

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
ESCUELA UNIVERSITARIA DE EDUCACIÓN
PALENCIA



EL JUEGO MOTOR

REGLADO: EN BUSCA DEL

JUEGO BUENO

TRABAJO FIN DE GRADO

Tutor: Nicolás Bores Calle

Garnacho Álvarez, Gerardo

4º Educación Primaria – Mención Educación Física

Palencia, curso 2012-2013

RESUMEN

El siguiente trabajo presenta un estudio sobre el juego motor reglado para llegar al juego bueno y una unidad didáctica desarrollada durante mi período de prácticas sobre el juego bueno en la Educación Física con su posterior plan de sesión, relato y análisis. Concretamente, muestro algunas ideas sobre el desarrollo del juego motor reglado, así como sus dimensiones, y el potencial que tiene para el desarrollo personal de los niños y las niñas, centrándome, específicamente, en la propuesta más cercana que tengo que es la de Alfonso García Monge. Así pues, a lo largo de este TFG muestro la importancia que tiene tratar los juegos y conocer sus estructuras para transformar las lógicas personales de los alumnos/as en lógicas educativas. Para ello, he partido de situaciones problemáticas, que plantean los juegos que he propuesto en la unidad didáctica, para que el alumnado, a partir de unos criterios, tome consciencia de sus acciones y de las de sus compañeros, sugiriendo soluciones a dichas situaciones.

PALABRAS CLAVE

Juego motor reglado; Educación Física; juego bueno; normas; estructura de lección; dimensiones; intervención; buen jugador; juego educativo; seguridad; relaciones; regla primaria; juego educativo; creación de juegos.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	2
3. JUSTIFICACIÓN	3
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
BREVE HISTORIA DE LOS JUEGOS	5
LAS DIMENSIONES DE LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS	5
Dimensión estructural	5
Dimensión cultural	6
Dimensión personal.....	7
EL JUEGO MOTOR REGLADO COMO MEDIO EDUCATIVO	8
EL JUEGO BUENO	12
EL JUEGO BUENO EN EL CURRÍCULUM OFICIAL	15
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	16
TÍTULO DE LA U.D: JUGAMOS TODOS Y DE FORMA SEGURA	16
Contexto.....	16
Localización en el currículum oficial.....	16
Justificación.....	17
Objetivos	18
Contenidos.....	18
Estructura de funcionamiento.....	19
Propuestas de enseñanza y aprendizaje	19
Evaluación.....	22
6. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS Y ANÁLISIS	24
PRIMERA SESIÓN	24
Plan de sesión.....	24
Relato de la primera sesión	25
Análisis.....	27
SEGUNDA SESIÓN	29
Plan de sesión.....	29

Relato de la segunda sesión.....	30
Análisis.....	32
TERCERA SESIÓN.....	35
Plan de sesión.....	35
Relato de la tercera sesión.....	36
Análisis.....	38
CUARTA SESIÓN	41
Plan de sesión.....	41
Relato de la cuarta sesión.....	42
Análisis.....	45
7. CONCLUSIONES.....	47
8. LISTA DE REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49
9. ANEXOS.....	52
ANEXO I.....	52
ANEXO II.....	54
ANEXO III.....	56
ANEXO IV.....	58
ANEXO V.....	59
ANEXO VI.....	60
ANEXO VII.....	61
ANEXO VIII.....	62
ANEXO IX.....	63
ANEXO X.....	64
ANEXO XI.....	65

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo abarca la idea de juego bueno dentro de la Educación Física. Se trata de un contenido a tratar en la escuela y sobre el que he indagado para saber cómo tratarlo en el aula y cuál sería la mejor forma, así como su posterior puesta en práctica con un grupo de 1º y 2º de primaria durante mi estancia de prácticas en el centro Pablo Sáenz de Frómista.

En un principio he ido volcando la información de diversas fuentes, de las cuáles he tenido que ir seleccionando lo relevante para la elaboración de mi TFG. Además, he intentado contar con testimonios reales de los maestros especialistas de E.F que había en el centro que están vinculados a este tema y que me podrían ayudar en la elaboración del mismo. Gracias a la información seleccionada y a los testimonios de los profesores del centro sobre el juego bueno he podido ir indagando en el tema para poder realizar una unidad didáctica acorde a las características del grupo.

Mi propósito ha sido, a partir de la fundamentación teórica realizada, crear una unidad didáctica y ponerla en práctica para poderla analizar y ver sus resultados. Para ello he tenido que leer diferentes unidades didácticas que hay sobre este tema y ver cómo sus autores las llevaban a cabo. Una vez visto esto, he seleccionado los juegos que eran más idóneos para el ciclo en el que iba a intervenir, así como los que me iban a permitir trabajar mejor la seguridad y las relaciones. También tuve que diseñar la estructura de funcionamiento basándome en las asignaturas de juegos y de educación física escolar que he tenido durante la carrera, así como en Sagüillo (2005).

Por otro lado, después de llevar a cabo cada sesión de la unidad didáctica, he realizado su relato y posterior análisis para ver lo que ha ocurrido en cada lección y comprobar los resultados, pudiendo mejorar mi siguiente intervención. Después de todo esto, he finalizado el trabajo con una serie de conclusiones que he sacado después de la elaboración de este TFG.

Este trabajo resulta ser el fruto de un laborioso estudio y análisis, cargado de esfuerzo, que trata de acercarse a la idea de juego bueno a través de los juegos motores reglados. Por último decir que, gracias a la elaboración de este trabajo, he podido comprobar la necesidad de incluir este tema dentro de las programaciones de Educación Física.

2. OBJETIVOS

- Planificar, desarrollar y analizar, como futuro maestro de Educación Física, una unidad didáctica de juego bueno.
- Conocer las posibilidades educativas del juego bueno.
- Estudiar el juego motor reglado para saber las consecuencias que puede provocar, tanto negativas como positivas, y aprender a trabajarlo de forma adecuada.
- Describir algunas claves metodológicas que me ayuden a que las sesiones de juegos sean de mayor calidad.
- Ofrecer diferentes perspectivas sobre el juego motor reglado para acercarme a la idea de juego bueno.
- Llevar a cabo una estructura de lección que sea idónea para tratar el juego bueno y que me ofrezca una base para el desarrollo de otras unidades didácticas.
- Ver las respuestas más primarias (individualistas, catárticas, impulsivas...) del alumnado durante los juegos para aprender a discriminar las diferentes circunstancias que suceden en la actividad lúdica y conducirlos a situaciones de aprendizaje conscientes.

3. JUSTIFICACIÓN

Mediante la elaboración de este trabajo pretendo exponer la idea de juego bueno como un recurso muy útil para los maestros de Educación Física, puesto que es un tema del que hay poca información y quiero darle la importancia que tiene dentro de la escuela. Este tema permite a los docentes crear una estructura de funcionamiento para sus futuras lecciones y, al alumnado, le va a posibilitar desarrollarse tanto motriz como socialmente, así como mejorar las relaciones con sus compañeros y el maestro.

De esta manera, a través del juego bueno, el alumnado va a interiorizar que hay que jugar sin riesgos y sin hacerse daño ni hacérselo a los demás, algo que es fundamental en las lecciones de Educación Física. Además, permite que se relacionen unos con otros y se integre a los que están más apartados dentro del grupo. Asimismo, da oportunidades de mayor participación a aquellos alumnos que se acobardan a la hora de intervenir y, por consiguiente, de mejorar motrizmente.

Como futuro profesor de Educación Física, considero que este trabajo que he elaborado tiene una gran relevancia porque el juego es uno de los bloques, dentro del área de Educación Física, en los que se divide el currículum oficial, por lo que hay que tratarlo de forma adecuada para que los niños y niñas puedan alcanzar los criterios propuestos. De esta manera, el tema que yo he elegido es muy importante dentro del bloque de juegos porque va a suponer la base sobre la que va a girar el resto de los temas sobre juegos. Así pues, “éste es un tema básico para el desarrollo de otros temas del bloque de contenidos de juegos” (García Monge, 2005a, p.297), ya que el alumnado no podrá realizar estrategias o mejorar habilidades si el juego no está regulado y es adecuado para ese grupo.

Por otro lado, este trabajo tiene mucha relación con las competencias del Título de Grado de Educación Primaria, puesto que está basado en, a partir de una búsqueda de información en diferentes medios para conseguir una base sobre el tema, la elaboración de una unidad didáctica que he llevado a cabo en prácticas teniendo que plantear objetivos, contenidos, metodología y evaluación, acordes a las características del grupo y de los recursos disponibles. En todo este proceso, he realizado las tareas que debe de hacer un docente como son observar, planificar, intervenir, analizar lo sucedido y evaluar.

Otra relación que este trabajo posee con el título es saber dialogar con diferentes maestros de Educación Física para tener diversas opiniones sobre el juego y filtrarlas para construir un conocimiento que me permita llevar a cabo de forma adecuada mi unidad didáctica sobre dicho tema.

Por último, señalar que este TFG permite que el alumnado sea el protagonista de su aprendizaje dando respuestas a sus posibilidades e intereses, así como generando capacidades volitivas y organizativas en los niños y niñas.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

BREVE HISTORIA DE LOS JUEGOS

A lo largo de la historia, los juegos han sufrido cambios y transformaciones como elemento cultural que son. En este transcurrir, los juegos han pasado de considerarse como algo improductivo u ocioso, a reconocerse su valor práctico dentro de la escuela.

De acuerdo a García (2011) el siglo XX supuso una fuerte experimentación en busca de soluciones que unieran los intereses docentes y discentes. De esta manera, se pretenden encontrar las posibilidades del juego para el desarrollo personal de los alumnos, buscando puntos de confluencia entre los propósitos de los maestros y los intereses del alumnado entorno al juego motor.

LAS DIMENSIONES DE LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS

Los juegos motores reglados están compuestos por tres dimensiones que nos ayudan a la hora de comprender y analizar dichos juegos, así como las respuestas que provocan en el alumnado. De este modo, conforme a García (1994) el trabajo con dichas dimensiones surge de una necesidad de nuestro ámbito profesional y de la forma de entender la Educación Física Escolar según el grupo de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal. Las dimensiones implicadas en las situaciones lúdicas son las siguientes:

Dimensión estructural

La dimensión estructural definida por el conjunto de normas y rituales que enmarcan la situación de juego, permitiendo que un grupo de personas puedan desarrollar sus acciones dentro de un marco de intenciones definido y compartido. Además, suele ser la dimensión más estudiada debido a estar compuesta por elementos definidos, manejables y abarcables. Dentro de esta dimensión cabe destacar a Parlebas, fundador de la praxología, la cual se va a encargar del estudio integro de los elementos del juego. Así pues, de acuerdo a Parlebas (1981) clasifica las situaciones motrices según tres parámetros que son determinados por la incertidumbre, de los cuales resulta una clasificación de las acciones motrices:

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

Estos tres criterios dan lugar a 8 categorías según la presencia o ausencia de incertidumbre en uno o varios de estos elementos. De esta manera, la incertidumbre viene reflejada con un guión debajo del elemento considerado. Por ejemplo: CAI → la incertidumbre viene del compañero y el adversario, pero se está en un medio estable, podría ser el baloncesto.

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

- De espacio separado y participación alterativa (tenis).
- De espacio común y participación simultánea (fútbol).
- De espacio común y participación alternativa (frontón).

