



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación – Campus de Palencia

**EL «JUEGO BUENO»: META ANÁLISIS
DE UN PROCESO DE INTERVENCIÓN
REAL EN 4º Y 5º DE PRIMARIA**

(TRABAJO FIN DE GRADO)



TUTOR: Nicolás Bores Calle

AUTORA: Andrea Pascual Calderón

Grado en Educación Primaria – Mención de Educación Física

Curso académico: 2015 – 2016

Resumen

Este trabajo de fin de grado se centra en realizar una unidad didáctica a cerca del «juego bueno» a través de los juegos motores reglados. El proceso de aplicar dicha unidad a un caso real se ha llevado a cabo durante el periodo de prácticas que he tenido en el CEIP de Villalobón con el grupo de 4º y 5º de primaria con un total de 8 alumnos. El objetivo principal de este trabajo de fin de grado es realizar un meta análisis sobre los resultados obtenidos en las lecciones y desarrollar una mejorada nueva propuesta. Todo ello estará basado en todo momento en la fundamentación teórica que he utilizado para realizar el trabajo y en los contenidos que he adquirido durante la carrera.

Palabras clave: juego bueno; educación física escolar; prácticas; juego motor reglado; modificación de juegos; unidad didáctica.

Abstract

This final project is focused on realizing a didactic unit to near the "good game" across the movement education. The process of applying the above mentioned unit to a real case has carried out during the period of practices that I have had in CEIP of Villalobón with a group of 4 ° and 5 ° of primary with a total of 8 pupils. The principal aim of this final project is a meta-analysis on the results obtained in the lessons and the development an improved new offer. All this will be based at all time on the theoretical foundation that I have used to realize the work and in the contents that I have acquired during the career.

Key words: good game; scholar physical education; practice; movement education; modifying games; didactic unit.

1.	INTRODUCCIÓN	5
2.	OBJETIVOS DEL TRABAJO.....	7
3.	JUSTIFICACIÓN.....	8
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
4.1	Juego, educación y EF: relación histórica	9
4.1.1.	El Renacimiento Humanista (S.XV/XVII).....	9
4.1.2	La Ilustración (Locke y Rousseau) y el Filantropismo (S.XVIII).....	9
4.1.3	Siglos XIX, XX y años venideros	10
4.2	El juego en el currículo oficial	10
4.3	Los juegos motores reglados y las estructuras internas del juego	12
4.3.1	La dimensión estructural de los juegos motores reglados	13
4.3.2	La dimensión cultural de los juegos motores reglados.....	14
4.3.3	La dimensión personal de los juegos motores reglados	15
4.4	El juego bueno: ¿Qué entendemos por «juego bueno»?	15
4.4.1	Normativa.....	16
4.4.2	Seguridad.....	16
4.4.3	Relaciones	17
4.4.4	Intervención personal y responsabilidad	17
4.4.5	Estructura de las lecciones	18
5.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	20
6.	ANÁLISIS DE LO SUCEDIDO EN LA PRÁCTICA	21
6.1	Análisis de planificación	21
6.2	Análisis de la metodología	22
6.3	Análisis de las dimensiones del juego.....	23
6.3.1	Dimensión estructural	23
6.3.2	Dimensión cultural	25
6.3.3	Dimensión personal.....	25
6.4	Análisis de cada lección	26
6.4.1	Lección 1	26
6.4.2	Lección 2.....	27
6.4.3	Lección 3.....	27

6.4.4	Lección 4.....	28
6.5	Análisis de mi actuación como docente	28
7.	UNIDAD DIDÁCTICA FINAL	30
8.	CONCLUSIONES DEL TRABAJO.....	35
9.	BIBLIOGRAFÍA.....	37
10.	ANEXOS.....	39
10.1	Anexo I: fichas de la UD final	39
10.2	Anexo II: unidad didáctica inicial	42
10.3	Anexo III: fichas de los observadores	51
10.4	Anexo IV: fichas de evaluación	56
10.5	Anexo V: cartulinas (Pizarra).....	66

1. INTRODUCCIÓN

El tema principal de este trabajo de fin de grado es el juego bueno: un concepto que se va introduciendo poco a poco en el panorama escolar actual. No todo el mundo conoce sus aplicaciones a nivel educativo ni los beneficios que puede tener ya no solo a nivel motriz, sino también en el desarrollo madurativo del alumno al proporcionarle actitudes y habilidades beneficiosas a todos los niveles.

Para dar a conocer ese sistema de juego tan beneficioso, he desarrollado una unidad didáctica en base a los juegos motores reglados basándome en el contexto que englobaba mi grupo de seguimiento del Practicum II. La unidad didáctica la he puesto en práctica con mi grupo de seguimiento, 4º y 5º de primaria; al ser un colegio ubicado en un pueblo los grupos de primaria no son especialmente numerosos y en este caso, esos dos cursos están fusionados la mayor parte del tiempo, en total son 8 alumnos.

A continuación voy a exponer brevemente la estructura de mi trabajo de fin de grado:

Primero he dejado claros en dos apartados los objetivos que persigue este trabajo y la justificación para poder llevarlo a cabo. Además, en la justificación también se encuentran mis inquietudes acerca del juego bueno y las motivaciones que me han llevado a escogerlo frente a otras opciones que tenía en mente.

En segundo lugar he recopilado numerosa información sobre el juego bueno a través de muchas fuentes teóricas contrastadas, como pueden ser artículos de revistas, capítulos de libros, ensayos, etcétera. Algunas han sido fuentes básicas muy necesarias para el trabajo y otras han sido de gran utilidad como fuentes secundarias, todo ello para darle un sólido trasfondo y contexto a la unidad didáctica y a su posterior meta análisis.

En tercer lugar, he elaborado mi propuesta de intervención en la que se reflejan los contenidos y objetivos con los que he trabajado, el proceso de intervención y su sistema de evaluación.

En cuarto lugar encontramos los resultados de mi propuesta de intervención, datos que he obtenido tras haber analizado los vídeos que grabé durante las sesiones de la unidad didáctica. Este meta análisis supone un seguimiento exhaustivo de cómo se han llevado a cabo las sesiones, qué alternativas se deberían haber tenido en cuenta y porqué de las mismas. A la hora de realizar dicho análisis he querido tener en cuenta las sesiones en sí, la metodología, las dimensiones del juego, mi intervención como docente, etcétera.

Por último he añadido las referencias bibliográficas a las que he recurrido para elaborar el trabajo y los anexos, en los que se incluye la reelaborada unidad didáctica, nuevas hojas de evaluación que corresponden a la nueva unidad didáctica, las hojas de evaluación que rellenaron los alumnos al acabar la unidad didáctica anterior y demás materiales que me han servido para recopilar información y datos sobre la unidad didáctica en general.

2. OBJETIVOS DEL TRABAJO

Generales

- Analizar la aplicación de un programa sobre juego bueno en la asignatura de Educación Física Escolar centrado en la etapa de la Educación Primaria.

Específicos

- Conocer y asimilar las posibilidades educativas del juego bueno
- Planificar, desarrollar y analizar una unidad didáctica sobre el juego bueno
- Hacer uso de las competencias adquiridas a lo largo del Grado en Educación Primaria
- Realizar un meta análisis sobre mi actuación como docente
- Comprobar mis capacidades y competencias docentes con uno de los temas que más curiosidad me ha suscitado dentro de la carrera
- Saber utilizar de manera adecuada la metodología empleada para este tema en concreto

3. JUSTIFICACIÓN

La elección del tema de mi TFG para mí no fue un proceso sencillo, siempre he sido una persona muy indecisa y me preocupaba mucho la idea de no escoger correctamente el tema de mi trabajo; era una decisión importante y tenía que tener en cuenta todos los pros y contras antes de tomar una decisión definitiva. Tras mucho meditar, finalmente me decidí por el «juego bueno» junto con el estudio de los juegos motores reglados.

Durante tercero de carrera, más concretamente en el segundo cuatrimestre, cursé la asignatura de «Juegos y deportes» que para mí ha sido una de las que más he aprendido y más curiosidad me ha despertado durante mi etapa universitaria. Me aportó una manera de ver la educación física y más concretamente, de los juegos, que no se me había ocurrido pensar hasta ese momento. Yo, como la mayoría de mis compañeros, estaba acostumbrada a una educación tradicional en la que los juegos servían meramente como recurso lúdico y para «cansar» a los alumnos de cara a otras asignaturas.

La visión que me aportó esa asignatura sobre los juegos, las estrategias, las habilidades, las estructuras de los mismos, etcétera... me hizo querer saber más sobre ellos y por ese motivo quise llevar a cabo una unidad didáctica real sobre el juego bueno. Lo que más me ha gustado de la realización de este trabajo han sido dos aspectos: la experiencia de poder llevarlo a la práctica durante mi estancia en el centro de prácticas y ver por mí misma los múltiples beneficios del juego bueno en los alumnos. Además, el hecho de cómo un juego motor reglado enfocado de la manera adecuada puede aportarles muchos conocimientos y habilidades hasta ahora ocultos en la educación física escolar.

Algunos de esos conocimientos y habilidades, ya no solo a nivel motriz, sino también de carácter social y cognitivo, pueden ser muy variadas dependiendo de en lo que nos centremos por reforzar con el juego. Hay un apartado específico del trabajo en el que explico la estructura del juego bueno y de lo que se compone cada una, como por ejemplo en el apartado de «relaciones» en lo que más hay que centrarse es en fomentar una actitud de respeto y empatía hacia los demás para que entre todos creen un juego equilibrado, adaptándose a las necesidades de cada niño para que ninguno se sienta excluido.

Como bien remarca García Monge (2011) lo que se pretende con el juego bueno es que *«más allá de cambiar la lógica interna de los juegos, en contextos educativos es importante transformar las lógicas personales de los participantes hacia lógicas educativas»*. Y además, esta propuesta ha provocado que tenga mucha relación con las competencias del Título del Grado en Educación Primaria ya que he tenido que planificar una unidad didáctica para después observarla, analizarla con detenimiento, reflexionar sobre ella y evaluar los resultados.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 Juego, educación y EF: relación histórica

4.1.1. El Renacimiento Humanista (S.XV/XVII)

Esta época es el renacer de la educación porque se llevan a cabo muchas reformas y contrarreformas a favor de esta, de hecho, en este periodo se asocia por primera vez la infancia con un espacio idílico de la felicidad. Además, también se la relaciona con el juego, aunque se le denomina como un «medio» para enseñar a través de la diversión; eso pretendían hacerlo de dos maneras:

- En las escuelas para los niños «ricos» se podían permitir el juego como distracción y pasatiempo al tener la vida resuelta.
- Mientras que en las escuelas para los niños «pobres» no se podían permitir esas «distracciones» y por tanto no era demasiado habitual ver juegos en sus aulas.

De forma paralela, en la escuela popular se continúa con una visión del juego como algo improductivo, ocioso y propio del libertinaje, además que para la gente de esta época consideraban juego a «cualquier cosa».

4.1.2 La Ilustración (Locke y Rousseau) y el Filantropismo (S.XVIII)

Durante esta etapa, la concepción que tenía del ser humano era que nace bueno y que es la propia sociedad la que lo corrompe, somos seres vulnerables y dúctiles. Precisamente por este motivo y por la mala concepción que se tenía del juego trataban de alejar a los niños de la sociedad para que no fueran mal influenciados por ella.

Aunque en esta etapa se produce un redescubrimiento de la infancia, que parte de la idea que comentamos al principio, desde la domesticación y la modelación a la libertad total. Empieza a utilizarse el juego como una actividad lúdica, un medio natural para desarrollar otras capacidades del niño. De esta manera, el juego pasa a ser una herramienta productiva, instrumentalizándolo y modificándolo para hacerlo atractivo a los intereses de los adultos: con el juego se trata de endulzar la educación, aquí se asientan las bases de la educación actual.

Los filantropistas intentan llevar a la práctica las ideas de los ilustrados, aunque tienen una postura muy ambigua a cerca de los prejuicios contra la subversión y el libertinaje, y para ello la solución es el juego en educación, desarrollándolo con reglas útiles que tengan un fin específico. Además, reclaman también que el juego es un espacio idílico donde los niños se desarrollan como personas.

