertido, participativo y entretenido, en el que podamos pasar bastante tiempo jugando.

Reflexión

Hacemos una reflexión guiada de estos aspectos, ellos plantearán las normas y las medidas que deberán tomar para construir su propio juego.

- Vamos a empezar por el campo.
- Seguimos con las áreas.
- Las casas están bien puestas, más grandes, más pequeñas, las quitamos
- ¿Qué hacemos con los que pillamos?
- Enviamos a la cárcel y con posibilidad de que les salven los compañeros.
- Pueden ser captados por el propio equipo
- Eliminados
- Enviados a su campo otra vez
- Una gran casa.
- Dos aros en cada campo de casa.
- Más de dos aros en cada cancha
- Tamaño del campo
- Capitanes
- Cómo nos identificamos
- Hay alguien que no pueda ser pillado? O que ocupe distintos roles?

- ¿Jugamos a pillar, o ponemos un pañuelo en la espalda para quitárselo al contrario y evitar que coja la bandera?

Acción

Vamos tomando y cambiando las medidas según lo van demandando ellos, por lo que no sé muy bien cuál va a ser el resultado final del juego construido. Mi intención es que lleguen acuerdos que sirvan para que el juego sea divertido, duradero y ofrezca posibilidades de estrategias para la unidad siguiente que tratará de las estrategias.


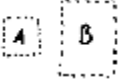




ANEXO VI (Ficha 1 plan inicial)

Ficha 1 lección

5º Curso de Educación primaria

Hacemos de varios juegos, juegos más seguros

Nombre y curso: _____

¿Con qué juegos hemos trabajado hoy en clase?		
	Debo evitar choques con los compañeros porque...	
	Escojo el espacio más grande o más pequeño en función a...	
	Separo el espacio de juego de las paredes y radiadores porque...	
	No puedo tirarme al suelo al ser pillado por...	
	No agarrar ni empujar al ir a pillar para evitar...	
	Regulamos el juego bajo el compañero para...	
	La forma de pasar bajo el compañero deber de ser...	
Si hay más polis que cacos el juego termina: Antes porque... Después porque...		
Es importante alcanzar acuerdos para poner las normas porque...		
También considero importante...		

ANEXO VII (Ficha 2 plan inicial)

5º Curso de Educación primaria

Cosas importantes para construir un juego bueno

Nombre: _____

Nº	Pregunta	He respondido sí o no porque...
1	¿Cuándo hablamos de relaciones en un juego, a qué hacemos referencia?	
2	Un juego bueno, es aquel seguro pero en el que además...	
3	Cuando llevo a un compañero de la mano en la cadeneta debo tener cuidado para...	
4	Las parejas en la cadeneta se forman en función de un orden. ¿Cuál es ese orden?	
5	¿A qué zonas del cuerpo no debo lanzar la pelota en el juego "pelota cazadora"?	
6	¿Qué hago yo para que todos juguemos igual en la "pelota cazadora"?	
7	¿Qué podemos hacer mi pareja y yo para no soltarnos de la mano?	
8	Dime qué has cambiado tú para que todos jugáramos igual	

ANEXO VIII (Ficha evaluación plan final)

5º Curso de Educación primaria

Cosas importantes para construir un juego bueno

Nombre: _____

Nº	Pregunta	Si	No	He respondido sí o no porque...
1	¿Crees que es necesario tener una normativa en los juegos?			
2	¿Por qué creéis que es importante? ¿Por qué no lo crees?			
3	¿La normativa es para siempre, o la podemos cambiar cuando queramos? Ejemplo:			
4	¿De qué depende el tamaño del terreno de juego?			
5	¿Qué medidas de seguridad debemos de tener en cuenta a la hora de construir un terreno de juego? ¿En qué nos fijamos?			
6	¿Es importante ocupar todos los roles de un juego? ¿Por qué?			
7	¿Por qué no se debe lanzar el balón a los pies o la cabeza de un compañero?			
8	¿Penalizamos los comportamientos negativos? ¿Cómo?			
9	¿Qué es lo más importante que has aprendido en la unidad didáctica de Juego Bueno?			
Repaso de la Unidad Didáctica				
10	¿Qué elementos influyen a la hora de construir un "juego bueno"?			