Este enfoque praxológico nos permite conocer los posibles roles de los participantes durante el juego y ver que las normas son manipulables y surgen del pacto de los participantes. Con ello se pretende que los niños y niñas puedan componer sus propios juegos y transformarlos para que se adecuen a sus características, haciéndoles ver como el cambio de las normas influye en el desarrollo del juego.

Dimensión cultural

Los juegos surgen en un contexto que les da sentido y ayudan a normalizar los esquemas simbólicos del mismo. Así pues, “las actividades motrices reflejan los valores básicos de la sociedad que los acoge y actúan como ritos culturales o transmisores culturales” (Blanchard y Cheska, 1986, p.37).

De acuerdo a García y Rodríguez (2007) las relaciones entre el juego y la cultura se establecerían entorno a tres ideas básicas:

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

Los juegos se adaptan al contexto en el que se desarrolla, así como a las condiciones materiales, ambientales y económicas. Esto puede provocar que un juego fuera de su contexto pierda su sentido o significado.

- *Las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología.*

Dichos textos serán transmitidos a lo largo de los siglos consolidando unos valores culturales, transmitidos oral y gestualmente. Además, se deduce un argumento y un significado que ayuda a entender la realidad en la que se desarrolla.

- *El juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él, así como de unos usos con el cuerpo más apropiados y una vivencia del mismo determinada.*

A través del juego los niños y niñas interiorizan el mundo que los rodea, socializándose en unos valores. Por ello, cabría preguntarse qué valores se transfieren en los juegos utilizados en las sesiones de Educación Física.

Dimensión personal

Esta dimensión está caracterizada por las personas que intervienen en cada situación del juego, donde todo el mundo se tiene que sentir a gusto. Para los docentes es muy importante saber las motivaciones, intenciones, estados, problemas o aprendizajes de los individuos que participan en los juegos, es decir, como lo afrontan los participantes.

Por otra parte, hay estudios psicológicos o pedagógicos que intentan establecer unos rasgos comunes a todos los juegos y jugadores. Sin embargo, según García y Rodríguez (2007) no hay que establecer pautas generales, sino englobar en ella la personalidad de cada niño o niña que participa. De esta manera, el juego real está caracterizado por las peculiaridades de cada jugador/a, existiendo en cada situación de juego tantos juegos como participantes. En estas situaciones del juego, los participantes no siempre manifiestan una cara agradable o idónea que nos señala el juego.

“Cada una de las dimensiones que componen el juego (estructural, personal, cultural) tiene su influencia sobre la lógica del juego y condicionan las acciones de los participantes” (García y Rodríguez, 2007, p.98).

EL JUEGO MOTOR REGLADO COMO MEDIO EDUCATIVO

De acuerdo a Navarro (2011) todo juego motor puede ser mejorado. Para ello, debemos comprender que las situaciones motrices agrupan un conjunto de elementos con estructuras definidas y próximas, reunidas según sus lógicas comunes. Desde esta perspectiva, el docente debe saber reconstruir los juegos a partir del análisis de sus estructuras y de la funcionalidad que se deriva de ellas.

Asimismo, nos señala que los maestros de Educación Física utilizan diariamente los juegos motores con diferentes motivos curriculares, pero coinciden en la modificación de los juegos para aprovecharse de lo que el juego puede haber aportado en el aprendizaje o en siguientes circunstancias de interés para la enseñanza.

Navarro (2011) sostiene lo siguiente:

Los juegos motores se supeditan a los presupuestos pedagógicos que postula el currículo escolar; en ellos tiene la directriz con la que adecuar sus modelos a los objetivos curriculares del área de educación física. De manera que se trataría, entonces, de encontrar cuál es la fuente de optimización de juegos motores y su adecuación a los propósitos del currículo. Los caminos son dos: el primero, recurrir a la fuente casi inagotable de los juegos tradicionales de tantas y tantas culturas; la segunda, el diseño de juegos motores. (p.17)

El juego motor tiene que emplear la regla para establecer cuál es el convenio y para que el jugador realice sus acciones dentro de los límites estipulados. El jugador ha de ajustar sus intervenciones al objetivo motor principal del juego. De acuerdo a García y Rodríguez (2007) aquí podemos observar el valor de la “regla primaria” sobre la que se construirán y establecerán el resto de las normas. Las reglas primarias de un juego son las siguientes:

- Capturar y evitar ser capturado.
- Dar con un objeto y evitar ser dado con un objeto.
- Hacerse con un espacio.
- Hacerse con objetos y deshacerse de objetos.

Asimismo, conforme a Navarro (2011) hay reglas que son conocidas por todos, pero también hay otras que surgen del uso habitual y tradicional del juego. Por ejemplo: en un juego de capturar, cuando tocas a un oponente no puedes volver a ser tocado por él inmediatamente. De la misma manera, nos indica que detrás de una regla se esconde uno o más valores, es lo que llama el *espíritu de la regla*. Esto es lo que nos va a permitir una intervención pedagógica de

calidad, ya que nos posibilita la reflexión que debemos de realizar con los participantes cuando éstos propongan la modificación de alguna norma con el fin de que mejoren el valor pedagógico que contengan. De esta forma, entre los valores deseables en una sesión de Educación Física se encontrarían los valores prosociales, es decir, aquellos que favorecen las relaciones entre las personas. De acuerdo a Méndez (2011) la perseverancia en el desarrollo de valores prosociales durante las sesiones puede favorecer un clima proclive.

Así pues, nos señala que diseñar juegos es un procedimiento necesario en la escuela, puesto que mejora los juegos que tenemos dentro del programa. Todo esto provoca ventajas pedagógicas, teniendo los docentes en sus manos un gran instrumento para implementar sus iniciativas. De esta forma, los juegos no se terminan porque siempre pueden ser jugados de otras maneras. Por ello, “El secreto de un buen diseñador de juegos reside conocer el análisis de las estructuras y la funcionalidad que se deriva de ellas” (Navarro, 2011, p.33).

Por otro lado, de acuerdo a Méndez (2011) la idea de inducir a los docentes de Educación Física a implicar al alumnado en la actividad de invención de juegos proviene de un gran número de autores, entre ellos, Mouldon y Redfern (1969), Orlick (1986; 1990), Trigo (1992), Morris y Stiehl (1999) o Lichtman (1993; 1999). Dentro de este marco, se puede destacar el modelo comprensivo, *Teaching Game for Understanding (TGfU)*, que intentó conexas la creación de juegos con la metodología utilizada en la iniciación deportiva, la cual antepone la enseñanza de la táctica a la técnica. El TGfU fue propuesto por Bunker y Thorpe (1982) en el Reino Unido y se ha convertido dentro de la Educación Física en una referencia mundial. Gracias a cambios en los aspectos tácticos (ataque, defensa, espacio...) dentro de los juegos, los alumnos tienen más posibilidades de éxito, lo que les permite aprender habilidades que nunca lograban. Dicha actividad ha sido puesta en práctica en un amplio campo de edad, alcanzando resultados alentadores en una gama de aspectos como la comprensión de los componentes del juego, la transferencia de los conceptos establecidos en el juego creado a otros juegos de esa categoría, y el incremento de la inclusión y diversión de los jugadores.

Por otro lado, de acuerdo a Butler (2005; 2006) los profesores deben de ayudar a los participantes a trabajar conjuntamente, a compartir opiniones y a valorar y respetar las aportaciones de los demás. Además, al inicio de la unidad didáctica, se deben estipular unas normas que regulen la participación del alumnado: escuchar al docente hasta que termine de hablar, respetar las ideas de los compañeros, colaborar en la toma de decisiones grupales, pensar alternativas cuando la situación del juego lo necesite y elegir de forma responsable los mejores juegos. Asimismo, nos indica que los jugadores deben de rotar por todos los roles, para desarrollar empatía y respeto por cada posición.

También, según Rovegno y Bandhauer (1994) los maestros deben de realizar paradas para que los participantes puedan reflexionar y modificar las reglas. De la misma manera, su deber es clarificar cómo está transcurriendo el juego y favorecer la toma de decisiones.

Del mismo modo, se puede ver como autores como Orlick (1990) tratan de que todos los jugadores participen dentro del juego por igual, independientemente de su nivel de habilidad. Para ello, surgen los llamados juegos motores cooperativos en los que prevalece la idea de jugar con otros y no contra otros. Esto lleva a que los participantes deban cooperar para conseguir el objetivo del juego y puedan satisfacer el deseo de participar por el mero placer de divertirse. Sin embargo, de acuerdo a García (2005a) se crean para huir de los problemas del juego y se buscan “paraísos lúdicos”, sin tener ningún tipo de tratamiento, recomendación o envoltura metodológica que centre a los alumnos/as en el tema.

Podemos observar cómo también en otros países se busca a partir del juego motor reglado llegar a ese juego bueno que permita el desarrollo personal de los jugadores. Así pues, en Canadá, conforme a Laker (2001) el programa Fair Play for Kids busca la deportividad y el juego limpio, a partir de crear situaciones donde los jugadores en grupo tengan que modificar reglas o crear juegos para superar los problemas planteados, exponiendo las soluciones a los demás grupos.

Por otro lado, de acuerdo a Wichmann (2008) podemos ver como en una universidad de Alemania se ha creado un taller de juego donde poner el método generador de enseñanza. De esta forma, el juego pedagógico es visto como una fuente inagotable para ayudar a los niños a desarrollar sus capacidades motrices y cognitivas, así como sus habilidades sociales y emocionales. Wichmann (2008) nos dice que a partir de un fenómeno (juego real) se plantea un problema, donde los alumnos tienen que dar una solución y ponerla en práctica. En dicho taller, el trabajo en grupo es muy importante y el profesor debe de acompañar y moderar el proceso de aprendizaje. De esta manera, el docente proporciona materiales, ofrece sugerencias, inspira a los estudiantes y los apoya en su trabajo. Durante el taller de juego, los alumnos deben de crear un juego de marcar y evitar goles a partir de una serie de materiales que se les facilita. A partir de esto, ellos deben de dividirse en grupos, crear, probar y presentar estos juegos al resto. Con estos talleres, se les dio la oportunidad a estudiantes universitarios de aprender un método de enseñanza-aprendizaje, que ayudará a los niños a aprender de manera independiente.

Por otro lado, de acuerdo a Emiliozzi et al. (2011) los juegos como el jugar pueden ser enseñados. De esta forma, nos hablan de la existencia del “buen jugador”. Para ello la intervención docente será fundamental en la formación de ese jugador, lo que posibilitará una autonomía en el alumno. Estos autores nos dicen que el juego es un formato, espacio o

estructura que acota ciertas experiencias y permite otras; y el jugar como la práctica corporal que posibilita apoderarse de la estructura del juego.

Emiliozzi et al. (2011) sostienen lo siguiente:

Para que el juego exista como tal, es condición necesaria la existencia de reglas y que ellas se cumplan obligatoriamente. Ahora bien, las mismas no son impuestas por alguien externo al juego, sino que son negociadas y acordadas por los jugadores implicados en él y están sujetas a todas las modificaciones que ellos deseen. (p.113)

De esta manera, de acuerdo a Emiliozzi et al. (2011) jugar significa adueñarse del juego mismo, donde los jugadores llegan a un acuerdo, se reparten los roles, crean y modifican reglas, y se recrean significados sobre lo conocido. Por otro lado, buen jugador no es solo quien juega bien, sino que es aquel que tiene incorporadas las estructuras de un juego. Así pues, no posee unas características concretas. Además, no hay un buen jugador para todos los juegos, sino que hay un buen jugador de un juego concreto.