4.1.3 Siglos XIX, XX y años venideros

El juego como método de aprendizaje educativo solo se pone en práctica en centros experimentales, los educadores de esta época lo ven como algo peligroso e irregular. Durante estos siglos y en los años venideros, se sucedieron varias corrientes que podemos resumir en cuatro:

- Romántica, de conservación y recuperación de las tradiciones.
 - Juego libre: de experimentación y exploración
 - Juego educativo: actividades construidas por adultos
- Las ideas regeneracionistas e higienistas, van a ver el juego como algo compensatorio y catártico; de cara a seguir aprendiendo cosas que se relajen para seguir aprendiendo y para crear una población fuerte (gimnasia militar).
 - Mito de la «bondad del juego»
 - Introducción del juego en la escuela como compensación a la fatiga escolar (juegos vigilados)
- Ideas naturistas y militares, los militares que defienden la nación.
 - Juego como forma de desarrollo físico y moral
 - Juego para enmascarar y desarrollar capacidades físico-motrices de forma motivante
 - Juego asociado a la distracción improductiva utilizado como recompensa o forma de desfogue
 - Consumo de juegos y pasatiempo
 - Utilización del juego como medio para llegar a algo más importante como el deporte
- Ideas de las pedagogías activas, herederas del filantropismo y que van a buscar con el «juego educativo», para encontrar los intereses del alumno con los del maestro (aprender divirtiéndose).

4.2 El juego en el currículo oficial

A la hora de analizar cómo aborda el currículo oficial español el tema del juego bueno, tenemos que remontarnos a la ley vigente que en este caso es la LOMCE, más concretamente el real decreto del 1 de Marzo de 2014.

A simple vista vemos que la palabra juego, dentro del área de educación física del propio currículo, aparece muchas veces pero haciendo referencia a un complemento de un contenido, es decir, a un medio para obtener un conocimiento concreto en vez de ser una finalidad en sí

mismo. Podemos ver un claro ejemplo de esta afirmación en varios párrafos encontrados en las situaciones motrices que se pueden dar en las clases de educación física. Este fragmento se encuentra dentro del apartado «acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico»: *«Estas actividades facilitan la conexión con otras áreas de conocimiento y la profundización en valores relacionados con la conservación del entorno, fundamentalmente del medio natural. (...) Las marchas y excursiones a pie o en bicicleta, las acampadas, las actividades de orientación, los grandes juegos en la naturaleza (de pistas, de aproximación y otros), el esquí, en sus diversas modalidades, o la escalada, forman parte, entre otras, de las actividades de este tipo de situación»*. Como podemos observar los diferentes juegos que podemos encontrarnos solo son citados y enumerados como ejemplo.

Más adelante encontramos un párrafo que destaca el papel fundamental del juego dentro de las lecciones de educación física al ser de carácter motivador para el alumno: *«El juego es un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Las propuestas didácticas deben incorporar la reflexión y análisis de lo que acontece y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones»*. Después de esta sutil referencia no volvemos a encontrar ninguna otra mención al juego hasta que no llegamos a los criterios de evaluación y a los estándares de aprendizaje propios de la educación física.

En dichos criterios recogidos en la LOMCE (2014) encontramos algunos específicos de los juegos que destacan la importancia de respetar y comprender las dimensiones de los mismos, de las cuales hablaremos más adelante. Además, dichos criterios nos avalan para evaluar la unidad didáctica propuesta en este trabajo de fin de grado, como por ejemplo el número 3: *«Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades»*. Otro criterio que debería destacar por su implicación con el juego y su relevancia con la unidad didáctica llevada a cabo es el número 13: *«Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo»*.

A la hora de analizar los estándares de aprendizaje nos encontramos con que son mucho más generales, no especifican tanto sobre la importancia de los juegos o de conocer elementos específicos de los mismos. Uno de los que podría sernos de ayuda en esta unidad didáctica que se acerca a lo que busco con este trabajo de fin de grado es el número 9.2: *«Explica a sus*

compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo», he querido destacar este en concreto porque da pie a un análisis del juego más profundo al requerir una reflexión posterior.

Con ello, podemos decir que el juego tiene cabida dentro del currículo aunque en mi opinión no se saca todo el provecho que se podría, se limitan en muchas ocasiones a utilizar el juego como «medio» para lograr un objetivo concreto en vez de utilizar el juego como fin en si mismo. La LOMCE (2014) hace tímidas referencias al juego en vez de considerarlo como una herramienta primordial del aprendizaje y, como añadido haciendo referencia al trabajo que estoy llevando a cabo, diré que sí que tiene cabida dentro del currículo oficial y que está justificado su puesta en práctica.

4.3 Los juegos motores reglados y las estructuras internas del juego

Los juegos motores reglados es el recurso que he utilizado para poder llevar a cabo mi unidad didáctica sobre el juego bueno. Navarro (2008) sostiene que todos los juegos motores son susceptibles a ser mejorados porque poseen una estructura de elementos interrelacionados sobre la que podemos hacer hincapié para mejorarlos; pero esto no quiere decir que todos los juegos puedan ser utilizados con carácter pedagógico.

Según García Monge (2001) hay profundas interrelaciones entre el juego motor reglado y la cultura, ya que reflejan valores básicos de la sociedad y se utilizan como transmisores de la propia cultura. De hecho, podemos afirmar que solo los juegos, en su mayoría tradicionales, de carácter lúdico con unas bases y estructuras sólidas han pasado las fronteras del tiempo, pero como hemos remarcado antes, no todos los juegos son válidos en el ámbito educativo. Entonces, ¿Podemos optimizarlos para adaptarlos al contenido curricular y así tener juegos de calidad para trabajar con ellos en clase? Según Navarro (2008) podemos siguiendo dos caminos diferentes: el primero de ellos sería recurrir a la fuente casi inagotable de juegos de diferentes culturas y el segundo sería apelar al diseño o adaptación de los juegos motores.

A la hora de plantear esta unidad didáctica sobre el juego bueno he querido apelar al recurso de los juegos motores reglados para llevarlo a cabo, ¿El por qué? Porque lo que diferencia a un juego motor de un juego motor reglado es que las decisiones y las acciones pueden ser vertiginosas y reflexivas siempre teniendo en cuenta la estructura del juego original. El resultado que obtendríamos con estos juegos son diversas formas de jugar en juegos diferentes, con distintos grados de complejidad; juegos en los que es posible jugar y disfrutar desde el principio y otros en los que se requiere cierta experiencia como jugador. Todo un repertorio de motricidad con juegos que pueden servirnos perfectamente para nuestras lecciones de Educación Física (Navarro, 2008).

Teniendo estas premisas en cuenta y siendo consciente de las dimensiones que los componen, podemos tener una fuente inagotable de recursos en juegos para poder aplicar en las lecciones de manera regular. Y no solo eso, sino que con el juego bueno podemos dejar que se modifique su estructura sin perder la esencia del juego, permitiendo un control por parte de los alumnos y una autorregulación en todo momento.

4.3.1 La dimensión estructural de los juegos motores reglados

Las estructuras del juego son aquellas normas que regulan las acciones dentro de un marco determinado y pactado por los integrantes del juego. De acuerdo a Parlebás (2001) esto se traduciría como: *«todos los juegos deportivos se caracterizan por una lógica interna que orienta las conductas de sus participantes; cada uno de los cuales conserva su libertad de decisión motriz, aunque dentro de los límites de un sistema de interacción impuesto por las reglas de un contexto lúdico»*. A su vez Parlebás interpreta tres parámetros comunes dentro de todos los juegos que nos pueden ayudar a hacer una mejor clasificación de los mismos mucho más detallada, estos parámetros son los siguientes: (I) la interacción con el medio, (C) la interacción con el compañero y (A) la interacción con el adversario.

Las combinaciones de estos factores dan lugar a ocho subcategorías, a través de un guión bajo encontrado en algunas de las letras que indican dónde se encuentra la falta de incertidumbre en cada caso. De las nombradas subcategorías las dos primeras son psicomotrices, ya que no encontramos compañero ni adversario, mientras que las seis restantes son sociomotrices al obtener alguno de estos dos factores siempre presente:

- CAI: No existe ningún tipo de incertidumbre ni interacción entre los elementos. Carrera de velocidad
- CAI: La incertidumbre se sitúa en el medio físico. Surf, escalada
- CAI: La incertidumbre se plantea en relación con el compañero. Patinaje artístico, remo
- CAI: La incertidumbre aparece en el medio físico, pero la actividad se realiza con cooperación. Vela con compañero, escalada encordada
- CAI: La incertidumbre se sitúa en el adversario. Boxeo, esgrima
- CAI: La incertidumbre se sitúa en el adversario y en el medio. Sky de fondo
- CAI: Hay relación con el compañero y con el adversario en un medio de incertidumbre. Rally
- CAI: La incertidumbre viene del compañero y del adversario, pero se da en un medio estable. Fútbol, hockey, balonmano

Esta no es la única clasificación de juegos en cuanto a su estructura, sin ir más lejos Hernández Moreno (1994) nos plantea una nueva forma de organizar los juegos teniendo en cuenta la

forma de utilizar el espacio y el orden de intervención de los jugadores. De esta manera nos encontraríamos tres estructuras diferentes:

- De espacio separado y participación alternativa o de cancha dividida. Tenis
- De espacio común y participación simultánea. Baloncesto
- De espacio común y participación alternativa. Frontón, baseball

Otro aspecto que también influye directamente en la estructura de los juegos, según Méndez Álvarez (1999), son los elementos que lo componen, que estos son:

- El material: peso, tamaño, forma, número...
- Las metas: dimensiones, tamaño, altura, ubicación...
- El espacio: dimensión, forma, zonas de lanzamiento, zonas donde no se puede lanzar...
- Los jugadores (compañeros y adversarios): exclusivamente ofensivos, defensivos, neutros...
- El tiempo: limitado, pasividad, periodos de descanso...
- Sobre la invasión/progresión: forma de desplazamiento, forma de transmitir el móvil...

4.3.2 La dimensión cultural de los juegos motores reglados

Al principio de este tema hemos hecho una pequeña referencia a la influencia cultural en los juegos a lo largo del tiempo, de hecho, como afirman K. Blanchard y A. Cheska (1986, 37) la estructuración del movimiento permite su reproducción y transmisión: *«las actividades motrices reflejan los valores básicos de la sociedad que las acoge y actúan como ritos culturales o transmisores culturales»*. A través del juego se van normalizando unos usos, prácticas y vivencias corporales, aprendiendo actitudes y valores propios de cada contexto. Las relaciones entre el juego y cultura quedan definidas por tres ideas básicas o hipótesis de partida, como las denomina García Monge (2001):

- Las estructuras de juegos son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto, de esta manera cada juego se adapta y se desarrolla a sus condiciones ambientales, económicas y materiales. De esta manera, las formas de realización de la actividad dependen del ambiente en el que se encuentren.
- Las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología. La estructura del juego supone un texto que permite su transmisión a lo largo de los siglos, consolidando una tradición que mantiene ciertos valores culturales.
- El juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con el, así como unos usos con el cuerpo más apropiados y una vivencia

del mismo determinada. A través de la práctica de los juegos nos vamos sumergiendo en una visión y relación con la realidad y van socializándose en unos valores.

4.3.3 La dimensión personal de los juegos motores reglados

En esta dimensión se tiene en cuenta el carácter individual del niño y su importancia dentro del juego. Cada persona se comporta, siente, se relaciona, interactúa de una manera diferente, al igual que la manera de afrontar los problemas, así que lo que hay que procurar es mantener una actitud abierta y de respeto antes estas diferencias. En el juego real cada niño manifiesta sus peculiaridades y es importante adaptar el juego para que todos y cada uno de ellos puedan participar sin dar lugar a excesos de protagonismo o a abandonos prematuros por inseguridades a la hora de participar; por eso, es muy importante conocer a los alumnos de manera individual y de carácter general, viéndolos como un grupo.

Deberíamos ser conscientes de las implicaciones que tiene esta dimensión para realizar un análisis más exhaustivo de cara a la Educación Física, si bien podemos tener en cuenta estos tres aspectos:

- La elección de los juegos

Sería interesante realizar una reflexión sobre los mensajes que emanan de los juegos elegidos, las emociones que provocarán en el alumnado, y las oportunidades de interacción que les brindan.

- Las emociones que provocan

El desarrollo madurativo permite ir pasando a símbolos que precisan mayor concentración, en función de algunas características de las estructuras de los juegos se aprecian efectos emocionales muy diferentes. En los juegos de intervención simultánea se constatan respuestas más impulsivas y teñidas de emociones. Los juegos de intervención conllevan un tiempo de acción más lento y suponen el dominio de una realidad.

- Análisis de la estructura del juego

Para generar un buen ambiente de juego hay que trabajar para que sea democrático, no discriminatorio.