Asimismo, nos señalan que los maestros deben de realizar una intervención para propiciar una situación en la que los participantes se involucren y sean los protagonistas de su juego, llegando a que adquieran una autonomía en los juegos; es decir, sería intervenir para dejar de intervenir. Con esto se pretende que puedan dirigir sus propias actividades lúdicas sin la presencia de adultos. Nos dicen que esto se logrará a través de una sucesión de síntesis y análisis, donde después de un primer momento de juego (síntesis) en el que el maestro observará lo que sucede, se realizará un momento de análisis colectivo para que los alumnos/as reflexionen y contribuyan a mejorar el juego, a través de la modificación e invención de normas sobre las estructuras del juego y la práctica del jugar. Del mismo modo, las situaciones problemáticas no tienen que ser eludidas ni resueltas por el docente, sino que debe ser un orientador para posibilitar la toma de decisiones del alumnado.

EL JUEGO BUENO

García (2005a) sostiene lo siguiente:

Entendemos por “juego bueno” 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 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. (p.292)

De acuerdo a García (2011) en 1991 dentro del Seminario de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal empiezan a trabajar sobre el planteamiento de modificar los juegos ofreciendo recursos al alumnado para poder realizarlo. Se pretendía que el alumnado comprendiera el carácter aleatorio y pactado de las reglas. Así pues, mediante estos procesos de investigación-acción se buscaba ir elaborando la idea de “juego bueno” como aquél que se ajusta a las características de los niños y niñas, así como a los intereses de los maestros.

Por otro lado, nos señala que hay situaciones durante el juego en las sesiones de Educación Física que se alejan del ideario educativo, puesto que se producen rechazos, burlas, situaciones peligrosas, conflictos... Algunas de estas circunstancias nacen de las estructuras del juego (Parlebas, 1981), de su lógica interna, que hace que los niños y niñas actúen de una u otra manera. Esto se puede ver reflejado en los juegos en los que hay un objeto único, puesto que su posesión o carencia reflejará el estatus en el grupo, así como representará un sociodrama de afinidades y rechazos. Esto puede provocar que alumnos más inseguros se encuentren más presionados y angustiados, llegando a evitar el compromiso de poseer la pelota. Sin embargo, también hay juegos en los que se producen problemas relacionales en los que no es suficiente modificar la estructura del juego, puesto que las consecuencias de ésta están condicionados por las lógicas personales y de grupo.

De esta manera, debemos de aprovechar estos conflictos que suceden en los juegos para sacarlos a la luz y transformarlos en una oportunidad educativa. Esto nos hace establecer unos indicadores que faciliten al alumnado la toma de conciencia de sus acciones para que las transformen hacia una lógica educativa. Para ello, el docente utilizará paradas durante el juego para realizar momentos de reflexión sobre la acción, indicando aquello que no está bien y aclarando los indicadores para analizar la situación sucedida. Asimismo, utilizará estrategias como la del observador externo para que tomen conciencia de su acción anterior y de cómo juegan sus compañeros con respecto a unos criterios dados. Con todo esto, se pretende que el

alumnado sea consciente del proceso de cambio en el que todos son responsables, introduciéndoles en una lógica educativa.

Por otro lado, en cada juego, el docente intenta superar circunstancias no acorde con su pensamiento educativo a partir de una serie de estrategias. Por ello, no hay juegos buenos o malos, sino procesos más valiosos para cada participante y otros menores. “No hablamos, por tanto, de juegos sino de llegar a jugar de forma más educativa (juego bueno)” (García, 2011, p.41).

Conforme a García (2011) los cuatro **núcleos temáticos** básicos del juego bueno son los siguientes:

- **Seguridad:** colaborar en el acondicionamiento de la zona de juego para evitar peligros; cuidar la indumentaria personal; controlar los movimientos, evitando situaciones de peligro, así como identificando acciones peligrosas y buscando posibles soluciones más seguras.
- **Relaciones:** Escuchar y aceptar las opiniones de los demás; participar en distintos roles; aceptar las diferencias e interiorizar la responsabilidad de ayudar a otros; integrar a todos en el juego en un clima de empatía, respeto y tolerancia; comprensión y utilización de criterios que ayudan a mejorar la colaboración.
- **Intervención personal y responsabilidad:** Aceptar la derrota y la victoria; concienciarse de las variaciones emocionales que se producen en el juego; tener una actitud tolerante, empática y positiva durante las acciones del juego; mediar ante los conflictos y buscar una mejora personal.
- **Normativa:** Pactar un marco básico de normas de funcionamiento; respetar las reglas y el desarrollo de la acción del juego; comprender la norma como un pacto grupal; modificar las normas para que se adecuen a las características e intereses del grupo; entender la influencia de las modificaciones de las reglas en el desarrollo del juego; conocer los elementos de la estructura de los juegos que posibilitan su modificación o diseño.

Por otro lado, hay juegos que permiten sacar mayor partido a un núcleo temático que otros y que se adaptan mejor a las necesidades e intereses del alumnado. De esta manera, para trabajar la seguridad son recomendables los juegos de persecución de movimiento libre por el espacio (alturitas), los juegos de móvil con disputa del mismo, juegos de captura con un móvil (vidas) o juegos en espacio abiertos (el escondites). Para las relaciones e intervención personal y responsabilidad serían los juegos de cooperación-oposición de intervención simultánea y libre (stop), los juegos de relaciones paradójicas o ambivalentes (pelota cazadora), los retos

cooperativos y juegos con una marcada referencia cultural de discriminación (fútbol con equipos mixtos). Y para la normativa sería la creación y modificación de juegos a partir de estructuras incompletas o que planteen un problema. Se utilizarían estructuras de juego correspondientes a grupos de reglas primas que den lugar a nuevas estructuras.

Asimismo, los juegos se pueden secuenciar por edades, de manera que para 1º y 2º de primaria se utilizarían juegos de persecución individual y por equipos (“tula”, “alturitas”, “la cadeneta”...). Para 3º y 4º de primaria juegos de persecución individual y por equipos (“polis y cacos”), juegos de invasión con móvil (“balonmano modificado”), juegos de persecución y captura de objetos (“la bandera”), juegos de dar y evitar ser dado con objetos y de relaciones paradójicas (“pelota cazadora”), juegos de cancha dividida (“pelota invasora”) y retos cooperativos. Y para 5º y 6º de primaria se pueden plantear los anteriores, así como juegos de bate y campo (“balones a la caja”), juegos con implemento (“hockey modificado”) y juegos que impliquen una dificultad en el dominio de un móvil (fútbol o vóley).

Por otro lado, de acuerdo a Vaca (2001) este tipo de unidades didácticas de juego bueno suelen realizarse al principio de curso para crear una estructura de funcionamiento en la materia y afianzar un entorno de trabajo a partir del cual aproximarse tanto a otros temas del juego como de la propuesta curricular para la asignatura de Educación Física.

Para finalizar, según García (2011) el maestro debe de ir introduciendo al alumnado en la lógica educativa a través de preguntas en los momentos de reflexión sobre la acción, para que los jugadores cambien su disposición y pasen a resolver el juego educativo. Para ello, el docente tiene que tener definidos los criterios de realización para el tema y el juego que está desarrollando. Las preguntas que realice deben estar basadas en acciones que se han producido durante el juego y tienen que centrar aspectos concretos, puesto que si son demasiado abiertas pueden llevar a una discusión dispersa. Es fundamental que el docente observe si el alumnado en la siguiente acción está intentando dar respuesta a los problemas surgidos anteriormente o siguen sucediendo acciones problemáticas.

EL JUEGO BUENO EN EL CURRÍCULUM OFICIAL

El juego bueno es uno de los núcleos temáticos en los que Alfonso García Monge y Marcelino Vaca Escribano dividen el bloque de juegos del currículum oficial. De acuerdo a García (2005a) los cuatro núcleos en los que divide el bloque de juegos son: “juego bueno”, “habilidades en el juego”, “estrategias” y “cultura lúdica”.

Este tema nos podría valer para dar solución al objetivo número 7 del área de Educación Física formulado en el BOE: *“Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.*

Según el currículum oficial (2007) el juego debe ser considerado como contenido por su valor antropológico y cultural. En este tipo de contenidos, el valor que adquieren los aspectos de relación interpersonal hace recalcar aquí la propuesta de actitudes encauzadas hacia la solidaridad, la cooperación y el respeto hacia los demás.

Así pues, conforme al BOE (2007), a lo largo de los diferentes ciclos, se pueden observar, dentro del bloque de juego, contenidos y criterios de evaluación que hacen mención a este tema, como se puede ver a continuación en la localización en el currículum oficial de mi unidad didáctica.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Durante el Practicum II he llevado a cabo la siguiente unidad didáctica de juego bueno:

TÍTULO DE LA U.D: JUGAMOS TODOS Y DE FORMA SEGURA

Contexto

Profesor→ Gerardo Garnacho Álvarez

Centro: Pablo Sáenz – Frómista

Para desarrollar con alumnado de 1º Ciclo.

Fecha aproximada→ Del 9 al 18 de abril.

Horas: Martes de 9:30 a 11:00 / Jueves de 13:00 a 14:30

Localización en el currículum oficial

Esta Unidad Didáctica pertenece al bloque 5 “Juegos y actividades deportivas” del primer ciclo. Más en concreto al núcleo temático seguridad y relaciones, y a los siguientes contenidos: *“Reconocimiento y valoración hacia las personas que participan en el juego”*. *“Comprensión y cumplimiento de las reglas de juego, valoración de su funcionalidad”*. *“El juego como actividad común a todas las culturas”*. *“Valoración del juego como medio de disfrute y de relación con los demás”*. *“Aceptación de distintos roles en el juego”*.

Como criterio de evaluación para esta Unidad Didáctica he señalado el 8º: *“Participar activamente en los juegos de grupo ajustando su actuación tanto en lo que se refiere a la aplicación adecuada de habilidades motrices básicas como a la orientación en el espacio acorde con los requisitos del juego. También se observará si se relacionan adecuadamente con el grupo y si utilizan el juego como instrumento de relación, valorándose el respeto a las reglas y la aceptación de los distintos roles”*.

Justificación

Con esta Unidad Didáctica quiero destacar la relevancia de los juegos en los niños/as. Los maestros debemos aprovechar esta circunstancia para convertir el juego en algo educativo. De esta forma, podemos transformar la actividad lúdica del niño en un aprendizaje, estableciendo progresiones para que el niño se dé cuenta de cuál ha sido su evolución durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se une a las siguientes cuestiones, que serán formuladas en los objetivos y que son los temas que nombramos según García (2011) en la fundamentación teórica: Seguridad, normativa, relaciones y participación. Por lo tanto, debemos transformar el juego en “juego bueno”; ya que este encierra multitud de capacidades que se consideran esenciales para desarrollar en el niño.

Se pretende tratar aspectos y temas de seguridad en el juego, ya que éste de acuerdo a García (2005b) remueve en los participantes muchas emociones que les llevan a estados de activación y alteración especial que provocan reacciones impulsivas y catárticas. Por ello, el docente debe calmar la acción para que sea consciente e intencionada, reduciendo la peligrosidad. Del mismo modo, las relaciones que se establecen dentro de la propia dinámica del juego será otro asunto a tratar en esta unidad, puesto que durante un juego las apetencias, afinidades y rechazos son expuestas sin ambages y quedan al descubierto. Esto hace que se creen desequilibrios y haya personas que queden relegadas a un segundo plano de mayor inseguridad o inhibición motriz, e incluso, se sientan apartadas del grupo. Así pues, hay que crear en los juegos situaciones donde todos tengan oportunidades y se relacionen los unos con los otros para que crezcan como personas desarrollando sus capacidades motrices, cognitivas y socioafectivas.