4.4 El juego bueno: ¿Qué entendemos por «juego bueno»?

El juego bueno engloba muchos aspectos que vamos a ir analizando poco a poco en este apartado, pero para poder acercarnos a una posible definición sobre ello, voy a recurrir a una cita de un artículo de García Monge (2011) sobre ello:

“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)

Sobre esta definición se van a sustentar los pilares en los que se divide el juego bueno según García Monge (2011):

4.4.1 Normativa

El objetivo principal que se maneja a lo largo de este apartado es que las normas son algo inamovible en cualquier sitio y necesarias para la acción colectiva. El hecho de que sea algo tan importante crea la necesidad de que tengan que establecerse a través del mutuo acuerdo entre los jugadores, para que descubran su papel protagonista y la lógica interna que tienen, ellos mismos se darán cuenta su importante desarrollo dentro del juego. Para ello, abordaríamos aspectos como:

- Pactar un marco básico de normas
- El respeto por las mismas y el desarrollo de la acción del juego
- La norma como un pacto del grupo
- El hecho de modificar las normas para que se adapten mejor a las características del grupo y se convierta en un reto equilibrado
- Los cambios aparecen en el desarrollo del juego al modificar las normas
- Conocer los elementos y la estructura del juego permite su transformación o creación

4.4.2 Seguridad

Este es uno de los temas básicos dentro de la educación física escolar, más concretamente en el desarrollo de los juegos y los deportes, incluyendo por supuesto dentro del juego bueno. Se trata de hacer comprender al alumnado que cuando surge un daño o una lesión, el juego se acaba, que vean la responsabilidad dentro del juego como una actividad controlada, segura y saludable. Dentro de este núcleo García Monge (2001) destaca los aspectos siguientes:

- Acondicionar las zonas de juego para que sean más seguras y por tanto, menos peligrosas
- Cuidar la indumentaria personal (relojes, cordones, adherencia del calzado...)

- Controlar los movimientos para así evitar acciones peligrosas hacia uno mismo y hacia los demás, adoptando una actitud de consideración hacia los demás y buscando formas de resolución del juego más seguras.

4.4.3 Relaciones

Muchos de los juegos que estamos acostumbrados a ver dentro de una lección de educación física no se acercan exactamente hacia lo que busca el docente, en este caso, no se respetan las relaciones entre los jugadores y el juego pierde esencia y equilibrio, deja de ser divertido para todos. Por eso, dentro del juego bueno, como bien dice García Monge (2011) las relaciones como otro pilar básico para que la actividad pueda resultar de ámbito educativo. A través del juego bueno tratamos de que el alumno tome conciencia de lo que es un juego equilibrado en el que todos y todas tuvieran oportunidad de participar en diferentes roles, aceptando las diferencias existentes y responsabilizándose a la hora de ayudar a quien tenga más problemas. De nuevo, agruparíamos ciertos aspectos de la siguiente manera:

- Diálogo, escucha y aceptación de las diferentes opiniones
- Participación en diferentes roles
- Aceptar las diferencias y responsabilizarse de manera personal a ayudar a los demás
- Integrar en el juego a todos los participantes creando un ambiente de respeto, empatía y tolerancia
- Utilizar criterios que ayuden a mejorar la colaboración en el grupo

4.4.4 Intervención personal y responsabilidad

En los juegos siempre suele haber alguien que gana y por otro lado, alguien que pierde, y el hecho de saber cómo gestionar la «derrota» adoptando una actitud deportiva entra dentro de este pilar. Este apartado trata la actitud de aceptación de la derrota y el éxito, que al igual que hay malos perdedores también existen malos ganadores, la identificación y el control de las emociones, la búsqueda de la mejora a nivel personal... en general, todo gira en torno a la pregunta, según García Monge (2011) « *¿Qué puedo hacer yo para que juguemos mejor entre todos?* ». Teniendo en cuenta esta pregunta, los apartados a tratar esta vez serían los siguientes:

- Aceptación de la derrota y el éxito
- Conciencia sobre la transformación emocional que provoca el juego
- Actitud tolerante
- Mantener una actitud positiva ante los sucesos del juego
- Mediar en los conflictos
- Actitud empática

- Búsqueda de la mejora personal

4.4.5 Estructura de las lecciones

A lo largo de estos años de universidad, sobre todo en las asignaturas que estaban relacionadas con la mención de educación física, he visto el mismo modo de organizar las sesiones, siempre había pequeñas variaciones al tratarse de varios profesores pero no eran demasiado significativas. A la hora de hablar del juego bueno, según Vaca (2002) y Bores (2005) existe una organización específica dentro de su estructura, así de esta manera se repasan algunas estrategias didácticas que seguimos. Dicha estructura de la lección de juego bueno es la siguiente:

- **Compartir el proyecto.** Si queremos que el alumnado aprenda una serie de cosas concretas tenemos que asegurarnos que desde el principio quedan bien asimiladas. Para ello podemos ayudarnos de una pizarra como método para centrar el tema, donde reflejar el título de la lección y algunos aspectos claves del tema: «aprendemos a cooperar», «jugamos bien entre todos»... el docente también puede ayudar a aclarar conceptos aportando una breve explicación sobre lo que se persigue, seguido de una propuesta de un reto en la lección para captar su atención.
- **Proponer un juego inicial.** No todos los juegos nos permiten sacar el máximo partido al contenido y adaptarse a las necesidades e intereses del alumnado. Hay que tener en cuenta varios aspectos a la hora de plantear los juegos, como por ejemplo estos dos:
 - Es interesante elegir juegos que presenten el problema en torno al tema elegido (normativa, relaciones, seguridad) con el fin de plantear una situación de partida para que el alumno provoque una disonancia cognitiva (provocar un “problema” para que el alumno se dé cuenta y reaccione de la manera que nosotros pretendemos que haga).
 - No todos los juegos sirven para todas las edades, por eso, a la hora de plantear un juego, tenemos que tener en cuenta cual es más efectivo en cada etapa dependiendo de nuestros objetivos. Además, tenemos que procurar que no sean demasiado complejos a nivel motriz para no dejar a nadie sin la oportunidad de participar; dichos juegos tienen que tener un nivel de implicación alto para que cuando sean «bien jugados», de esta manera nos servirán para trabajar otras unidades didácticas, como estrategias o habilidades en el juego
- **Centrar problemas concretos, reflexión durante y tras la acción.** Una vez que el alumnado se va implicando en la acción, el docente comienza a introducirles mediante la formulación de preguntas en la lógica educativa. Aquí se trata de que los participantes cambien su orientación en el juego: de la búsqueda de resolver el reto del

juego a resolver el reto educativo que propone. Para ello, el docente tiene que tener claros los criterios de realización y el juego con el que esté trabajando, las preguntas tienen que orientar la reflexión del alumno y tienen que estar basadas en situaciones que se hayan producido durante la acción, centrándose en aspectos concretos del tema.

- **Identificar los elementos del tema dentro del juego.** Esta fase va enlazada con la anterior en la que toda la información que se va dando al alumnado o que ellos mismos van identificando, se pone en común para que de esta manera la interioricen todos. Por ejemplo, dentro de la intervención que he llevado a cabo, uno de los juegos que propuse fue el «STOP» y algunas de las premisas que fueron expuestas en voz alta y se ve claramente que influyen en el juego. Como por ejemplo: «no se puede estar más de 5 segundos debajo del compañero», «no se puede estar de “perrito guardián” cerca de quien está en STOP», etcétera... estos momentos dentro de la lección permiten a los alumnos ser capaces de analizar los detalles del juego e identificar los aspectos relevantes que influyen dentro del juego.
- **Trabajo en grupo grande y en pequeño grupo.** A veces la acción colectiva durante los juegos no permitía que algunos niños y niñas tuvieran oportunidades para probar las nuevas propuestas a su ritmo. Por ello, en ocasiones podría ser interesante introducir en algún momento de la lección que los alumnos practicasen en grupos pequeños, se podrían considerar como una especie de «ensayos de juego». Este tiempo también puede utilizarse en una tarea de discusión y ensayo en la que el grupo intenta descubrir nuevos criterios de realización para que el juego esté mejor adaptado a todos los jugadores.
- **Compartir y evaluar los resultados.** Siempre es conveniente que al final de cada sesión haya un momento de reflexión acerca de los resultados que se han obtenido durante la misma. Esta puesta en común tiene el objetivo de comprobar si hemos conseguido los objetivos que nos habíamos propuesto y además para corroborar lo que han aprendido a través de sus opiniones. Es un buen momento para hacerles reflexionar sobre los aspectos positivos y negativos de la lección, y en el caso de estos últimos, lo que modificarían y porqué.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

La propuesta de intervención original que llevé a cabo durante el periodo de prácticas se encuentra en el *anexo II* de este trabajo. Esta unidad didáctica es en la que está basado el trabajo y sobre la que se ha llevado a cabo el proceso de reflexión, análisis y reelaboración de la misma. Las hojas de los observadores de esta unidad las encontraremos en el *anexo III*, además de las hojas de evaluación en el *anexo IV* y la cartulina que utilicé a modo de pizarra en el *anexo V*.

6. ANÁLISIS DE LO SUCEDIDO EN LA PRÁCTICA

A raíz de la propuesta de intervención planteada en un entorno real y tras haber realizado un estudio mucho más detallado al haber visto las grabaciones de las sesiones, he podido darme cuenta de muchos aspectos que en un principio han pasado desapercibidos. Como por ejemplo que la estructura que he seguido para componer la unidad didáctica no ha sido la adecuada por muy en cuenta que haya tenido el contexto del centro, podía haber sacado mucho más partido a las sesiones.

Ahora, en los sucesivos apartados vamos a desglosar la unidad didáctica para poder llevar a cabo un análisis exhaustivo de sus partes, así como de las consecuencias que han tenido a la hora de llevarlas a la práctica.

El objetivo de este análisis es poder reelaborar una nueva unidad didáctica que esté mucho mejor organizada y cumpla los requisitos del grupo amoldándose a las características de los alumnos.

6.1 Análisis de planificación

En lo que respecta a los objetivos y contenidos pienso que no es donde reside el problema en esta unidad didáctica, quizás haya demasiados objetivos para una sola unidad pero el error reside en la ejecución de las actividades y cómo están planteadas. Dichos objetivos y contenidos de esta unidad están bien planteados en este curso concretamente porque tengo una ventaja, y es que estos alumnos ya conocían el juego bueno del curso pasado. En este centro uno de los profesores, Pablo Pérez, lleva a cabo la mecánica del juego bueno en todos los cursos al menos una vez al año, así que estos alumnos han trabajado con el juego bueno desde el año pasado, cuando Pablo entró al colegio. No partían de cero y eso me ha permitido más libertad a la hora de exigirles alguna cosa más que a un grupo que ve el juego bueno por primera vez.

Una cosa que sí que me gustaría remarcar y que cambiaría es la temporalización, aunque es un factor al que me he tenido que adaptar porque no he tenido otra opción. Lo ideal hubiera sido llevar a cabo esta unidad didáctica en septiembre y no en pleno abril-mayo cuando está finalizando el curso académico; al ser en el principio tienen todo el año para asentar las bases del juego bueno al poder compaginarlas con otras actividades dentro de la educación física escolar. Sería un aprendizaje continuo siguiendo los valores y los pilares del juego bueno, sin duda una experiencia mucho más provechosa para los alumnos al tener todo el año para asimilar y perfeccionar las habilidades motrices y madurez cognitiva que proporciona el juego bueno.

6.2 Análisis de la metodología

El verdadero problema que he visto durante el visionado de los vídeos de las lecciones ha sido la planificación de la unidad didáctica. El principal problema que he visualizado es, que aunque poseía una idea clara del juego bueno, me ha faltado pulir unos cuantos detalles, como por ejemplo la organización de las lecciones y lo que quería ver en cada una de ellas. Si en vez de ver la normativa, las relaciones y la seguridad en todas las sesiones, las hubiera dividido y hubiera visto un pilar en cada sesión hubiera sido sin duda mucho más provechoso y me hubiera permitido indagar mucho mejor en cada aspecto.

Además, he de decir que en este grupo no todos los pilares son tan necesarios como otros: a mis alumnos el tema de la normativa en seguida lo asimilaron con claridad, no dudaban en hablar entre todos y contrastar ideas para obtener la mejor opción a la hora de decantarse por una norma. Sin embargo, en el aspecto de relaciones con los compañeros son bastante más inmaduros y es donde de verdad necesitan refuerzos, ya que a la mínima oportunidad se gritan, no dudan en echar las culpas a alguien cuando la actividad no sale bien, se pican entre ellos, se insultan, no respetan los turnos de palabra, etcétera...

Si hubiera dedicado cada una de las sesiones a cada pilar del juego bueno hubiera hecho muchos más progresos y probablemente mis alumnos hubieran asimilado mejor los contenidos y maneras de actuar que yo quería transmitirles desde un principio.