La regulación del juego es ideal para que todos los alumnos/as sientan que pueden jugar. Además, mediante esta unidad, se pretende que todos y cada uno de los alumnos tengan oportunidad de aprender; cambien sus respuestas impulsivas y egocéntricas por otras más intencionadas, compartidas y variadas; enriquezcan las respuestas de todos y cada uno de los componentes del grupo, tengan oportunidad de éxito...

De esta manera, en esta unidad didáctica procuraré establecer una serie de normas que sean pactadas por todos en los momentos de reflexión sobre la acción, para que el juego sea más seguro y participativo desde la óptica del alumno y del profesor, así como más interesante y adecuado al grupo. Esto va a permitir que el alumnado reflexione sobre la acción que ha realizado durante el juego y sea consciente de sus actos, interiorizando lo que se debe realizar y lo que no para cuando juegue la próxima vez. Así pues, les enseñamos a jugar porque muchos profesores aprovechan lo que saben los alumnos, pero no les enseñan nada que no sepan.

La Unidad Didáctica la realizaré al comienzo del tercer trimestre, ya que la profesora va a trabajar diferentes juegos en este trimestre y es el momento adecuado para que el alumnado interiorice las normas en lo que a seguridad y participación se refiere.

Objetivos

- Aprender las características que tiene que tener un juego motor reglado para que sea considerado un juego bueno.
- Respetar las reglas o normas pactadas por todos, referentes a aspectos de seguridad, participación y relaciones.
- Jugar con todos los compañeros indistintamente, sin discriminar a nadie.
- Participar en diferentes roles durante el juego de forma segura y equilibrada.
- Ser consciente de las acciones propias y de los compañeros durante el juego para reflexionar y poder dar respuestas adecuadas.
- Conocer los posibles riesgos que hacen que el juego sea peligroso y proponer alternativas para su solución.
- Pactar normas entre todos durante los momentos de reflexión sobre la acción.

Contenidos

- Características del juego bueno.
- Regulación del juego (normas del juego).
- Situaciones peligrosas que pueden ocurrir durante el juego.
- Relación con todos los compañeros en el juego.
- Confección y pacto de normas entre los alumnos durante los momentos de reflexión sobre la acción.
- Participación en los distintos roles que integra el juego de forma segura y equilibrada.
- Respetuosos en las indicaciones o normas acerca de la seguridad, participación y relaciones del juego.
- Participativos en el juego y en los momentos de reflexión sobre la acción.

Estructura de funcionamiento

Propuestas de enseñanza y aprendizaje

Momento de Encuentro

Al comienzo de cada lección reuniré al alumnado en torno a la pizarra, donde pondrá el título de la unidad didáctica, las características del juego bueno y el juego que vamos a realizar con su respectiva ficha. En este momento, realizaré preguntas sobre el tema que estamos trabajando para recordarlo y explicaré el objetivo de la nueva sesión. Por último, preguntaré si alguno conoce el juego que vamos a trabajar para que lo exponga al resto de compañeros.

Momento de construcción del aprendizaje

Comenzaré con el juego de alturitas, donde trabajaré la seguridad, para pasar después a los juegos: STOP, la cadeneta, la muralla y el cortahilos en los que introduciremos el tema de relaciones, sin dejar de lado la seguridad. Por último, me centraré en el juego de polis y cacos. Con este juego pretendo tener en cuenta los siguientes aspectos: aplicar lo aprendido con los juegos anteriores a un juego por equipos en el que existe un nuevo elemento como es la taina. Iniciar al alumnado en los juego de estrategia, los cuales se trabajarán con mayor profundidad en los siguientes ciclos.

Con el desarrollo de cada juego pretendo trabajar la seguridad y las relaciones.

- Para trabajar los aspectos de seguridad en cada juego:
 - No empujar al tocar a los capturados.
 - No chocarse cuando se va corriendo.
 - Correr controlando los golpes a compañeros y caerse por el suelo.
 - Acondicionar la sala para evitar lugares peligrosos y evitar objetos o vestimenta que provoque daños.
 - Quitarse complementos que puedan ser peligrosos en el transcurso de los juegos (cadenas, pulseras...).
 - Tener en cuenta la pared a la hora de correr, pillar o salvar a los compañeros.

- Para trabajar los aspectos de relaciones en cada juego:
 - Perseguir a cualquiera.
 - Salvar a cualquiera.
 - Respetar los diferentes ritmos de los compañeros, corriendo al unísono.

Lo realizaré estableciendo diversos momentos de RsA (Reflexión sobre la Acción), donde iré haciendo ver a los alumnos qué elementos fallan o qué deberían modificar. En un primer momento, se hará una breve exploración, en la que veré qué problemas surgen. Además, entregaré al alumnado una hoja de registro (*anexo II*), en la que tendrán que anotar todo lo referido a relaciones y seguridad. Para ello, les dejaré el tiempo suficiente para que la rellenen de forma adecuada, dándola, así, la importancia que tiene. En el momento de RsA, en alguna ocasión, encargaré la función de observador externo a un alumno/a. Éste tiene la función de observar durante el juego si se cumplen o no los ítems marcados. Elegiré a un observador diferente en cada momento de RsA. En los momentos de RsA haré preguntas concretas, para que el alumnado pueda contestar con facilidad, ya que si las preguntas son demasiado abiertas (¿qué os ha parecido?) pueden crear incertidumbre entre los niños/as. En estos momentos debo dejar todo claro antes de que el alumnado vuelva al juego, para que, una vez que se vayan a jugar y se distribuyan por el espacio, no quede ninguna duda ni nada por explicar. Además, cuando un alumno pregunte algo de forma individual, debo reunir a todo el grupo porque puede ser algo importante y a tener en cuenta por todos. Por último, para evitar confusiones y alboroto, dejaré bien claro al alumnado que, para intervenir en este momento, debe levantar la mano y respetar los turnos.

Cuando todos los ítems estén en positivo, el juego pasará de ser un juego poco seguro, a ser un juego seguro.

Cerraré cada lección jugando al juego bueno que hemos creado entre todos, para que el alumnado pueda disfrutar de él.

Juegos

- **Alturitas**→ Uno se la queda y los demás tienen que evitar ser pillados. Cuando una persona se suba a un objeto no podrá ser pillado. Solo podrá permanecer en dicho objeto diez segundos seguidos.
- **Posibles variantes**→ Ver *anexo I*

- **Stop** → Uno se la queda y los demás tienen que evitar ser pillados. Cuando un jugador/a se pare y diga “STOP” no podrá ser pillado, pero tampoco se podrá mover. No obstante, si otro jugador pasa por debajo de las piernas del jugador inmóvil, éste ya se podrá mover y podrá ser pillado.
- **Posibles variantes** → Ver *anexo I*

- **Cadeneta** → Se la quedan dos, que estarán dados de la mano. Los demás tienen que evitar ser pillados. Los perseguidores solo pueden pillar cuando estén dados de la mano.
- **Posibles variantes** → Ver *anexo I*

- **La muralla** → Se la queda uno, que solo podrá desplazarse de manera lateral. Los demás intentarán pasar de un lado a otro sin ser pillado. Cuando uno es pillado pasa al centro convirtiéndose en pillador. Los pilladores deberán darse la mano en todo momento.
- **Posibles variantes** → Ver *anexo I*

- **El cortahilos** → Es un juego de persecución en el que el perseguidor dice en alto, antes de comenzar a correr, el nombre del perseguido, y éste sólo se salvará de la persecución si otro participante cruza la línea que hay entre perseguidor y perseguido.
- **Posibles variantes** → Ver *anexo I*

- **Polis y cacos** → Se forman dos equipos, un equipo serán los polis y otro los cacos. Los polis deberán ir a pillar a los cacos por todo el espacio. Cuando un poli pille a un caco, lo deberá de llevar a una taina que estará situada en un lugar del gimnasio o del patio. Los cacos pillados se deberán de dar la mano dentro de la taina y los que no están pillados podrán ir a salvarlos, siempre y cuando no sean dados por los polis.
- **Posibles variantes** → Ver *anexo I*

Aunque anote las variantes que puedo realizar en cada juego, son solo una referencia y una guía, ya que tendré en cuenta todo lo que pasa en cada práctica para estipular, entre todos, las nuevas normas y las variantes de los diferentes juegos de la Unidad Didáctica.

Momento de despedida

Reuniré al alumnado para realizar una reflexión final, poniendo en común todos los pasos que hemos llevado a cabo en cada lección, para poder llegar al juego bueno y que los alumnos los tengan en cuenta siempre que jueguen, recordando las características del juego bueno. En este momento, también, resaltaré las acciones buenas que se han dado durante la sesión. Por último, dejaré planteada la lección siguiente, recogeremos el material que usemos y los mandaré al aseo.

Como excepción, en la última sesión, el alumnado en este momento realizará unas fichas de evaluación y autoevaluación para dar por finalizada la unidad didáctica.

Evaluación

Criterios de evaluación

- Atiende y respeta las explicaciones del profesor.
- Conoce las características que tiene que tener un juego bueno.
- Juega con seguridad consigo mismo y con los compañeros.
- Participa activamente en los juegos y en los momentos de reflexión.
- Conoce y respeta las normas.
- Respeto, acepta y juega con todos sus compañeros.
- Disfruta jugando.

Métodos de evaluación

- La pizarra de clase, en la que iré anotando los aspectos del juego que hacen que el propio juego no sea seguro, y las posibles soluciones según me vayan diciendo el alumnado. De esta manera, de acuerdo a Vaca y Sagüillo (2009) la pizarra va dejando constancia de lo ocurrido durante la sesión y de los objetivos conseguidos.
- Observación y análisis permanente de los diferentes juegos realizados en la sesión.
- Los diferentes momentos de reflexión sobre la acción, donde el alumnado establecerá las diferentes reglas para los juegos de cada lección.
- Ficha de registro de todos los juegos de la unidad didáctica (*Anexo II*). Estas fichas, de acuerdo con García (2005a) son una estrategia interesante para aclarar el tema, puesto que el alumnado posee los criterios que le permiten evaluar sus acciones y las de sus compañeros.
- Ficha de polis y cacos (*Anexo III*)
- Ficha de evaluación (*Anexo IV*)
- Ficha de autoevaluación (*Anexo V*)
- Ficha del observador externo (*Anexo VI*)

6. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS Y ANÁLISIS

PRIMERA SESIÓN

Plan de sesión

- Curso: 1º Ciclo.
- Materiales: Pañuelos, bancos suecos, plinton, mesas y espalderas.
- Espacio: Gimnasio.
- Nº de participantes: 9 alumnos/as.
- Duración: 1 hora y media.
- Desarrollo de la sesión:

Momento de encuentro

- Reuniré al grupo alrededor de la pizarra, donde pondrá el nombre de la unidad y estará reflejada la ficha con el juego que vamos a empezar realizando. Empezaré explicándoles en qué va a consistir la unidad didáctica. Después, comentaré la ficha que van a tener que rellenar durante los juegos que vamos a realizar en dicha unidad. Una vez vista la ficha, pasaré a la explicación del primer juego que vamos a llevar a cabo: alturitas. Dejaré claras todas las normas para que no haya confusiones. (Aprox. 10 minutos)

Momento de construcción del aprendizaje

- Jugaremos al juego de alturitas. En este primer momento me fijaré en aspectos sobre seguridad.
- Cuando pare el juego reuniré al grupo alrededor de la pizarra para realizar el primer momento de reflexión. Primero los alumnos rellenarán sus fichas y luego dejaré claras las normas que deben de seguir para poder intervenir. Después, expondrá uno a uno lo que ha puesto en la ficha y, según los resultados, realizaré preguntas a todo el grupo para que reflexionen sobre lo que ha ocurrido y poder pactar normas que solucionen los problemas de seguridad y relaciones.

- Con las nuevas normas establecidas se reiniciará el juego. Según lo que suceda, volveré a pararlo para realizar otro momento de reflexión. Así sucesivamente hasta llegar al juego bueno. Cada vez iré profundizando más en las preguntas, buscando respuestas más ricas.
- Cuando lleguen al juego bueno de alturitas, volverán a jugar para que puedan disfrutar del juego. Regular este juego nos llevará unos 50 minutos aproximadamente.
- Introduciré el siguiente juego que será el de STOP. Con este juego pretendo enlazar la seguridad con las relaciones, puesto que también hay que salvar.
- Jugarán a STOP una vez y realizaremos un momento de reflexión para ver lo que ha ocurrido en esta primera acción y dejarlo planteado para la próxima sesión. La explicación, la acción del juego y el momento de reflexión pienso que me llevarán unos 20 minutos.

Momento de despedida

Resumimos la sesión recordando las características del juego bueno. Resalto las acciones buenas que se han dado durante la clase. Dejo planteada la clase para la sesión siguiente y van al aseo a lavarse. (Aprox. 10 minutos)

Relato de la primera sesión

Sesión del 9-4-13

9:30 → Voy a buscar a los alumnos de 1º ciclo. Hoy falta Ramiro que viene faltando los últimos días.



Momento de encuentro

9:34 → Reúno al grupo en el centro del gimnasio y les explico que vamos a comenzar una nueva sesión de juegos, llamada “Jugamos todos y de forma segura” y en qué va a consistir, así como la ficha (*anexo II*) que deberán ir rellenando a lo largo de las sesiones. Les digo que hoy vamos a jugar a alturitas.

Momento de construcción del aprendizaje

9:43 → Los distribuyo por el espacio y comienzan a jugar un poco alocados, corriendo y gritando por todos los lados. En este momento, se producen varios choques y caídas. Además, hay alumnos que se le quedan muchas más veces que otros.

9:48 → Reúno al alumnado alrededor de la pizarra para realizar el primer momento de reflexión sobre la acción. En la pizarra está puesto el título de la unidad, así como el nombre del juego de la sesión y la ficha que ellos tienen. Cada alumno coge su hoja de registro y la rellena. En este momento pregunto sobre si ha habido choques y caídas durante la acción, además de a quién ha pillado cada uno. La norma que pusimos para paliar las situaciones que se habían dado fue que no podía haber dos personas en una misma altura, para evitar que fueran todos al mismo lado y se chocaran. Además no podían estar más de 5 segundos en una altura.

9:58 → Vuelven a la acción del juego. Parece que el juego funciona mejor, pero no todos cumplen la norma de estar menos de 5 segundos en una altura. Una de esas personas es Arantxa.



10:02 → Paro el juego y reúno al grupo entorno a la pizarra. De nuevo coge cada uno su ficha y la rellena. Resaltan que el juego ha sido más seguro, pero hacemos hincapié en que hay personas que no cumplen la norma de los 5 segundos. Para regular esto ponemos la norma del que esté más de 5 segundos subido a un objeto se la queda.

10:13 → Se reanuda el juego con la nueva norma pactada por todos. Parece que ahora todos respetan las normas, pero sigue habiendo personas que se la quedan pocas veces.

10:18 → Vuelvo a parar el juego y a reunirlos entorno a la pizarra. En este momento, todos dicen que el juego es seguro, pero están de acuerdo con que hay personas que se la quedan poco. Por ello, decidimos introducir otro perseguidor.

10:28 → Juegan de nuevo y parece que todos pasan por ambos roles varias veces. El juego cada vez transcurre mejor.

10:33 → Reflexionando sobre lo sucedido ahora en la acción, todos están de acuerdo con que es seguro y que han pasado por ambos roles varias veces. Sin embargo, comentan que ha habido perseguidores que se han quedado esperando a que salieran los perseguidos. Ponemos la norma de que no vale “perrito guardián”.

10:41 → Vuelven a jugar y el juego funciona muy bien.

10:45 → Todos tienen las casillas de las fichas en blanco y consideramos que hemos logrado el juego bueno de alturitas.

10:50 → De nuevo juegan al juego bueno que hemos elaborado en la sesión. Noto una falta de actitud al final.

Momento de despedida

10:54 → Reúno al grupo alrededor de la pizarra para comentar la sesión e introducirlos en la siguiente. Cogen su neceser y van al baño a asearse.

Análisis

En el momento de encuentro he podido apreciar, cuando les he dado la ficha, la curiosidad de los niños por los juegos que íbamos a realizar, lo que puede servirme de gran ayuda para atraer su atención a lo largo de la unidad. Cuando les dije que íbamos a jugar a alturitas todos mostraron una gran euforia y satisfacción. Busqué un juego que sabía que les gustaba, ya que los niños y niñas en los juegos van buscando la diversión y el punto básico para que pueda surgir una negociación es el interés del alumnado por un juego. Además, hay que explicarles el juego porque ellos pueden jugar con unas normas diferentes a las del juego que tu propones por la dimensión cultural que tienen los juegos.

Al inicio del juego, he podido observar cómo los niños en los juegos de capturar siempre intentar ir a por los más débiles. Además, Arantxa lo ha pasado mal porque no pillaba a nadie, lo que hace que no quiera quedársela nunca. Esto era un motivo por los que permanecía más de 5 segundos en las alturas y hasta que no veía que nadie la podía pillar no salía. Según ha ido evolucionando el juego, Arantxa se ha ido sintiendo más cómoda y al final ha disfrutado, participando en ambos roles. Por ello, considero que es importantísimo hacer juego bueno, para dar oportunidades a todos y que el juego esté compensado, puesto que hay alumnos/as que lo pasan mal en los juegos y pueden llegar a no querer jugar por este motivo. Por otro lado, motrizmente he visto que algunos choques y caídas se han producido porque todavía, en algunas situaciones, no tienen control sobre su cuerpo y, además, corren de manera acelerada sin mirar hacia delante.

En esta sesión, he comprobado lo importante que es mantener un orden y establecer también unas normas de funcionamiento para que todos se escuchen y no se alborote la clase, ya que ante la primera pregunta que les hice en el momento de reflexión se me olvidó decir que levantaran la mano y todos contestaron a la vez.

He visto que durante el juego hay personas que se la quedaban menos que otras debido a que tienen mayores aptitudes para ese juego. Así pues, hay que intentar que el juego sea lo más equilibrado posible para que todos pasen por todos los roles y sea equilibrado.

Por otro lado, quizás la falta de actitud que han tenido en la última acción del juego se deba a que el alumnado es muy pequeño y estar jugando toda la sesión al mismo juego les canse, puesto que están acostumbrados a jugar un rato a un juego y cambiar a otro.

Asimismo, he podido observar que las fichas les motivan y les ayudan para entender el juego y ver lo que ha ocurrido. De esta manera, se dan cuenta si están jugando bien o no porque son ellos los que marcan en sus hojas lo que ha sucedido. Asimismo, al ser de primer ciclo, las fichas deben de ser muy sencillas y estar claros los ítems en los que quieres que se fijen, ya que, de lo contrario, no van a saber rellenarlas y no va a dar el resultado que se pretende conseguir. Además, hay que dejarles tiempo suficiente para que las rellenen y no meterles prisa para que las hagan bien porque, de lo contrario, no sirven de nada.

Por otro lado, una vez finalizada la sesión, he comprobado que lo que tenía programado en el plan de sesión no se ha cumplido del todo y me he dado cuenta que este tema es complejo en este sentido, puesto que no puedes pasar al siguiente juego hasta que no hayamos llegado al juego bueno, por lo que la planificación de las sesiones depende de lo que vaya ocurriendo en los juegos. Asimismo, he observado que como son de primer ciclo es un tema que les cuesta más, por lo que hay que ir más despacio con ellos y nos lleva mucho tiempo llegar a una conclusión durante los momentos de reflexión. Además, no hay que introducir muchas normas en cada momento, ya que cuando se ponen a jugar de nuevo les cuesta recordarlas. Por ello, considero que es mejor ir de una en una en cada momento y que la asimilen bien para que el juego funcione mejor.

Del mismo modo, considero que plasmar la ficha en la pizarra ha ayudado mucho a los alumnos, puesto que la tenían de referencia en todo momento, ya que yo iba marcando lo que ellos me iban diciendo y podían ver qué es lo que había que regular.

SEGUNDA SESIÓN

Plan de sesión

- Curso: 1º Ciclo.
- Materiales: Pañuelos.
- Espacio: Gimnasio.
- Nº de participantes: 9 alumnos/as.
- Duración: 1 hora y media.
- Desarrollo de la sesión:

Momento de encuentro

- Reuniré al grupo alrededor de la pizarra donde estará puesto el nombre de la unidad didáctica, las características que tiene que tener un juego bueno y las normas que pusimos el día anterior en alturitas. Asimismo, pondrá el nombre del nuevo juego que voy a desarrollar en esta sesión, que es el de STOP, así como los ítems en los que se tienen que fijar.
- Recordaremos las características que tiene que tener un juego bueno y lo que estuvimos realizando en la sesión anterior. Después, pasará a explicar el nuevo juego. Si algún alumno/a lo conoce, se lo explicará al resto.

Momento de construcción del aprendizaje

- Jugarán al juego durante unos 5 minutos donde me centraré en aspectos de seguridad para continuar con el hilo de la primera sesión, teniendo más en cuenta las relaciones.
- Después reuniré al grupo para que rellenen sus fichas y anotaré en la pizarra las conclusiones a las que vayamos llegando. Me centraré primero en la seguridad para luego pasar a las relaciones.
- Volverán a jugar con las nuevas normas pactadas para ver si funciona y luego les volveré a reunir.
- Cuando hayan jugado dos veces, introduciré un observador externo con una ficha. Considero que es el momento adecuado para introducirlo.
- Jugarán de nuevo con las nuevas normas estipuladas y proporcionaré mi ayuda al observador, ya que es una labor complicada.

- Seguiremos compaginando momentos de acción y reflexión hasta llegar al juego bueno, pero ahora después de que los alumnos rellenen sus fichas, el observador expondrá lo que ha anotado en la ficha y entre todos sacaremos conclusiones. Cada vez nos centraremos más en las relaciones. En cada momento de reflexión cambiaré al observador.
- Cuando lleguemos al juego bueno de STOP lo volverán a repetir para que disfruten de él. Visto lo sucedido en la primera sesión, considero que regular este juego nos llevará toda la sesión.