Otra cosa en la que debería haber puesto más atención es en la previsión de alternativas que pueden sucederse en el juego. Yo tenía la idea de que eso era imposible, no puedes prever todo lo que puede llegar a pasar en un juego, y tengo razón al pensarlo porque de la manera en la que lo he planificado no es posible hacer una previsión lo más acertada posible a lo que podrían pensar mis alumnos.

Pienso que eso se resolvería con la misma solución que he comentado antes, con una planificación por lecciones mucho más repartida y no queriendo verlo todo en todas las sesiones. De esta manera, al centrarme, por ejemplo, solo en la seguridad en una sesión puedo prever más fácilmente las preguntas que pueden hacerse los alumnos al ver los problemas directamente en el juego. También me ayudará a estar mucho más segura de cara a la clase al tenerlo más planificado y sin dejarlo todo al azar.

Otro de los aspectos metodológicos que me gustaría comentar que he visto que tiene el mismo problema de raíz, son los tiempos de consenso y reflexión entre cada momento de juego. En los vídeos he visto que he llegado a estar sentada hablando con los alumnos de los aspectos del juego casi 20 minutos, eso es una barbaridad que coarta la dinámica del juego bueno y que hace que los niños pierdan interés al estar tantos tiempos sentados. Eran muchos los aspectos que

tenía que tratar a la vez así que es normal que estuviera tanto tiempo en grupo, pero la solución está clara al plantear trabajar los pilares del juego bueno por separado; de esta manera los tiempos entre cada partida serían mucho más limitados, la sensación de progreso sería mayor y por tanto la motivación de los alumnos aumentaría progresivamente.

Los nervios por querer hacerlo todo perfecto ha hecho que me centre mucho en la unidad didáctica que tenía planificada en vez de salirme un poco de lo estipulado si la actividad así lo requiere. Como por ejemplo, uno de los juegos no llegó a constituirse como juego bueno, aparte de porque estaba algo insegura con «atrapa la bandera», porque no teníamos tiempo para continuar con él si quería que trabajaran con «polis y cacos». En este caso han sido las inseguridades, por temer que lo voy a hacer mal si me salgo de lo planificado y la falta de planificación al no haber recogido en casa las alternativas que podrían haberse dado en cada aspecto en durante el juego.

En cuanto a los materiales que he utilizado yo, aparte de que el no haber podido disponer de una pizarra en el gimnasio me ha obligado a improvisar con las cartulinas, modificaría la ficha de los observadores. Ahora que la he examinado con más detenimiento me he dado cuenta de que es demasiado complicada y que solo con leer los apartados se pueden estar perdiendo muchos detalles del juego. La ficha debería ser mucho más visual y sencilla, que tengan que poner los datos mínimos y luego a la hora de reunirnos para hablar sobre la partida dan los detalles que correspondan, de esta manera se agilizaría mucho el trabajo como observador y sería mucho más fácil hacer la tarea que le corresponde, que es observar y analizar el juego.

6.3 Análisis de las dimensiones del juego

En este apartado tenemos que tener en cuenta las tres dimensiones del juego que hemos reflejado anteriormente en la fundamentación teórica, que son: la dimensión estructural, cultural y social.

6.3.1 Dimensión estructural

A la hora de tener en cuenta la dimensión estructural de los juegos utilizados podemos observar que todos los juegos que hemos planteado pertenecen a la misma subcategoría según Parlebás (2001) y esa es CAI. En ella encontramos que la incertidumbre se encontraba en el adversario y en el compañero aunque el medio siempre es estable dado que en el centro los alumnos conocen perfectamente las zonas que hemos utilizado para impartir las clases. Una buena alternativa hubiera sido utilizar otra zona de juego para ver las posibles variaciones que se hubieran dado lugar en los cambios de normativa del juego, como por ejemplo, jugar en el césped o la tierra de alrededor del centro. Al ser el terreno diferente, la estructura de la lección se hubiera visto

modificada porque las normas deberían adaptarse al cambio de escenario y tener en cuenta algunos aspectos que antes no era necesario.

Otra de las clasificaciones que nos encontramos en cuanto a la estructura del juego es la de Hernández Moreno (1994) que se sustenta en base al uso del medio dentro de la actividad física. Teniendo en cuenta los tres juegos que hemos utilizado podemos clasificarlos dentro del mismo apartado: de espacio común y participación simultánea. Sin duda, si queremos llegar a obtener juego bueno tenemos que tener en cuenta que la participación tiene que debería ser simultánea, aunque la cancha sea dividida o común para ambos equipos. Al tener participación alternativa corremos el riesgo de que alguien se quede sin jugar o no participe todo lo que debería (como suele pasar casi siempre que se juega fútbol en los colegios).

Podría darse el caso de llegar a conseguir juego bueno a través de un juego de participación alternativa, como hemos llegado a realizar nosotros durante la asignatura de «Juegos y Deportes», pero lo ideal sería llevarse a cabo con grupos de mayor edad porque las normativas que se tienen que imponer son algo más complejas y hay que tener muchas más cosas en cuenta.

Por último, según otro de los autores que hemos estudiado para este trabajo, Méndez Álvarez (1999) sostiene que los materiales y componentes utilizados durante el juego influyen directamente en la estructura del juego. Voy a hacer una rápida reseña sobre los aspectos principales en cada uno de ellos:

- Material: en el único juego en el que hemos utilizado material de algún tipo es en «atrapa la bandera». La mayoría de los escasos materiales utilizados (bloques para delimitar el área, base y palo donde sustentar la bandera y un pañuelo a modo de bandera) cumplían normativas de seguridad aunque los bloques que delimitaban el área podrían haber sido peligrosos; el uso de un material plano para simular el límite del área hubiera sido más seguro de cara a evitar caídas y tropezones.
- Las metas: en dos de los juegos («polis y cacos» y «atrapa la bandera») nos encontramos con delimitaciones en el campo que señalan o bien el área donde se encuentra la bandera o la cárcel. Su tamaño fue variando a medida que los alumnos consideraban que había que realizar modificaciones hasta alcanzar el tamaño y las condiciones óptimas para el buen desarrollo del juego.
- El espacio: en general el espacio del que disponíamos para jugar no era bueno: en la sala de psicomotricidad encontrábamos colchonetas, columnas, bancos, sillas... objetos que podrían llegar a resultar un peligro dentro del juego si no se tiene un mínimo de control. Por otro lado el patio resultaría ser un buen sitio para llevar a cabo las

actividades de no ser porque el material del que está hecho refleja en exceso el sol y se hace muy difícil la tarea de poder jugar con normalidad.

- El tiempo: el tiempo de juego debería haber estado mejor regulado y esa responsabilidad recae sobre mí, la maestra. Al estar mucho más alerta a los cambios que se producían en el juego no me preocupé tanto de este aspecto y tanto los tiempos de juego como los de reflexión posterior no fueron los adecuados.

6.3.2 Dimensión cultural

Como hemos podido leer en el apartado correspondiente dentro de la fundamentación teórica, los juegos son un reflejo del contexto en el que se desenvuelven, siempre tienen rasgos de la cultura que los envuelve. Los juegos a los que hemos jugado han ido pasando de generación en generación y son muy conocidos dentro de la cultura general castellanoleonesa.

Son unos juegos que no dependen de muchos materiales por lo que es ideal para poder llevar a cabo en cualquier sitio, con el hecho de disponer de unos cuantos compañeros con los que jugar es suficiente. Si nos remontamos a sus raíces culturales sabemos que hace unos años no se disponía de demasiados recursos y los niños jugaban con todo aquello de lo que disponían, el hecho de que los juegos necesitaran la menor cantidad de materiales posibles les hace más asequibles a todo el mundo.

Estos juegos que hemos escogido, sobre todo «STOP» y «polis y cacos» tienen una presencia corporal muy grande ya que el propio cuerpo es el instrumento principal de juego. Hay en algunas culturas en las que el contacto físico no está tan normalizado como en la nuestra y este tipo de juegos son un claro ejemplo de ello.

6.3.3 Dimensión personal

Esta es la dimensión que más me he preocupado por reforzar porque, al menos mis alumnos, suelen tender a un grado muy alto de competitividad y eso muchas veces les nubla su capacidad de dejar que los demás participen o de desarrollar una actitud empática hacia los alumnos menos hábiles en los juegos.

Para ello, he tratado de escoger juegos que no impliquen demasiada competitividad, como puede ser «balón cazador», pero que sí que permita la interacción con el resto de compañeros y pueda haber un intercambio de roles. Los juegos elegidos tenían las herramientas necesarias para lograr un buen desarrollo personal del alumno porque eran muy ricos en cuanto al tema de las relaciones en el juego, el problema se ha visto en que no he sabido enfocarlo de la manera correcta.

Muchos de los alumnos identificaban esas conductas nocivas, en algunos casos rabieta por perder o no salirse con la suya, que no beneficiaban al desarrollo del grupo pero no se llegaba a comprender del todo ya que no ha sido algo que se haya solventado completamente. La raíz de ese problema se encuentra en que no he sabido fomentar la importancia que tiene este aspecto y sobre todo, en hacérsela ver a ellos.

Ha habido progresos durante los juegos a la hora de la participación, pero algunas veces eso se dejaba a un lado para dar paso a la competitividad de algunos compañeros y a las prisas por ganar el juego, no han llegado a comprender el verdadero espíritu de equipo implícito en el juego bueno. En este caso debería haber optado por utilizar el «pequeño grupo» a la hora de analizar las emociones que proyecta el juego en los alumnos, hubiera sido mucho más sencillo identificar los elementos que deberíamos cambiar para que sea más equitativo y hubiéramos obtenido un juego mucho más justo y empático.

6.4 Análisis de cada lección

6.4.1 Lección 1

La primera lección, en cuanto a fluidez dentro del juego y de la toma de decisiones en el consenso, ha sido la más provechosa y en la que los alumnos y yo, nos hemos encontrado muy a gusto. A pesar de lo que he señalado en los apartados anteriores, los momentos de consenso de las normas dentro del grupo son excesivamente amplios, pero se han obtenido muy buenas ideas y sin cambiar la regla primaria del STOP, capturar y evitar ser capturado, han creado un juego completamente nuevo adaptado a las necesidades del grupo. Este ha sido uno de los mejores aspectos de la unidad didáctica.

Por otro lado, me ha costado bastante el reducir el número de faltas de respeto de unos a otros dentro del juego y aunque no lo he conseguido del todo, el hecho de que hayan reducido considerablemente teniendo en cuenta la alta competitividad de algunos integrantes del grupo, es otro pequeño logro.

Uno de los aspectos que más me ha llamado la atención a la hora del visionado de las lecciones es que al principio conduzco mucho los temas durante el agrupamiento de los alumnos para tratar temas de ajustes de normativa. En un primer momento lo hago porque les cuesta tomar la palabra pero cuando toman fluidez a la hora de expresarse y pedir participación por parte de sus compañeros sigo haciéndolo, menos, pero aún tengo demasiado protagonismo. En estas reuniones de grupo el maestro tiene que ser un guía de conocimiento, las alternativas debería plantearlas en caso de que sea muy necesario para el desarrollo del juego, o porque se considera

que es importante que ese aspecto le tengan en cuenta, sino la aportación debería limitarse a guiar a los alumnos.

6.4.2 Lección 2

Tras terminar el juego del STOP, fue realmente el único que conseguimos hacer de él un juego bueno, pasamos a «atrapa la bandera». Probablemente este ha sido en el juego en el que menos cómoda me he sentido al costarme bastante observar los elementos que podrían modificar como grupo y he estado con una actitud más insegura como maestra, probablemente por lo que he remarcado en el apartado anterior.

Es un buen juego del que se podría sacar mucho partido pero que no he podido desarrollarlo como tal al estar pendiente de tantas cosas y no prever lo en lo que podría derivar cada pilar del juego bueno. En cualquier caso, de esta lección me he dado cuenta de que ellos solos dentro del propio juego se regulaban mejor en cuanto a normativa, ellos mismos durante se recordaban las normas cuando alguno se despistaba o no cumplía con su cometido.

6.4.3 Lección 3

Probablemente esta haya sido la lección de la que obtuve peores sensaciones, guarda cierta relación con la visita de mi tutor de prácticas al centro, Lucio. Estaba más nerviosa de lo normal, quería hacerlo lo mejor posible para que se llevara de mi clase una buena impresión y traté de proporcionar lo mejor de mí misma.

Coincidió con la segunda parte de «atrapa la bandera» y conseguí sacar adelante la clase, los alumnos cada vez disponían de más autonomía a la hora de tomar decisiones y regulaban muy bien el cumplimiento de las normas. En cuanto a los aspectos de seguridad y relaciones aún quedaba bastante trabajo por hacer pero pude ver mucha mejoría con respecto al primer día, se podían haber conseguido muchos más avances pero estaba bastante contenta con ver que se guardaban mucho más respeto unos a otros y que no estaban los mismos alumnos de siempre dando órdenes al resto.

Aunque en el siguiente juego, «polis y cacos», pude ver de nuevo las desigualdades dentro de los equipos a la hora de formar los grupos. Los policías no eran equitativos con el resto del equipo, siempre escogían dos alumnos que no eran motrizmente muy rápidos o ágiles o bien dos de ellos que poseían una coordinación y rapidez muy buenas. En este momento en vez de hacerles entender que no era el equilibrio correcto dentro de los equipos porque el nivel de participación podía verse afectado, les propuse directamente la alternativa y les expliqué por qué; podía haber dejado que ellos indagaran en la respuesta en vez de haberlo propuesto yo desde un primer momento.

6.4.4 Lección 4

Tras haber realizado la ficha de evaluación (*anexo IV*), en la que los resultados han sido bastante satisfactorios en cuanto a reflexión, muchos han destacado los beneficios del juego bueno como el hecho de poner ellos las normas y ser los que regulan su propio juego, además de ser un sistema que te permite jugar mucho más seguro. Me ha llamado la atención que no hicieran referencia a la relación con los demás, al nivel de participación y respeto entre ellos mismos, probablemente al haber carencia de ello y no haberle dedicado tanto tiempo a ese aspecto como era necesario, no han notado una notable diferencia en cuanto al progreso que ha habido.

Después pasamos a terminar con el juego de «polis y cacos», en el que pude ver claramente cómo el juego no captaba el interés de todos y muchos no se esforzaban por jugar, ahí puede ver claramente un problema que no vi en su momento. Si se supone que el juego lo van modificando a través del consenso y en una puesta en común, siendo una decisión de todos los jugadores, ¿Por qué no les motiva el hecho de jugar a su propio juego? Ya han jugado antes a un juego con el mismo principio, capturar y evitar ser capturado, entonces el problema reside en otro concepto. El alumno que no estaba participando activamente en el juego coincide con que es uno de los más pasivos a la hora de la toma de decisiones, probablemente no estaba de acuerdo con algunas de las normas que se pusieron y no estaba a gusto jugando, decidió no participar en vez de manifestar su opinión.

Esto dio lugar precisamente a las trampas que hubo al final dentro del juego, que tras hablarlo entre todos, a la hora de jugar de nuevo se solucionaron, pero vinieron por parte del mismo alumno que no estaba participando en el juego. A la hora de la reflexión final antes de volver a clase si que se dieron cuenta de lo que habían hecho mal y lo más importante, reflexionaron porqué estaba mal en relación con el juego bueno. Esa fue una de las mejores reflexiones que tuvimos a lo largo de toda la unidad didáctica y me demostró que habían asimilado bien algunos de los conocimientos que quise transmitirles.

6.5 Análisis de mi actuación como docente

El hecho de haber tenido la oportunidad de grabar mis clases y poder verme después me ha descubierto cosas de mi misma como docente de las que no te das cuenta en el momento en el que suceden. Uno de mis «problemas» a la hora de dar clase es que quiero hacerlo tan bien y que los alumnos absorban el mayor número de contenidos y actitudes posibles que no les llevo a dejar reflexionar y les digo yo antes de tiempo cómo «deberían» ser las cosas. Tengo que aprender a confiar en la capacidad de los alumnos, sí que es verdad que en algún momento he dado mucha más rienda suelta pero en algún momento siempre pecho y acabo volviendo a no dejarles a ellos toda la libertad que deberían tener para explorar y aprender.

Pienso que esta inseguridad es parte de mi proceso de aprendizaje como maestra, estoy acostumbrada a un modelo tradicional en el que te lo dan todo hecho y tengo que ir quitándome poco a poco esa carga para dar lugar al progreso en las aulas y a un sistema educativo mucho más moderno y pensado íntegramente para el alumno.

Otro de los aspectos que debería mejorar es que dependo mucho del programa que he creado para esa sesión y me cuesta mucho salirme del guión establecido. Alguna que otra vez lo he hecho a lo largo del curso porque la situación me lo exigía pero no es algo en lo que me sienta cómoda haciendo, no me quiero arriesgar a hacer nada inútil o poco apropiado con la educación de los niños. Este aspecto tiene que madurar con el tiempo, con la experiencia iré adquiriendo más y más recursos a los que podré recurrir si tengo que improvisar, pero sí que me doy cuenta que algunas de las inseguridades que tengo a nivel personal las estoy reflejando de alguna u otra manera a nivel profesional.

Aunque esos aspectos han podido frenar el buen desarrollo de la unidad didáctica, en todo momento me he asegurado de que las cosas fueran lo suficientemente bien explicadas para que todos lo asimilaran, a través del respeto y la confianza se ha creado un buen clima de aprendizaje en clase en la que todos tenían cabida y toda propuesta era bien recibida. Los alumnos han estado muy cómodos conmigo y no han tenido problema nunca de aportar nuevas ideas porque siempre se tenía en cuenta sus opiniones, sobre todo en esta unidad de juego bueno.

Aunque sin duda la parte que más destacaría de mi labor como docente, es que a pesar de todas estas cosas que acabo de remarcar para mejorar, he podido ver el principio de la maestra que quiero ser el día de mañana. Una profesora abierta a las ideas de los alumnos que se aleja del modelo tradicional basado en clases magistrales para crear climas de aprendizaje en el que todos los alumnos pueden participar, en el que se aprende a través de la experimentación y la propia curiosidad personal. El resto de factores serán pulidos con el tiempo con esfuerzo y dedicación pero si están bien asentados los cimientos de una educación mucho más centrada en el alumno e interdisciplinar, me motiva aún más a seguir mejorando y trabajando para poder dar el día de mañana la mejor versión de mi misma.

7. UNIDAD DIDÁCTICA FINAL

A continuación presento la unidad didáctica definitiva, esta ha sido constituida después de haber realizado todo el trabajo sobre el juego bueno. Esta propuesta puede llevarse a cabo en cualquier grupo real ya que puede ajustarse a las actividades que ellos estén realizando, está pensada para segundo o tercer ciclo de primaria. Para llegar hasta esta propuesta final he modificado esos aspectos que he comentado previamente durante el análisis y aquellos contenidos que estaban correctos, les he mantenido como estaban.

Título de la unidad didáctica: «Aprendemos a jugar de manera segura y participativa a través del juego bueno»

Fecha: debe desarrollarse a principio de curso, en septiembre

Objetivos

- Conocer y comprender el concepto de juego bueno
- Asimilar los pilares sobre los que se sustenta el juego bueno
- Pactar las normas del juego de manera conjunta a través del consenso
- Conseguir participación a través del cambio de normas
- Reconocer los elementos de seguridad que deben de estar presentes en cada juego
- Jugar con seguridad y respeto hacia los compañeros
- Analizar y reflexionar sobre las diferentes acciones, tanto de los compañeros como las de uno mismo, dentro del juego y sus consecuencias
- Comprobar y analizar las diferentes hipótesis surgidas a la hora de reflexionar sobre las acciones en el juego

Contenidos

Conceptuales

- Juego bueno: pilares fundamentales y finalidad
- Elementos que pueden modificar la estructura de un juego: espacio, materiales, tiempo de juego, metas, jugadores, invasión del espacio, puntuación...
- La seguridad y el respeto en el juego

Procedimentales

- Construcción y valoración de las normas a través del pacto consensuado entre los jugadores para obtener un juego seguro y participativo
- Identificación de los cambios producidos en el juego y elaborar un proceso de reflexión sobre las consecuencias que han tenido en el desarrollo del mismo

- Elaboración de una hipótesis sobre las variables del juego para extraer una serie de conclusiones

Actitudinales

- Valorar y respetar las normas pactadas durante el desarrollo del juego
- Participar de manera activa y responsable durante el juego
- Respetar las diferencias existentes entre los jugadores y suplirlas en el juego

Evaluación

Criterios

- Atiende y respeta las decisiones de sus compañeros
- Participa en el consenso y la toma de decisiones
- Conoce y respeta las normas
- Participa, respeta y juega con todos sus compañeros
- Utiliza las habilidades adquiridas durante las sesiones para resolver los problemas que se les plantea
- Expone sus ideas ante sus compañeros y respeta las de los demás por muy diferentes que sean
- Reconoce los elementos de seguridad que deben llevarse a cabo en el juego y los lleva a cabo durante el mismo
- Razona sus propuestas ante sus compañeros tratando de que sean lo más coherentes posibles

Propuesta práctica

Para no cometer el mismo error que en la unidad didáctica anterior, esta se va a organizar por fases en las que se van a trabajar los pilares del juego bueno, no voy a dividir el trabajo por lecciones para que no quede todo tan encasillado como antes. De esta manera, el trabajo será mucho más libre y se pueden amoldar los contenidos a las necesidades del alumno y a cómo vayan sucediéndose los acontecimientos en clase. Para ello, voy a usar la estructura de lección a modo de carpeta que utilizaba Marcelino Vaca en sus clases.

Momento de encuentro

Estos momentos se utilizarán para aspectos clave dentro de la unidad didáctica. En la primera sesión que tengamos será para explicarles a los alumnos el tema del que va a consistir el trabajo de las siguientes dos semanas, para que se vayan familiarizando desde un principio con el modo de trabajo. En las sesiones posteriores lo que se puede hacer, una vez llegados al gimnasio, es hacer unos pequeños ejercicios de recordatorio, que nos pueden servir a modo de calentamiento, para recordar los aspectos más destacables de las sesiones previas. De esta manera se agilizará el inicio de la clase al aprovechar mejor este momento inicial.

Momento de construcción del aprendizaje

En este momento en donde se sitúa todo el peso educativo de las sesiones. Agruparé las actividades por momentos y no por sesiones, como ya he justificado anteriormente, que se verán regidos por el mismo sistema que en la unidad didáctica inicial: propuesta – acción – reflexión. A través de este sistema se construirán temas de aprendizaje realizando el número de procesos completos que sean necesarios.

«Jugamos de forma segura al STOP»

En el juego del STOP, sino se toma con cuidado, pueden darse muchos aspectos de la seguridad que deberían tenerse en cuenta, sobre todo si son muchos alumnos los que toman partido en el juego. Atenderemos principalmente las cuestiones que puedan identificar los alumnos que les guíen hacia los contenidos propuestos de la unidad

- ➔ Los problemas de seguridad que se originan por el espacio
- ➔ Las propias acciones de los alumnos
- ➔ Modos de pillar y de salvar a los compañeros
- ➔ Cuantos compañeros deben quedársela y por qué
- ➔ Mejoras que introduciríamos para mejorar el juego

A través del sistema de intervención del que disponemos para la unidad trabajaremos esta serie de elementos hasta conseguir que el juego del STOP sea completamente seguro y no haya riesgo de incidentes. Teniendo en cuenta, siempre, que los tiempos de acción no sean excesivamente largos y tampoco los de reflexión, como se vio en la unidad didáctica anterior.

«Jugamos de forma participativa y respetuosa»

Otro juego de capturar y evitar ser capturado que puede llevarnos a situaciones de irregularidad a la hora de la participación, no todos están dispuestos a tener a ciertos niños motrizmente menos desarrollados que les van a hacer peligrar el hecho de conseguir la victoria. Como he podido comprobar en la UD anterior, es quizá el pilar que más peso tiene que tener ya que es el que más cuesta asimilar, por eso, el peso de la unidad girará en torno a crear un buen clima de convivencia y de respeto en todos los juegos que se hagan. Vamos a optar por varios juegos, entre ellos encontramos «la cadeneta», «polis y cacos» y «balón cazador», los he dispuesto de menor a mayor dificultad para que el desarrollo sea progresivo.