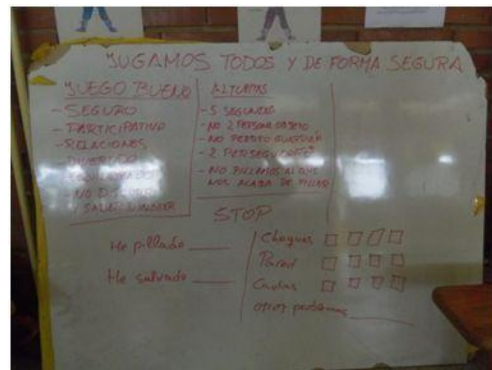
Momento de despedida

- Resumimos la sesión recordando las características del juego bueno. Resalto las acciones buenas que se han dado durante la clase. Dejo planteada la clase para la sesión siguiente y van al aseo a lavarse. (Aprox. 10 minutos)

Relato de la segunda sesión

Sesión del 11-4-13

12:45 → Me dirijo al gimnasio para preparar todo. Escribo en la pizarra el título de la sesión, las características que tiene que tener un juego bueno y las normas que pusimos el día anterior en alturitas, para recordar lo que estuvimos haciendo. Además, anoto también el nombre del nuevo juego que voy a desarrollar en esta sesión, que es el de STOP, así como los ítems en los que se tienen que fijar.



13:00 → Recojo al alumnado de su clase y los bajo al gimnasio. Hoy están todos.

Momento de encuentro

13:03 → Los alumnos se reúnen alrededor de la pizarra donde tienen colocadas las fichas en un semicírculo. Recordamos entre todos la unidad didáctica que estamos trabajando y lo que hicimos

el día anterior. Después comento que vamos a jugar a STOP y pregunto si alguien sabe cómo se juega. Rocío sabe jugar y se lo explica al resto.

Momento de construcción del aprendizaje

13:14 → Comienza el juego y todos corren a lo loco sin pensar en la posición del perseguidor. Hay varios choques y caídas; además, hay personas que hacen STOP al lado de la pared, lo que puede ser peligroso. Asimismo, hay personas que tardan mucho tiempo en ser salvadas.



13:20 → Reúno al grupo entorno a la pizarra y rellenan sus fichas. Me dicen que hay choques y caídas porque van todos al mismo lado sin mirar hacia delante. Además, tratamos el tema de la pared y decidimos delimitar el espacio con conos. En cuanto a las relaciones y participación, resaltamos que hay que salvar a todos los compañeros, pero no ponemos ninguna norma al respecto.

13:29 → Vuelven a jugar con la norma de delimitar la zona de juego. Observo que es más fácil pillar y se salen continuamente de la zona de juego.

13:33 → En el momento de reflexión el alumnado se da cuenta de que el juego no ha funcionado y que el espacio es pequeño. Llegamos a la conclusión de dejar los conos pero se puede correr por todo el espacio, lo único que los STOP hay que realizarlos dentro de los conos.

13:41 → Introduzco un observador externo con una ficha (*anexo VI*) que tiene los aspectos en los que se tiene que fijar.



13:42 → Vuelven a la zona de juego. El juego sucede mejor, pero hay alumnos/as que no respetan la norma de los STOP dentro de la zona y sigue habiendo personas como Arantxa que tardan en ser salvadas. Mientras ayudo a Rocío a rellenar la ficha de observador.

13:47 → Paro el juego y reúno al grupo. Rocío dice lo que ha visto. Decidimos poner la norma de que si hacen STOP fuera de la zona se la quedan y, además, introducimos otro perseguidor. Elijo un nuevo observador.

13:58 → El juego ahora es más dinámico y van pasando todos por el rol de perseguidor. Además, respetan la norma de hacer STOP dentro de la zona. Sin embargo, Diego y Mencía se chocan cuando van a salvar a un compañero porque cada uno entra por debajo de las piernas por un lado.

14:02 → Gonzalo nos dice lo que ha visto. Señala que el juego aún no es seguro porque ha habido algún choque al salvar. Acordamos que solo se puede entrar a salvar por debajo de las piernas por detrás. También, añade que hay personas que no salvan a todos. Mencía dice que solo salva a quien la salva porque hay personas que no salvan a nadie. Ante esto Sara dijo: *“da igual, hay que salvar a todos, aunque ellos no te salven, porque lo mismo no han podido”*. Esa respuesta me gustó mucho por lo que decidí quedarme con esa frase y que la interiorizarán todos, no poniendo ninguna norma al respecto.

14:10 → Se reanuda el juego con la nueva regla y el juego funciona perfectamente.

14:14 → Reúno al grupo y Sara comenta lo que ha observado. Llegamos a la conclusión de que ahora es un juego bueno.

14:20 → Vuelven a jugar sin observador para que todos disfruten del juego. Les recuerdo que lo deben hacer con ganas y actitud.

Momento de despedida

14:23 → Felicito al grupo por lo bien que han jugado en la última ocasión. Recordamos las características del juego bueno y les comento por encima el juego de la siguiente sesión. Me devuelven la ficha y se van al aseo.

Análisis

En primer lugar, señalar que tener todo preparado me ha ayudado a captar la atención del alumnado e introducirles desde el primer momento en el tema de la sesión. Además, al verlo, el alumnado ya sabía dónde se tenía que dirigir para comenzar la sesión, creando en ellos una estructura de funcionamiento.

Al recordar las características del juego bueno y lo de la sesión anterior me doy cuenta que los alumnos saben lo que estamos trabajando, consiguiendo que vayan construyendo los contenidos. Además, la pizarra les sirve de apoyo para echarla un vistazo y recordar todo lo que estamos haciendo.

Por otro lado, considero que es bueno que los alumnos sean los protagonistas y si saben el juego se lo expliquen ellos al resto de sus compañeros, para que vayan adquiriendo experiencia a la hora de expresarse, aunque hay que tener cuidado y asegurarse que lo que dicen está bien porque si no puede crear confusión en el resto de compañeros.

Muchos de los choques y de las caídas se han producido porque cuando corren van más pendientes de que no les pillen que de la posición de los demás y todavía no tienen desarrollada la visión de espacios libres. Además, los perseguidores van detrás del que persiguen, haciendo el mismo recorrido, en vez de acorralarlo.

En esta sesión, se ha podido ver cómo cada uno busca su propio beneficio y los grupillos que hay en clase porque ha habido gente que estaba mucho tiempo en STOP sin ser salvada. No decido poner la norma de obligarles a salvar cada vez a uno porque considero que no lo deben hacer por obligación, sino porque salga de ellos para que adquieran unos valores. Sin embargo, cuando Sara dice la frase mencionada en el relato, en la acción siguiente todos/as han salvado a cualquiera. En ocasiones, lo que dice un compañero/a que les importa, les llega más al interior que lo que les puede decir un profesor.

Por otro lado, a veces, el alumnado de forma inconsciente no respeta las normas porque los niños y niñas están acostumbrados a jugar de una determinada forma y les cuesta asumir nuevas normas, por lo que es fundamental que el profesor esté pendiente de ello recordándoselo durante el juego para que las cumplan.

Durante esta segunda sesión, considero que el alumnado estaba más alterado que en la lección anterior. Sin embargo, a través de los momentos de reflexión he conseguido centrarlos. Estos tiempos de reflexión han sido más ricos que en la primera sesión, debido a que he sabido hacerles preguntas más concretas y el observador exterior también ha enriquecido mucho la sesión. También, he podido ver cómo a veces las normas que se ponen no son adecuadas, por lo que hay que volver a modificarlas, ya que los resultados no son los esperados.

Asimismo, puede ver cómo, en ciertos aspectos, les cuesta poner normas adecuadas y pensadas, puesto que responden lo primero que se les viene a la cabeza y sin ninguna fundamentación, lo que me dice que este tema debe de ser llevado de forma cuidadosa, con preguntas claves y concretas que ayuden a los niños a dar soluciones correctas. De la misma

manera, considero que hay que felicitar al alumnado cuando realiza una buena acción o dan respuestas correctas, ya que esto les fortalece y les ayuda para seguir trabajando.

La labor del observador exterior es muy exigente, por ello tenía una ficha con los ítems en los que se tenía que fijar dentro del juego, ya que hay que dejárselo bien claro. Además, durante la acción hay que darles indicaciones para que se den cuenta de lo que sucede. Pienso que sí que han conseguido fijarse en mayor o menor medida en los temas de la ficha y, aunque ha habido aspectos donde no lo tenían claro y los dejaban en blanco, sus respuestas estaban justificadas por alguna razón que habían apreciado durante el juego.

Por otro lado, se ha podido ver un claro cambio de actitud por parte del alumnado, puesto que ha pasado de querer jugar a toda costa, a querer quedarse fuera y ser observadores para poder apreciar el juego desde otra perspectiva y ser protagonistas desde el exterior. Esto es muy valioso para su futuro, ya que es importante que interioricen poder salir del juego en ocasiones para que puedan jugar otros o para que el juego funcione mejor y no se produzcan discusiones entre ellos.

TERCERA SESIÓN

Plan de sesión

- Curso: 1º Ciclo.
- Materiales: Pañuelos.
- Espacio: Gimnasio.
- Nº de participantes: 9 alumnos/as.
- Duración: 1 hora y media.
- Desarrollo de la sesión:

A pesar de que en la programación inicial de la unidad didáctica había puesto seis juegos, después del transcurso de las dos primeras sesiones tenía claro que no me iba a dar tiempo a desarrollar todos, por lo que decidí continuar, en la tercera sesión, con la cadeneta y, en la última, con polis y cacos.

Momento de encuentro

- Reuniré al grupo alrededor de la pizarra que en esta sesión estará en blanco. La dejaré así porque voy a ir haciéndoles preguntas sobre el tema que estamos trabajando para, a través de las respuestas del alumnado, ir rellenando la pizarra de datos.
- Después, pasará a explicar el juego de la cadeneta. Preguntaré si alguno/a lo conoce para que se lo explique al resto de la clase. Les comentaré que el tema en el que nos vamos a centrar hoy son las relaciones, sin dejar de lado la seguridad.

Momento de construcción del aprendizaje

- Comenzarán a jugar. En esta primera acción la cadena se partirá porque cada uno tirará hacia un lado y no se pondrán de acuerdo. Dejaré que jueguen unos minutos.
- Pararé el juego y reuniré al grupo alrededor de la pizarra. Rellenarán la ficha y después les preguntaré si ha habido tirones o caídas, puesto que es lo más probable que ocurra. Así trato a la vez las relaciones y la seguridad.
- Volverán a jugar y cuando las circunstancias lo exijan pararé el juego para reflexionar de nuevo, centrándonos más en las relaciones.

- Al igual que en la sesión anterior, introduciré un observador externo con una ficha que le servirá de guía. Lo introduzco cuando ya han jugado un par de veces para que estén implicados en el tema.
- Jugarán al juego con la presencia del observador. Cuando pare el juego y rellenen las fichas, el observador expondrá lo que ha visto para ver si coincide con el resto de compañeros y juntos llegar a una conclusión para establecer nuevas normas. En cada momento de reflexión cambiaré el observador.
- Cuando lleguemos a considerar el juego como bueno, lo volverán a realizar para que puedan disfrutar todos de él. Regular este juego nos llevará toda la sesión.

Momento de despedida

- Resumimos la sesión recordando las características del juego bueno. Resalto las acciones buenas que se han dado durante la clase. Dejo planteada la clase para la sesión siguiente y van al aseo a lavarse. (Aprox. 10 minutos)

Relato de la tercera sesión

Sesión del 16-4-13

9:30 → Subo por las escaleras a buscar a los alumnos/as y bajamos al gimnasio.