De esta manera, atenderemos a propuestas de reflexión sobre las relaciones en cada juego y los alumnos poseerán una ficha (a continuación de la UD) en las que recogerán aspectos del juego que han visto, experimentado y de esta manera serán mucho más conscientes de la importancia del respeto de las relaciones en el juego. Algunos posibles problemas que tendremos en este apartado podrían ser estos:

- ➔ Jugamos todos por igual
- ➔ Los equipos son heterogéneos
- ➔ Realizo el pase a mi compañero en función de dónde esté colocado (forma estratégica)
- ➔ Doy la mano al compañero que me toca
- ➔ Cuantas veces he lanzado el balón a cada compañero
- ➔ Protesto cuando me toca ponerme con un compañero
- ➔ Por qué surge cada problema

«Construimos un juego bueno a través de robar la cola al zorro»

En la última sesión, o al menos de las últimas actividades que haríamos con los alumnos, se encontraría esta que engloba todos los aspectos vistos antes. De esta manera ellos son los que van a tener que regular todo lo visto anteriormente para poder alcanzar el juego bueno. Lo primero que hacemos es explicar la temática del juego por si alguien no la conoce y escogemos dos alumnos al azar para que sean los encargados de robar las colas a los demás y tras unas partidas de prueba, les preguntamos a cerca de varias cuestiones:

Sobre la seguridad

- ➔ Recuerdan y cumplen las normas de seguridad anteriores
- ➔ Nos damos cuenta de las situaciones que no son seguras y qué podemos hacer para cambiarlas
- ➔ La situación del campo, si sigue siendo seguro y qué deberían cambiar

Sobre las relaciones

- ➔ Jugamos todos por igual
- ➔ Los equipos son heterogéneos
- ➔ Realizo el pase a mi compañero en función de dónde esté colocado (forma estratégica)
- ➔ Doy la mano al compañero que me toca
- ➔ Cuantas veces he lanzado el balón a cada compañero
- ➔ Protesto cuando me toca ponerme con un compañero
- ➔ Porqué surge cada problema

Sobre la intervención personal

- ➔ Qué hacemos cada uno para mejorar el juego
- ➔ Nos preocupamos porque todo el mundo pueda participar
- ➔ Animo o reprocho a mis compañeros cuando se equivocan o fallan
- ➔ Ocupo los diferentes roles dentro del juego
- ➔ Trato de ayudar a mis compañeros cuando lo necesitan

A medida que van surgiendo las diferentes alternativas las vamos escribiendo en la pizarra para no olvidarlas y ver cómo poco a poco se va construyendo el juego bueno. Para comprobar efectivamente que hemos construido el juego que queríamos, jugamos algunas partidas después alternando los equipos y vamos introduciendo sutilmente alguna estrategia de equipo, para proseguir con la UD que sería la siguiente.

Momento de despedida

Estos periodos del final de las sesiones van a centrarse en terminar de completar los aprendizajes vistos ese día a través del consenso y la reflexión grupal. El maestro fijará los puntos fuertes de la clase y lo que deben recordar de cara al día siguiente, también puede servir de momento motivador.

8. CONCLUSIONES DEL TRABAJO

El juego motor reglado es un recurso muy importante dentro de la educación física escolar, ya que no solo mejora las capacidades físicas de los alumnos sino que proporciona al alumno unos valores que contribuyen a la formación a nivel global del alumno. Dentro del propio juego se dan situaciones en las que los niños actúan instintivamente que están muy alejadas de la docencia, por ello se puede llegar a poner en duda los beneficios del juego motor reglado dentro de la educación física escolar. Partiendo desde este punto de vista nace la necesidad de conducir esas acciones que no proporcionan un fin educativo y para ello el juego bueno es una necesidad dentro de la educación física, a través de los cuatro pilares que lo componen y su método de enseñanza se pueden aprovechar esas acciones involuntarias de los alumnos dentro del juego hacia algo provechoso que puede ayudar a su desarrollo.

En este párrafo se resume el motivo por el que decidí escoger este trabajo, durante el curso pasado en la asignatura de «Juegos y deporte», me encantó el juego bueno y aunque no tuve la oportunidad de hacer el trabajo de la asignatura sobre él, me quedé con ganas de poder hacer algo relacionado con ello y en las prácticas he tenido la oportunidad de llevarlo a cabo. Es un método de enseñanza en el que de verdad confío porque he podido comprobar yo misma, ya sea en clase o a través de la UD de este trabajo, que funciona y que puede aportar al alumno muchos beneficios y no solo a nivel académico.

El mérito de haber llevado a la práctica esta unidad didáctica y de haberla desarrollado de una manera exitosa, es de las asignaturas que he cursado durante la carrera y en especial, de las cursadas en la mención de educación física. Todas ellas han contribuido no solo a mi desarrollo como docente, sino también a mi desarrollo personal, esta carrera me ha aportado madurez y libertad al proporcionarme herramientas para poder ver y entender el mundo tal y como es. El proceso madurativo que he seguido me han ayudado a centrarme en la vida y a saber qué es lo que quiero hacer de verdad en la vida, y sin duda es dedicarme al mundo de la enseñanza.

Hay muchas cosas aun por pulir pero con trabajo y esfuerzo como he estado haciendo hasta ahora podré convertirme en la maestra especialista que quiero llegar a ser, quiero contribuir a formar a las generaciones del futuro porque considero que tengo las herramientas necesarias para hacerlo bien y como ellos merecen. Quiero apostar por una educación de calidad en la que los protagonistas sean los alumnos y todo gire en torno a su bienestar e intereses.

Por eso mismo, el juego bueno va a contribuir al desarrollo de los alumnos en muchos más aspectos que en los meramente motrices, sino que pueden ayudar a la maduración cognitiva y moral del alumno, a desarrollar sus habilidades y a crear un buen clima de respeto y empatía dentro de la clase. La realización de este proyecto de fin de grado aparte de para demostrar que

el juego bueno es necesario dentro de la educación física escolar, ha sido para demostrarme a mí que puedo llegar a ser la maestra que quiero llegar a ser, a vencer mis inseguridades y a demostrar que lo que he aprendido en la carrera lo he asimilado con claridad y que soy capaz de programar, analizar, reflexionar y reelaborar mis propuestas con toda seguridad.

Con este trabajo de fin de grado pongo el broche a los mejores cuatro años de mi vida en los que no solo he aprendido a ser una maestra como la que siempre he querido, sino que he crecido como persona y he madurado a través de mi vocación. Va a servir de punto de partida para perfeccionar mis futuras propuestas docentes, que sea un referente analítico con el objetivo de mejorar cada una de ellas el máximo posible.

9. BIBLIOGRAFÍA

Listado de referencias bibliográficas

- Blanchard, K. y Chesca, A. (1986). *Antropología del deporte*. Bellaterra, Barcelona.
- BOCyL núm. 117. ORDEN EDU/519/2014 (20 de junio 2014)
- BOE núm. 52. Real Decreto 126/2014 (Mecd, Madrid 1 marzo 2014)
- Bores, N. J. (Coord.) La lección de EF en el tratamiento pedagógico de lo corporal. *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. INDE 2005 Barcelona, p. 122 – 149
- Bores, N. (2012 y 2015). Apuntes de la asignatura Juegos y Deporte. Universidad de Valladolid. Palencia.
- Escartí Carbonell, A; Pascual Baños, C; Gutiérrez Sanmartín, M. (2009). *Desarrollo de la responsabilidad personal y social en la escuela a través de un programa de deporte y actividad física*. Barcelona: Editorial Grao.
- García Monge, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la EF y el deporte*, Nº 1, p. 55 - 70.
- García Monge, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en educación física escolar: «el juego bueno». *Ágora para la EF y el deporte*, Nº 13, p. 35 – 54
- Martínez Medina F. (2009). Aprendizaje cooperativo como estrategia de enseñanza-aprendizaje. *Revista CSIF*. Granada. Nº17. 1-12
- Hernández Moreno, J. (1994). Análisis de las estructuras del juego deportivo. *Barcelona, INDE*.
- 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.
- Navarro, V. (2008). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *En Revista Ágora para la Educación Física y el Deporte* Nº 13. Universidad de La Laguna, págs. 15-21.
- Parlebás, P., (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Parlebás, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

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.

10. ANEXOS

10.1 Anexo I: fichas de la UD final

Alumno/a: _____ Curso: _____

Jugamos de forma segura a través del STOP	
¿Cuáles son los elementos de seguridad principales que hemos trabajado hoy?	
Cuando me acerco a un compañero, ¿Cómo debo pillarle?	Agarrándole de la ropa
	Con darle con la mano en el hombro es suficiente
¿Qué puedo hacer yo para que el juego sea más seguro?	
¿Cómo tengo que pasar por debajo de un compañero?	Al llegar corriendo donde esta él, me freno, paso con cuidado y vuelvo a correr una vez estando de pie
	Me tiro al suelo, me deslizo y así paso más rápido por debajo
¿El espacio en el que jugamos es seguro?, ¿Qué cambiarías de él?	
Las normas deben ponerse...	Entre los que más participan en el juego
	Entre todos
Cuando alguien me pilla, debo...	Sentarme en el suelo
	Salir del terreno de juego y sentarme fuera de este
	Me tumbo en el sitio en el que me han pillado

Alumno/a: _____ Curso: _____

Jugamos de forma participativa y respetuosa

¿Cómo deben formarse los equipos en el juego?	Lo formo con mis amigos
	Lo formo con cualquiera de mis compañeros de la manera más justa posible
Jugando a la cadeneta, ¿A quién tengo que darle la mano?	A mi amigo
	A quién me toque o haya pillado
¿Qué puedo hacer yo para que el juego sea más justo y participativo?	
Jugando a balón cazador, ¿A quién tengo que ir a darle con el balón?	A mi amigo, aunque esté en la otra punta del campo
	A quién tenga más cerca ya que tengo más probabilidad de darle
¿Qué tenemos que hacer cuando a alguien comete un fallo dentro del juego?	
En los juegos de equipo, es importante...	Asegurarme de que ayudo a mis compañeros para que gane el equipo
	Destacar, si puedo ser el mejor voy a serlo
A la hora de las relaciones, ¿Qué es lo más importante?	Ganar, siempre
	Conseguir que todos participen
	Que todos se diviertan jugando

Alumno/a: _____ Curso: _____

Ficha de evaluación: «el juego bueno es...»	
Preguntas	Respuestas
¿Qué pilares fundamentales tiene el juego bueno?	Seguridad y relaciones
	Seguridad, relaciones, normativa y aportación personal
	Seguridad, normativa y relaciones
Dentro del juego bueno, ¿Cuándo podemos cambiar la normativa del juego?	Siempre que alguien tenga una idea nueva
	Tras el consenso y el haber valorado las consecuencias que puede tener en el juego
En el juego bueno, ¿Se utilizan las eliminaciones?	No, en el juego bueno no hay eliminaciones
	Sí, porque si no, no sabemos quién gana
¿Cuál ha sido mi papel a la hora de cambiar la normativa de los juegos?	
¿Qué medidas de seguridad tenemos que tener en cuenta para que el juego sea seguro?	
¿Qué puedo hacer yo para que en los juegos haya un ambiente de participación y todos se diviertan?	

10.2 Anexo II: unidad didáctica inicial

TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: APRENDEMOS A JUGAR DE FORMA SEGURA Y PARTICIPATIVA

Contexto

- Profesora: Ana María Cosgaya
- Centro: CEIP de Villalobón
- Grupo de seguimiento: 4º y 5º de EP
- Fechas: Del 26 de Abril al 5 de Mayo
- Horas: Martes 13:30 a 14:30 / Jueves 11:30 a 12:00 y 12:30 a 13:30

El colegio en el que me encuentro realizando mis prácticas es el CEIP de Villalobón, el centro se encuentra en la localidad de Villalobón que se encuentra situada muy cerca de la capital palentina y muy próxima también a varios polígonos industriales. Villalobón es un municipio perteneciente a la comarca de Tierra de Campos situado a escasos 2 kilómetros de Palencia capital y de varios polígonos industriales; ha ido creciendo notablemente debido a las construcciones de nuevas zonas de viviendas y urbanizaciones.

En el colegio encontramos poco más de un centenar de alumnos de los cuales, apenas 36 alumnos corresponden a la etapa de primaria. De esos 36 alumnos, 8 de ellos pertenecen a mi grupo de seguimiento, 4º y 5º; al ser un grupo muy reducido de alumnos les juntan aunque en muchas de las asignaturas asimilan los contenidos por separado, es decir, cada uno correspondiente con su nivel. En educación física ambos cursos reciben el mismo nivel de contenidos.

Las capacidades físicas de los alumnos son bastante buenas y adecuadas a su edad, no encontramos ningún niño con necesidades educativas especiales por lo que no es necesario realizar una adaptación curricular. Como en todos los cursos, encontramos diferentes niveles motrices dentro del aula pero es algo que se puede solventar con una correcta participación y con una actitud de integración y respeto por parte de los alumnos. En especial hay un alumno al que le resulta cómodo el participar lo menos posible y el solventar eso va a ser uno de mis objetivos dentro de esta unidad didáctica.

Localización en el currículum oficial

Dentro del currículum de educación primaria encontramos varios apartados que justifican y solventan esta unidad didáctica sobre el juego bueno. Algunos de ellas las encontramos dentro

del apartado de los bloques que componen la educación física, concretamente dentro del bloque 4 del BOCyL denominado «Juegos y actividades deportivas»: *«En este bloque se agrupan los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia».*

Indagando en los contenidos que englobarían esta unidad didáctica, encontramos los siguientes dentro del bloque 4 «Juegos y actividades deportivas». Aquí se encuentran mezclados los contenidos de los cursos 4º y 5º de primaria, ya que hay que contemplar ambos cursos a la hora de programar la unidad didáctica:

- Aplicación de habilidades motrices básicas y específicas a la resolución de situaciones de juego de creciente complejidad motriz.
- Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego y actitud responsable con relación a las estrategias establecidas. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Aceptación, como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Aceptación dentro del equipo del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad de intercambiar papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.
- 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 otro lado, dentro del mismo bloque, encontramos los criterios de evaluación correspondientes a la unidad didáctica llevada a cabo. Aquí ocurre lo mismo que en el apartado anterior, los criterios de ambos cursos se encuentran mezclados:

- 1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
- 2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.

- 4. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

5.1 Objetivos

- Conocer y comprender el concepto de juego bueno
- Asimilar los pilares sobre los que se sustenta el juego bueno
- Pactar las normas del juego de manera conjunta a través del consenso
- Conseguir participación a través del cambio de normas
- Reconocer los elementos de seguridad que deben de estar presentes en cada juego
- Jugar con seguridad y respeto hacia los compañeros
- Conocer y respetar las diferentes características entre los jugadores y adaptarse a ellas
- Analizar y reflexionar sobre las diferentes acciones, tanto de los compañeros como las de uno mismo, dentro del juego y sus consecuencias
- Comprobar y analizar las diferentes hipótesis surgidas a la hora de reflexionar sobre las acciones en el juego
- Desarrollar valores democráticos en el alumnado

10.2 Contenidos

Conceptuales

- Juego bueno: pilares fundamentales y finalidad
- Elementos que pueden modificar la estructura de un juego: espacio, materiales, tiempo de juego, metas, jugadores, invasión del espacio, puntuación...
- La seguridad y el respeto en el juego

Procedimentales

- Construcción y valoración de las normas a través del pacto consensuado entre los jugadores para obtener un juego seguro y participativo
- Identificación de los cambios producidos en el juego y elaborar un proceso de reflexión sobre las consecuencias que han tenido en el desarrollo del mismo
- Elaboración de una hipótesis sobre las variables del juego para extraer una serie de conclusiones

Actitudinales

- Valorar y respetar las normas pactadas durante el desarrollo del juego

- Participar de manera activa y responsable durante el juego
- Respetar las diferencias existentes entre los jugadores y suplirlas en el juego

10.3 Evaluación

Criterios

- Atiende y respeta las decisiones de sus compañeros
- Participa en el consenso y la toma de decisiones
- Conoce y respeta las normas
- Participa, respeta y juega con todos sus compañeros
- Utiliza las habilidades adquiridas durante las sesiones para resolver los problemas que se les plantea
- Expone sus ideas ante sus compañeros y respeta las de los demás por muy diferentes que sean
- Razona sus propuestas ante sus compañeros tratando de que sean lo más coherentes posibles

Métodos de evaluación

Los métodos que voy a utilizar para evaluar a mis alumnos son varios: el primero de ellos lógicamente es la observación, en todo momento estoy atenta a los progresos de mis alumnos fijándome en todos los detalles posibles que me den pistas sobre su evolución y asimilación de los contenidos y actitudes que se ven en cada momento. Además, cuento con la ayuda de mi compañera de prácticas, Sonia Serrano, que es otra observadora durante las clases y me comenta siempre sus impresiones acerca de las lecciones.

Además, a falta de pizarra en el gimnasio, hemos recurrido a unas cartulinas (*anexo III*) en las que hemos reflejado los cambios de normativa y las medidas en cuanto a seguridad y relaciones que se iban produciendo a lo largo de la clase. También contaba con unas fichas de seguimiento de los observadores (*anexo IV*) que me proporcionaban una visión sobre el asentamiento de los conocimientos y las habilidades adquiridas en el juego bueno. Por último, he recurrido a una ficha de evaluación (*anexo V*) con una serie de preguntas sobre los contenidos mínimos que deben de poseer sobre el juego bueno para terminar de asegurarme de que conocen los contenidos que he querido transmitirles y las habilidades que deberían haber adquirido durante el proceso de enseñanza de la unidad didáctica.

10.4 Lección 1: iniciación juego bueno, STOP

Momento de encuentro

La clase se inicia en el aula gimnasio (en este caso es la sala de psicomotricidad al no disponer aun de gimnasio propio) y una vez allí se introduce la unidad didáctica que van a trabajar en los próximos días. A base de preguntas tratamos de que ellos mismos reflexionen sobre los elementos del juego bueno y los pilares sobre los que se sustenta.

Momento de construcción del aprendizaje

A través de las preguntas y de indagación por parte de los alumnos conseguimos que poco a poco aparezcan los pilares básicos del juego bueno y es en ese momento cuando les presentamos la cartulina (*anexo III*) correspondiente al juego del STOP o Mantequilla en la que aparecen los elementos de «Normativa», «Relaciones» y «Seguridad» en tres columnas diferentes.

En un momento dado no les doy ninguna premisa y les dejo que jueguen. Al cabo de unos minutos de juego regresan a los bancos y una vez allí, siguiendo la metodología explicada anteriormente, a base de cuestiones con el fin de resolver «problemas» encontrados en el juego o conceptos que a la hora de jugar no estaban demasiado claros.

Los problemas que han surgido a lo largo de la clase son los siguientes:

- ➔ El pillador se quedaba esperando frente al que estaba en STOP cuando tenía a alguien debajo y le pillaba automáticamente al levantarse
- ➔ Se provocan empujones a la hora de pillar
- ➔ Gritos y faltas de respeto cuando van a pillar a alguien o le pillan al hacer el «perrito guardián»
- ➔ Al hacer STOP contra la pared no hay opción de que alguien se salve, además de generar choques
- ➔ El juego no tenía un final

Y en cuanto a esos problemas encontrados, los alumnos han llevado a cabo estas medidas tras el consenso del grupo:

- ➔ El jugador que va a salvar a compañero que se encuentra en STOP tiene 5 segundos como máximo para estar bajo sus piernas
- ➔ Se prohíbe el perrito guardián al no dar opción al que salva a salvarse a sí mismo
- ➔ Con tocar a alguien ya está pillado para evitar así empujones

- ➔ Si al hacer STOP el jugador se encuentra cerca de la pared tiene que dar un paso al frente para evitar acciones peligrosas
- ➔ Se instaura un sistema de 3 vidas para que el juego tenga un final, al ser eliminado tienes la opción de que un compañero te salve a cambio de perder él una vida. Entrás a jugar de nuevo con una sola vida.

En todo momento los problemas y sus correspondientes soluciones han corrido a cargo de los alumnos, mi tarea como maestra era conducir el debate hacia el camino correcto para resolverse. Algunas de las cuestiones, como puede ser la falta de final del juego, sí que han sido propuestas porque era un elemento vital para el juego, faltaba la motivación de tener una meta dentro del STOP.

Momento de despedida

Antes de volver al aula clase los alumnos hacen un repaso de las normas establecidas de cara al día siguiente, justificando de manera breve por qué han tenido lugar esos cambios y si les estaba gustando el camino que estaba tomando el juego. Tras haber dejado esos conceptos en claro mi tutora y yo les hemos acompañado de nuevo al aula.

10.5 Lección 2: STOP y Atrapa la bandera

Momento de encuentro

Vamos a buscarles al aula para llevarles de nuevo al gimnasio donde ya se encuentra la cartulina con el juego del STOP sobre el suelo. Repasamos de forma breve las normas puestas el día anterior y les adelantamos que al conseguir juego bueno del STOP, introduciremos un nuevo juego siguiendo la misma dinámica vista hasta ahora.

Momento de construcción del aprendizaje

Tras dedicar unos minutos a esclarecer las normas puestas el otro día en el juego del STOP y tras acabar con él como juego bueno, pasamos al siguiente juego que nos correspondía que era el de «Atrapa la bandera». Dejo que los alumnos se dividan en dos equipos y los que conocían el juego les explican las premisas de cómo se juega. A partir de esta sesión introducimos la figura del «observador», en cada partida siempre tiene que haber un alumno con su ficha (*anexo IV*) observando el transcurso del juego y comprobando que las normas establecidas se llevan a cabo.

A la hora de jugar, nos encontramos de nuevo con problemas que hay que poner en común para solucionar:

- ➔ El espacio es demasiado pequeño para jugar, a la par que peligroso al haber columnas dentro del gimnasio
- ➔ El área de la bandera es demasiado grande
- ➔ Falta de organización dentro del equipo
- ➔ Siempre los mismos roles dentro del equipo, no varía
- ➔ Gritos en vez de ponernos de acuerdo para defender mejor y evitar que atrapen la bandera
- ➔ Poner dos observadores en vez de uno al quedar equipos impares

Y de nuevo, a la hora de reunirnos y poner en común los problemas, llegamos a las siguientes soluciones a través del consenso:

- ➔ Al ser el gimnasio demasiado pequeño, salimos al patio y utilizamos el campo de fútbol para jugar
- ➔ Para que el juego resultara más competitivo, redujimos el área donde se encontraba la bandera construyéndola con unos bloques en vez de utilizar el área de fútbol.
- ➔ Los jugadores dentro del equipo empiezan a ponerse de acuerdo a través del diálogo mientras juegan
- ➔ Cada ronda se rotan las posiciones de los jugadores
- ➔ Se colocan dos observadores para que los equipos sean pares, cada observador toma notas de un equipo

Momento de despedida

Antes de volver al aula, leemos la nueva normativa y justificamos el uso de las mismas, además de preguntarles sus impresiones sobre el juego y pedirles que piensen sugerencias de cara al día siguiente. Una vez hecho, vuelven al aula de clase en nuestra compañía.

10.6 Lección 3: Atrapa la bandera y Polis y cacos

Momento de encuentro

Con la misma rutina de los días anteriores, vamos directamente al aula a buscarles y la primera parada la hacemos en el gimnasio donde comentamos los avances en el día anterior sobre el juego de la bandera.

Momento de construcción del aprendizaje

Tras repasar las normas establecidas y los cambios que tenían que darse hoy, salimos a la calle y ellos mismos construyen el campo directamente sin ninguna premisa. No tardamos en hacer de este juego bueno porque estaba casi todo aclarado del día anterior y pasamos al siguiente: polis y cacos. Los alumnos deciden seguir jugando fuera al disponer de más campo para poder correr y agrupan dos equipos y empezamos con la misma dinámica de los días anteriores y contando de nuevo con los observadores.

Los aspectos que recogieron los alumnos en este caso a tener en cuenta para después comentar entre todos fueron los siguientes:

- ➔ ¿Número de policías?
- ➔ Una vez que han pillado al caco, ¿Cómo debe ir hasta la cárcel?
- ➔ Límite del campo
- ➔ ¿Manera de pillar a los cacos? Tema de seguridad
- ➔ ¿Perrito guardián?
- ➔ ¿Tamaño de la cárcel?
- ➔ ¿Salvar a un caco de la cárcel?
- ➔ ¿Final del juego?
- ➔ La actitud que deben de tener los cacos

A lo que los alumnos han respondido estableciendo una serie de medidas como las siguientes:

- ➔ Finalmente han establecido dos policías, con uno era mucho menos equilibrado
- ➔ Establecieron que el policía tiene que acompañar al caco hasta la cárcel
- ➔ El límite del campo eran las líneas del campo de fútbol, solo podían salir fuera los policías, los cacos que traspasaran la línea estarían pillados
- ➔ Al principio era agarrando de las chaquetas, pero al no ser seguro establecieron que con tocar era suficiente
- ➔ Al aumentar el número de policías el estar de perrito guardián alrededor de la cárcel
- ➔ La cárcel estaría delimitada por la línea del área pequeña del campo de fútbol, más tarde, al notar que era demasiado grande la reducirían casi a la mitad
- ➔ Con acercarse a la cárcel, sin entrar en ella, con chocarle la mano al caco estaría libre
- ➔ Para delimitar el final del juego y que no fuera demasiado extenso, el tiempo de juego sería de tres minutos
- ➔ Los cacos deben ser consecuentes si les pillan, no pueden intentar escaparse ni tratar de hacer trampas

Momento de despedida

Tras razonar muchas de las decisiones que se han tomado durante la clase y proponer algunas alternativas, en el momento de reflexión generamos un pequeño debate para terminar de aclarar dudas de cara al día siguiente. Una vez hecha la reflexión, volvemos a clase.