Momento de encuentro

9:35 → Reúno al grupo alrededor de la pizarra. Esta vez, la pizarra está en blanco, puesto que



quiero ir la relleno según me vayan contestando ellos a las preguntas que les haga para retomar la unidad donde la dejamos. De esta forma, voy dejando plasmado en la pizarra lo que hemos estado trabajando hasta la fecha, a través de las respuestas de los alumnos. Para finalizar este momento les explico el juego de la cadeneta, puesto que ninguno sabía jugar.

Momento de construcción del aprendizaje

9:45 → Empieza el juego y en la cadena se producen tirones y caídas. Al disponer de un espacio reducido el juego dura poco porque cuando hay muchos en la cadena los acorralan. Juegan otra vez más y vuelve a suceder lo mismo.



9:49 → Reúno al grupo. El alumnado anota en sus fichas que ha habido caídas y tirones. Para solucionar esto Ramiro dice lo siguiente: *“el primero que se la quede que sea como el líder y decida él a por quien ir, para que cada uno no vaya a por quien quiera y la cadena se parta”*. Todos están de acuerdo, por lo que ponemos esa norma.

9:58 → Al principio el juego funciona mejor pero, al aumentar las personas en la cadena, empiezan a desorganizarse y no ponerse de acuerdo. De nuevo hay caídas y tirones, y el juego dura poco.

10:01 → Vuelvo a reunir al grupo alrededor de la pizarra. Les digo que las normas están para respetarlas porque si no va a suceder lo mismo que en la acción anterior. Además, me dicen que cuando son muchos es fácil pillar porque ocupan un gran espacio. Por ello, pactan que cuando haya cuatro en la cadena se van a dividir de dos en dos para que no les acorralen. En este momento introduzco un observador externo.

10:12 → Vuelven a jugar y al principio se lían un poco cuando son 4 en la cadena y no se separan. Por este motivo decido parar el juego para recordar que se deben de separar. Después de este inciso, se reanuda el juego. Observo que hay personas que se separan con quien mejor les cae. Ahora el juego dura más.



10:16 → Nos volvemos a reunir. Arantxa nos comenta lo que ha visto según los ítems en los que se tiene que fijar. Nos dice que ha habido algún empujón contra la pared al ir a pillar. Por ello, ponemos la norma de llevar un pañuelo por detrás del pantalón y para pillar los de la cadena se lo deben de quitar. Además, ponemos la regla que se deben de separar con quien les ha pillado

y no con el que mejor les caiga de los tres. Después de esto, elijo un nuevo observador.

10:26 → Vuelven a la zona de juego. No observo ningún choque ni caída y el problema de la pared parece resuelto. El juego ahora es más participativo y divertido.

10:31 → Irene nos expone lo que ha anotado en la ficha. Pregunto si hemos llegado al juego bueno y todos responden que sí, excepto Ramiro que dice: “*más o menos*”. Así pues, le pregunto que por qué dice más o menos y me responde: “*es más bien que mal, pero la norma de que se tienen que poner de acuerdo a por quien ir, en muchas veces, no se cumple*”, ante lo que estoy totalmente de acuerdo con él. De esta manera, le doy la enhorabuena por la observación que ha hecho. Por ello, les digo que hemos llegado al juego bueno siempre y cuando respeten las normas que hemos puesto.

10:43 → Vuelven a jugar todos para que disfruten del juego y cumplan todas las normas pactadas entre todos. Gonzalo está muy despistado y contagia al resto, creándose situaciones de dejadez y falta de actitud.

10:47 → Decido parar el juego por lo que estoy viendo.

Momento de despedida

10:48 → Reúno al grupo sin la ficha. Les pregunto si el juego ahora ha funcionado como antes y me dicen que no porque no se han cumplido las normas. Ante esto, les digo que es porque no han tenido actitud y han hecho lo que han querido. Así pues, les digo que el próximo día vamos a volver a jugar a este juego nada más comenzar para ver si se cumplen las normas y si se lo toman en serio; y si juegan con ganas y actitud jugaremos a polis y cacos. Para finalizar les mando al baño a asearse y doy por finalizada la sesión.

Análisis

Al inicio de la sesión, utilicé una metodología diferente con la pizarra vacía porque considero que esta otra forma de trabajar es positiva para que el alumnado vaya recordando lo visto en las dos sesiones anteriores sin que lo tenga presente y lo vaya interiorizando de manera significativa. En este proceso, el papel de guía del profesor es fundamental.

En esta sesión, también parto de un juego que pienso que les va a motivar y es divertido para buscar la implicación del alumnado en la sesión y que se vayan centrando en el juego, lo cual pienso que da resultado viendo su comportamiento.

En los primeros instantes del juego puede apreciar cómo la emoción que provoca el juego en los primeros instantes pone al cuerpo en un riesgo de lesión, puesto que se producen tirones, caídas... Por ello, considero que el docente debe ayudar a calmar la acción, para que sea más consciente e intencionada.

En los momentos de reflexión sobre la acción he podido ver cómo son conscientes de lo que ha sucedido en el juego y cómo en cada sesión van ofreciendo respuestas más interesantes, aunque es cierto que casi siempre es Ramiro el que ofrece más propuestas, lo que me hace ver que hay alumnos que tienen otro ritmo de asimilación.

Durante la sesión he comprobado cómo van teniendo cada vez más claro lo que significa jugar de forma segura y entre todos. A pesar de ello, cuando después juegan, hay muchos alumnos que no lo ponen en práctica, debido a la emoción que el juego supone para ellos y les hace realizar acciones catárticas y descontroladas. Además, se ha podido apreciar cómo les cuesta dialogar durante la acción para ponerse de acuerdo en la cadena, provocando situaciones peligrosas.

También, se ha podido ver cómo los niños/as en cuanto ven que alguien no respeta las normas lo acusan, por ello debemos estar atentos para que todos las cumplan, pero pienso que es bueno que ellos mismos aprendan a resolver los conflictos que surjan en el juego sin discutir y sabiendo dialogar.

Considero que hay objetivos de la sesión que se han conseguido, como por ejemplo que se relacionen con todos sus compañeros, dando la mano a cualquiera, respetando el ritmo de carrera de los compañeros, persiguiendo a cualquiera, lo cual considero fundamental para que ningún alumno se sienta rechazado; y otros que no como el de respetar las normas. Pero pienso que este objetivo no se ha cumplido, no porque sean tramposos, sino porque les cuesta asimilar una nueva norma y tardan tiempo en interiorizarla debido a la emoción con la que juegan.

Del mismo modo, pienso que, en esta sesión, he notado que los alumnos ya se están acostumbrando a trabajar de esta manera, consolidando un lenguaje común y un conocimiento compartido, a través de las puestas en común, el apunte en la pizarra, las fichas... Esto me hace ver cómo el juego bueno ayuda a asentar una estructura de funcionamiento.

En esta sesión, debido a mi falta de experiencia, ha habido algún momento donde me he acelerado y no he seguido el ritmo que llevaba la clase, lo que ha provocado que los alumnos no tuvieran claras las cosas y el juego no funcionase. Creo que tenía que haber insistido con lo que no estaba funcionando, puesto que darles tanta información a los niños/as de primer ciclo puede provocarles confusión. Así pues, el profesor debe adaptarse al ritmo de la clase, esperando a ver

sus posibilidades y conocimientos para apoyarlos y reforzarlos en cada momento, sin saturar al alumnado de información y contenidos.

Por otro lado, he podido comprobar de nuevo, cómo la actividad de observador externo hace que los alumnos se fijen más en los aspectos que estamos trabajando y sean más conscientes de ellos. Además, tanto hoy como el otro día, me ha llamado mucho la atención de la implicación y compromiso de los observadores. Asimismo, la ficha les ayuda mucho al saber los aspectos en los que se tienen que fijar. Aún así, sigue habiendo muchos aspectos que se les escapan porque la acción es muy rápida y pasan muchas cosas a la vez durante un juego. Por ello, estoy al lado suyo para ayudarlos a diferenciar las acciones que suceden.

CUARTA SESIÓN

Plan de sesión

- Curso: 1º Ciclo.
- Materiales: Conos y petos.
- Espacio: Gimnasio y patio.
- Nº de participantes: 9 alumnos/as.
- Duración: 1 hora y media
- Desarrollo de la sesión:

Momento de encuentro

- Reuniré al alumnado alrededor de la pizarra. En la pizarra estará puesto el nombre de la unidad didáctica, las características del juego bueno, los juegos a los que hemos jugado, así como el nuevo juego y la nueva ficha que van a tener que rellenar.
- Les explicaré que es la última sesión de la unidad y recapitularemos todo lo que hemos visto hasta el momento. Después, les recordaré que vamos a comenzar jugando a la cadeneta y sus motivos.
- Para finalizar este momento, les diré que después de la cadeneta vamos a jugar a polis y cacos. Asimismo, les explicaré la parte de delante de la nueva ficha que van a tener que rellenar. (Aprox.10 min)

Momento de construcción del aprendizaje

- Comenzarán jugando a la cadeneta. El juego debería de funcionar correctamente. Jugarán durante unos 5 minutos.
- Una vez que hayan jugado bien a la cadeneta, pararé el juego y los reuniré alrededor de la pizarra, donde explicaré el juego de polis y cacos. Si alguno/a sabe jugar nos expondrá el juego a los demás.
- Jugarán a polis y cacos dentro del gimnasio. Una vez que jueguen, pararé el juego y los reuniré para ver por qué el juego no funciona. Cuando se den cuenta de que el espacio es pequeño saldremos al patio.
- Cuando salgamos al patio, elegiremos el campo donde jugar. Antes de empezar el juego, delimitaré el campo y designaré un observador externo.
- Después de jugar, reuniré al grupo al lado de la portería donde repartiré las nuevas fichas que tienen que rellenar. Una vez rellenadas, el observador nos dirá lo que ha visto

según los parámetros en los que se debía de fijar e intentaremos entre todos pactar nuevas normas.

- Volverán a jugar con las nuevas normas (cambio de taina, nº de polis y de cacos...) y cambiaré el observador externo.
- Poco a poco les iré introduciendo el tema de las estrategias para trabajar las relaciones, de forma que se tengan que poner de acuerdo los polis para defender y los cacos para atacar. Así pues, les explicaré la parte de atrás de la ficha.
- Cuando lleguemos al juego bueno, volverán a jugar para que puedan disfrutar todo de él.

Momento de despedida

- Rellenarán dos fichas, una de evaluación y otra de autoevaluación. Primero les daré la de evaluación y según vayan acabando me la entregarán y les daré la autoevaluación.
- Cuando terminen, haremos una reflexión final de la sesión y la unidad. De esta manera, daremos por finalizada la unidad y los alumnos se irán al baño para asearse. (aprox. 15 minutos)

Relato de la cuarta sesión

Sesión del 18-4-13

12:45 → Me dirijo al gimnasio para dejar todo preparado. Anoto en la pizarra los juegos a los que hemos jugados, así como el juego nuevo y los parámetros en los que se tienen que fijar, los cuales los tienen en la nueva ficha (*anexo III*).

13:00 → Subo a buscarlos para bajar al gimnasio. Parecen más tranquilos que otros días.

Momento de encuentro

13:02 → Reúno al grupo alrededor de la pizarra. Recordamos los juegos a los que hemos jugado, así como las características del juego bueno. Después, les comento que vamos a empezar jugando a la cadeneta, puesto que lo tenemos pendiente del otro día. Asimismo, les digo que después de jugar unos minutos a la cadeneta y ver si es un juego bueno o no, el juego que vamos a realizar es el de polis y cacos, y les explico la nueva ficha.