10.7 Lección 4: polis y cacos y evaluación

Momento de encuentro

Vamos a buscarles al aula en la que suelen dar clase siempre y vamos al gimnasio para comenzar la clase. Esta vez la rutina es diferente porque no van a comenzar con el juego de polis y cacos, sino con la evaluación.

Momento de construcción del aprendizaje

Tras pedirles en clase que trajeran un lapicero cada uno, les hago sentarse en el suelo esparcidos por la sala mientras que les entrego una ficha de evaluación (*anexo V*) a cada uno. Leemos las preguntas en algo y resuelvo las dudas que puedan generarse antes de dejarles que comiencen la prueba. Durante el tiempo que están realizando la prueba me acerco a los alumnos y en caso de ver que tienen una duda concreta sobre una respuesta les doy alguna pista sobre el nombre concreto, pero en ningún momento les proporciono la respuesta como tal.

Según van terminando me entregan las hojas y van saliendo al patio para ir colocando el área que formará la cárcel de los cacos, terminaremos el juego antes de acabar la unidad para que quede todo bien solventado y no haya dudas sobre el juego bueno.

Cuando todos finalizan la ficha, comenzamos a jugar de nuevo a polis y cacos siguiendo las normas y premisas establecidas el día anterior. Nos encontramos con que en un momento dado hay trampas pero los observadores se encargan de hacerlo presente en uno de los momentos de reflexión sobre la acción y ellos mismos justifican el por qué eso no puede hacerse, no es necesaria mi intervención en ningún momento. Al volver a jugar comprobamos que efectivamente el juego vuelve a desarrollarse como antes e incluso con mejores actitudes dentro de los alumnos.

Momento de despedida

Hacemos un pequeño debate sobre cómo ha ido no solo la sesión, sino todo lo que englobaba la unidad didáctica de juego bueno. Me cuentan sus impresiones, las cosas que han aprendido y lo que les gustaría cambiar para futuras sesiones. Finalmente les acompañamos de nuevo a clase.

10.3 Anexo III: fichas de los observadores

Ficha para los observadores – Juego bueno

UD: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Juego «Atrapa la bandera»

Nombre del observador: **ADRI**

Juego:

Seguro	Regulera
Respeto normativa	NO
Divertido	SI
Equilibrado participación	SI
Diálogo	SI

Seguridad:

T
- ALCERCARSE MUCHO a la pared

Normas que no se han cumplido:

- Tenerse al lado de la tabla y Davis
- ALCERCARSE pared

Participación/diálogo:

- ~~YANIE AB/ROBER~~

Divertido:

-
-
-

Ficha para los observadores – Juego bueno

UD: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Juego «Atrapa la bandera»

Nombre del observador: Sergio

Juego:

Seguro	Bueno regular Si
Respeto normativa	Si
Divertido	Si
Equilibrado participación	Si
Diálogo	Si

Seguridad:

-
-
-

Normas que no se han cumplido:

-
-
-

Participación/diálogo:

-
-
-

Divertido:

-
-
-

Ficha para los observadores – Juego bueno

UD: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Juego «Polis y cacas»

Nombre del observador: **Roberto**
Juego: **Polis y cacas.**

Seguro	
Respeto normativa	
Divertido	
Equilibrado participación	
Diálogo	

Seguridad:

- No, palelo
- Adrian
-

Normas que no se han cumplido:

- N
-
-

Participación/diálogo:

- No
-
-

Divertido:

- Si
-
-

Ficha para los observadores – Juego bueno

UD: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Juego «Polis y cavos»

Nombre del observador: *Pablo*

Juego:

Seguro	<i>No</i>
Respeto normativa	<i>Si</i>
Divertido	<i>SI</i>
Equilibrado participación	<i>SI</i>
Diálogo	<i>No</i>

Seguridad:

- *Ebitore empujones*
- *No pegar*
-

Normas que no se han cumplido:

-
-
-

Participación/diálogo:

-
-
-

Divertido:

- *Adrián*
-
-

Ficha para los observadores – Juego bueno

UD: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Juego «Polis y cacas»

Nombre del observador: Alba

Juego: Polis y cacas

Seguro	Si No
Respeto normativa	No
Divertido	Si
Equilibrado participación	Si
Diálogo	No

Seguridad:

-
-
-

Normas que no se han cumplido:

- contado
- Yanira
-

Participación/diálogo:

-
-
-

Divertido:

-
-
-

10.4 Anexo IV: fichas de evaluación

Ficha de evaluación: Juego bueno

Unidad didáctica: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Nombre: Alba

1- ¿En qué consiste el «juego bueno»?

En la seguridad y que sea divertida →

2- ¿Qué aspectos teníamos que tener en cuenta a la hora de modificar el juego?

Normativa, Respeto, seguridad y

3- ¿Qué dificultades has encontrado a la hora de cambiar las normas básicas del juego?

Que luego hay que cumplirlas

4- Enumera los juegos que hemos realizado en clase y di al menos dos normas que hemos modificado en cada uno.

Polis y cures	5dop	BANDERA
No peñito y no salirse del campo	si te pillan te sientas 3 veces	si te pillan te qued quieto No tirarse

5- ¿Crees que es el «juego bueno» es un buen sistema con el que jugar? Razona tu respuesta.

Sí porque le modificas y pones nuevas normas y si de suero te tiras y te haces daño podemos poner una normativa de que no te puedes tirar

1) Porque ponemos normas. Nosotros ponemos las normas.

B- para que puedas jugar sin preocuparte o para que
no te agas más daño y te gan respeto para poder
jugar parte lo bien dibentite pillate que aprendas juegos
para jugar otros días estar bien o estar con amigos pasarlo bien
no insultarte estar bien jugar pero lo más importantes es estar entretenido
pasarlo bien incluso puedes acor amigos nuevos hallar estrategia
jugar en equipo ayudar aprender y pasarlo muy bien con los amigos

fin. 
Yazira


Ficha de evaluación: Juego bueno

Unidad didáctica: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Nombre: Adrián

1- ¿En qué consiste el «juego bueno»?

En el que los juegos sean seguros y divertidos, porque así no nos hacemos daño.

2- ¿Qué aspectos teníamos que tener en cuenta a la hora de modificar el juego?

La seguridad, la normativa y el respeto.

3- ¿Qué dificultades has encontrado a la hora de cambiar las normas básicas del juego?

En ponerse de acuerdo.

4- Enumera los juegos que hemos realizado en clase y di al menos dos normas que hemos modificado en cada uno.

Montequillo: No tocar guardias y no estar mucho tiempo debajo.
Atropo la bandera: No ponerse de araca y no tirarse el sile.
Bola y caso: Logar para pillar y no ponerse del campo.

5- ¿Crees que es el «juego bueno» es un buen sistema con el que jugar? Razona tu respuesta.

Si, porque así es más divertido y seguro.

Ficha de evaluación: Juego bueno

Unidad didáctica: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Nombre: Pablo Vaqueiro

1- ¿En qué consiste el «juego bueno»?

En ser seguro y mejor → De que sea diferente
→ Que no sea religioso

2- ¿Qué aspectos teníamos que tener en cuenta a la hora de modificar el juego?

~~La~~ La seguridad, la normativa y el respeto

3- ¿Qué dificultades has encontrado a la hora de cambiar las normas básicas del juego?

Pensar en lo que a pasado y es religioso o difícil

4- Enumera los juegos que hemos realizado en clase y di al menos dos normas que hemos modificado en cada uno.

Estop	Bandera	Polis y cacas
↓		↓
No empujar	Don poner de la bandera	2 pilladoras
No tirarte al suelo	No pegar	No revuelta guardias

5- ¿Crees que es el «juego bueno» es un buen sistema con el que jugar? Razona tu respuesta.

Si porque nos divertimos y es seguro

Ficha de evaluación: Juego bueno

Unidad didáctica: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Nombre: Daina

1- ¿En qué consiste el «juego bueno»?

Consiste en tener que un juego así como por ejemplo la bandera pone unas normas para que vuelva a ser bueno.

2- ¿Qué aspectos teníamos que tener en cuenta a la hora de modificar el juego?

Relación Normaliva / Seguridad.

3- ¿Qué dificultades has encontrado a la hora de cambiar las normas básicas del juego?

Ninguna para mí.

4- Enumera los juegos que hemos realizado en clase y di al menos dos normas que hemos modificado en cada uno.

- 1- Stop - Cuando es una zona de peligro - No tirar se al suelo
- 2- La bandera - Un área de bandera, No empujar
- 3- Boli y cano
No mirar - guardar
el boli llevar esta la cancel al carro

5- ¿Crees que es el «juego bueno» es un buen sistema con el que jugar? Razona tu respuesta.

Si, porque es divertido y seguro

Ficha de evaluación: Juego bueno

Unidad didáctica: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Nombre: Roberto

1- ¿En qué consiste el «juego bueno»?

En poner nosotros las normas

2- ¿Qué aspectos tenemos que tener en cuenta a la hora de modificar el juego?

Respeto, Normativa, seguridad.

3- ¿Qué dificultades has encontrado a la hora de cambiar las normas básicas del juego?

Ninguna.

4- Enumera los juegos que hemos realizado en clase y di al menos dos normas que hemos modificado en cada uno.

Stops
VN. = 3 vidas
VR. = No agarran
VR. = No agarran
VR. = No agarran

Bandera
VN. = No tirarse al suelo.
VR. = No agarran.

Palis y caras
VN = campo de fútbol.
y 3 minutos

5- ¿Crees que es el «juego bueno» es un buen sistema con el que jugar? Razona tu respuesta.

Sí, porque ponemos nosotros las normas.

Ficha de evaluación: Juego bueno

Unidad didáctica: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Nombre: Sergio

1- ¿En qué consiste el «juego bueno»?

Pues en mejorar las cosas entre todo -

2- ¿Qué aspectos teníamos que tener en cuenta a la hora de modificar el juego?

Normativa, Seguridad y

3- ¿Qué dificultades has encontrado a la hora de cambiar las normas básicas del juego?

Ninguna. Porque entre todos las hemos sacado.

4- Enumera los juegos que hemos realizado en clase y di al menos dos normas que hemos modificado en cada uno.

Ris y cañas: no tirarnos al suelo y dejar 1 poli para

2.

Bandera: higiene el campo más pequeño por que es muy grande y los equipo moderados.

Stop: cuando le pillan se queda en stop y se mete por abajo y solo tiene que estar 5 segundos.

5- ¿Crees que es el «juego bueno» es un buen sistema con el que jugar? Razona tu respuesta.

Si. Porque me divierte.

Ficha de evaluación: Juego bueno

Unidad didáctica: aprendemos a jugar de forma segura y participativa

Nombre: Conrado

- 1- ¿En qué consiste el «juego bueno»?
En el que participa toda la gente y es divertido
- 2- ¿Qué aspectos teníamos que tener en cuenta a la hora de modificar el juego?
~~El respeto~~
Seguridad Normativa Respeto
- 3- ¿Qué dificultades has encontrado a la hora de cambiar las normas básicas del juego?
~~Qué~~
No encontrado ninguna.
- 4- Enumera los juegos que hemos realizado en clase y di al menos dos normas que hemos modificado en cada uno.
Strat: tomar 3 vidas y el que esto sentido te da una vida.
Bandera: dar 2 pasas, campo limitado
Polis y cacas: 2 polis, no perosito
- 5- ¿Crees que el «juego bueno» es un buen sistema con el que jugar? Razona tu respuesta.
Sí es un buen sistema porque es divertido.

10.5 Anexo V: cartulinas (Pizarra)

<u>Seguridad</u>	<u>Normativa</u>	<u>Relaciones</u>
<ul style="list-style-type: none">- Evitar empujones- No pegarnos- No tirarse al suelo.	<ul style="list-style-type: none">× Relevo del pillador: × 5 segundos (cabezas)- No gesticular- Pared un paso- Vidas (salvar a alguien, te pillan) 3 vidas.- Si te salvan 1 vida- 2 pilladores	<ul style="list-style-type: none">- Respeto- No mandam.
		<u>STOP</u>

Seguridad

Normativa

Relaciones

- Área bandera
- Dos observadores.

- intercomunicada participaciones

Bandera

Seguridad

Aparatos de la seguridad

Normativa

- Don't panic
- Sit them a time a school:
- Grupo de gestión
- Tres minutos
- agua no estar
- * No penito ✓
- Se caso cued
- Grupos espelbando
- No a

Relaciones

No resistirse.

Polis y
Cacos