Momento de construcción del aprendizaje



13:10 → Recordamos las normas de la cadeneta y comienzan a jugar. Todos muestran actitud y respeto hacia las normas. El juego funciona correctamente.

13:13 → En el momento de reflexión les hago ver la diferencia que hay cuando se respetan las normas y cuando no. Después de esto, pregunto si todos saben jugar a

polis y cacos. Irene explica el juego al resto de compañeros.

13:19 → Divido a los alumnos en 4 cacos y 3 polis, ya que Arantxa no ha venido y Diego no se encontraba bien, por lo que le asigno la tarea de observador externo. Comienza el juego, pero dura muy poco.

13:21 → Reúno al grupo y Diego nos comenta lo que ha visto. Todos están de acuerdo con que el juego ha durado poco y que ha habido situaciones peligrosas contra la pared. Entre todos pactan que haya 5 cacos y 2 polis.

13:27 → Vuelven a jugar, pero el juego de nuevo dura muy poco y se producen las mismas acciones.

13:29 → Todos vuelven a opinar que el juego ha durado poco. Llegamos a la conclusión de que el espacio es pequeño. De esta manera, acordamos salir al patio a jugar. Todos se ponen muy contentos y se alteran un poco. Por ello, les comento antes de salir que si no se comportan bien volveremos al gimnasio.

13:34 → Salimos al patio y nada más salir reúno al grupo. Les pregunto: “¿dónde será más seguro jugar, en el campo de brea (tiene baches) o en el de cemento?”. La mayoría responde en el de cemento porque si te caes no hay piedrecitas y no tiene baches. Cuando llegamos al campo de cemento les explico la zona de juego (mitad del campo de fútbol sala) y la cárcel el área.

13:39 → Vuelven a jugar manteniendo 5 cacos y 2 polis. Ahora los cacos tienen más dificultad para pillar a todos. Hay cacos que en el afán de escapar se salen del campo, lo que provoca conflictos.

13:43 → Paro el juego debido a que los polis no consiguen pillar a los cacos. Reúno a todos al lado de la portería y les entrego la ficha. El alumnado tiene dificultad para rellenar la ficha debido al aire que hace. Después, Diego nos comenta lo que ha visto y llegamos a la conclusión de que se han producido agarrones para pillar, por ello pactan la norma que solo con tocar están pillados. Además, los que se salen del campo irán también a la cárcel. Por otro lado, el juego no es equilibrado porque la cárcel es muy grande. Así pues, reducimos sus dimensiones.

13:54 → Juegan con las nuevas normas, pero vuelve a ver conflictos. Hay personas pilladas que se dirigen a la cárcel y el otro poli va a por ellos y les pilla porque no sabe que ya están pillados, lo que provoca discusiones entre ellos. Esto también provoca acumulación cerca de la cárcel, dando lugar a choques y empujones.



13:58 → En este momento de reflexión no les doy las fichas debido al aire que hace. Diego nos comenta lo que ha pasado en esta ocasión y nos dice que sigue habiendo choques. Acordamos que, cuando pillen alguien, éste debe de levantar la mano para que todos sepan que está pillado y va hacia la cárcel.

14:04 → Volvemos a la zona de juego. Les comento a los polis que antes de empezar hablen entre ellos para saber lo que van a hacer (quién se queda a vigilar, a quién pillar primero, cómo defender...) y lo mismo les digo a los cacos. El juego ahora funciona mejor y es más fluido. Sin embargo, observo que Mencía se enfada y se sienta en la cárcel.



14:07 → Paro el juego y les reúno a todos. Mencía me dice que siempre la pillan cuando la salvan y no la dejan escapar. Para solucionar esto pactamos una zona en la que cuando alguien es salvado no se le puede dar, para dejarlo escapar.

14:12 → Vuelven a jugar con la nueva norma. De nuevo les digo que antes de empezar hablen entre ellos. Esta vez Diego juega con el resto porque se encuentra mejor. El juego funciona muy bien.

14:16 → Reúno al grupo y acordamos que el juego ha funcionado correctamente. Les doy la enhorabuena por las ganas y actitud que han puesto. Volvemos al gimnasio.

Momento de despedida

14:20 → Reúno al grupo alrededor de la pizarra y les explicó dos fichas que van a tener que rellenar durante los últimos minutos de clase. Una de ellas será de evaluación (*anexo IV*) y la otra de autoevaluación (*anexo V*). Cuando me entregan ambas fichas les doy la enhorabuena por lo bien que han trabajado y les hago una reflexión de que ahora ellos pueden modificar y cambiar las normas de los juegos. Con esto doy por finalizada la sesión y la unidad didáctica, mandando a los alumnos/as al aseo.



Análisis

Al inicio de la sesión, todos estaban muy implicados. Pienso que tenían ganas de jugar bien a la cadeneta por cómo actuaron el otro día, además de que les atraía mucho el nuevo juego. Creo que las palabras finales del otro día las tuvieron presente y les ha hecho reflexionar. Así pues, se ha podido ver que un juego puede ser bueno para un grupo, pero si no se ponen ganas y actitud o no se respetan las normas nunca va a funcionar bien.

Al principio del juego, cuando estábamos en el gimnasio y propusieron poner más cacos y menos polis, sabía que el juego iba a seguir sin funcionar porque era un problema de espacio, pero quería que se dieran cuenta ellos para sacar partido de la situación generada.

En el patio pude comprobar de nuevo cómo la exaltación y alteración por huir de quien les persigue, les hace ir descontrolados corporalmente y sin mirar hacia dónde van, ya que tan solo van pendientes de que no los pillen. Analizando esta situación pienso que a estas edades no tienen interiorizado el sentir colectivo de equipo y cada uno hace la guerra por su cuenta sin darse cuenta que tiene más compañeros. Aún así, cuando les propuse que hablaran entre ellos para ver qué hacía cada uno, se lo tomaban como un reto y parecía que les motivaba dando lugar a un juego más organizado. Además, en estos momentos, veo quiénes son los líderes y quién se deja llevar por los demás.

Por otro lado, de nuevo, pude comprobar lo mal que puede hacer sentir un juego a cualquier alumno/a, ya que Mencía es una niña muy integrada dentro del grupo y de las más extrovertidas, y lo pasó mal en ese momento porque siempre la pillaban a ella. Esto vuelve a reflejar la importancia de este tema y de que lo interioricen desde pequeños para que no se produzcan estas situaciones.

En esta sesión, lo que tenía planificado en el plan de sesión no se ha cumplido del todo, debido a las circunstancias climatológicas. De esta manera, no pudieron rellenar entera la ficha de polis y cacos, debido a que el aire no se lo permitía y perdíamos mucho tiempo por ello. Así pues, los aspectos que había por detrás de la hoja no pudieron rellenarlos, como eran las estrategias que habían hecho durante los encuentros al inicio de los juegos.

Analizando las respuestas que tuvieron en las fichas en el primer momento de reflexión, considero que les ayudaban a darse cuenta de las acciones que ocurrían durante el juego, ya que muchas de las contestaciones se correspondían con lo que después se habló y con lo que el observador y yo habíamos visto.

Por otro lado, las respuestas de Diego (observador externo) durante todo el juego me hicieron ver la implicación que tuvo en la tarea, de lo centrado que estuvo y de la idoneidad de la ficha del observador. De esta manera, me di cuenta de que, aunque la labor era exigente, sí engancha con las necesidades e intereses del alumnado, éste responde de manera positiva. También, he observado que, a medida que han pasado las sesiones, los observadores externos han sido capaces de ir viendo más cosas que pasan durante el juego.

Las fichas de evaluación final me indicaron que sabían las características que tiene que tener un juego bueno, lo que me hacía ver que uno de los objetivos de la unidad se había cumplido. En cuanto a los juegos que habíamos jugado, todos los recordaban. La última pregunta de esta ficha considero que, una vez visto los resultados, era más exigente para el alumnado de este curso lo que provocó que no la entendiera provocando un desencuentro de intereses entre profesor y alumno. Esto me ha hecho reflexionar que, durante la sesión, ha habido momentos donde quizás he sido demasiado ambicioso, lo que ha provocado, en ocasiones, desconexión con los alumnos.

Asimismo, en la autoevaluación pienso que han sido honrados en la mayoría de sus respuestas y se han dado cuenta de cómo han jugado y de lo que han hecho a lo largo de la unidad didáctica. Espero que a partir de esta autoevaluación interioricen lo que han hecho mal y sean conscientes de cómo hay que jugar.

7. CONCLUSIONES

Los juegos motores reglados permiten el desarrollo de multitud de capacidades en los cuales pueden converger los intereses docentes y discentes. En la actividad lúdica se da un sinfín de circunstancias semejantes a situaciones de la vida que dan lugar a sacar lo mejor o peor de los niños y niñas, pero ello depende de cómo tratemos nosotros esas experiencias durante los juegos. Por consiguiente, es necesario construir un entorno con un propósito educativo para que el alumnado crezca en el pacto de las normas, la tolerancia, autonomía, empatía...

Asimismo, el juego bueno y el pacto de las normas favorecen la construcción de conocimientos, potencia la competencia motriz, mejora las relaciones sociales dando lugar a la inclusión de los más apartados y permitiendo que participen aquellos que son más inseguros, fomenta la diversión y estimula la autonomía de los alumnos. Del mismo modo, la perseverancia en el desarrollo de las habilidades prosociales (escuchar, respetar el turno de palabra, considerar las ideas de los demás...) favorecen un clima proclive dentro de la clase.

El maestro especialista de Educación Física debe de ser un educador capaz de presentar los juegos más atractivos y enriquecedores para las características y necesidades de los alumnos. Esto significa que primero debe conocer a sus alumnos/as y, una vez esto, elegir los juegos que más se acomoden a su contexto educativo. Por ello, no hace falta tener memorizados muchos juegos, ya que con un juego podemos tratar todas las necesidades que tienen los alumnos. Además, el docente debe ir guiando las respuestas del alumnado para ayudarlos en su desarrollo personal (motriz, afectiva, cognitiva y relacionalmente).

A través de la estructura de la sesión se pretende que el alumnado participe continuamente en su proceso aprendizaje y sea consciente de ello, de forma que el proceso les posibilite aprender a aprender. Asimismo, la pizarra es un gran apoyo para el maestro y una gran ayuda para el alumnado, puesto que permite analizar lo sucedido y proponer normas con las que lograr que el juego se adecue a las características del grupo. Además, posibilite que el alumnado sepa el tema que estamos trabajando y no se despiste.

Otra conclusión que saco, después de este trabajo, es que hay que clarificar el tema de cada sesión, intentando que no se mezclen muchos temas durante una misma clase. Del mismo modo, no hay que introducir varias normas a la vez durante los momentos de reflexión sobre la acción, puesto que puede crear confusiones en el alumnado y que no las cumplan porque no se acuerden de todas.

Por otro lado, colocar observadores externos con unos criterios en los que se tienen que fijar es un ejercicio muy interesante para el alumnado porque les permite analizar con mayor detenimiento lo que sucede en el juego y darse cuenta de cómo juegan sus compañeros, así como él mismo. Además, esta actividad les motiva y hace que estén centrados en todo lo que pasa durante el juego, lo cual enriquece mucho la sesión. “Cuando el jugador tiene criterios para hacerlo bien y el observador los comparte, el juego se convierte en un espectáculo muy gratificante para ambos” (García, 2005a, p. 374).

Para finalizar, concluir que este tipo de unidad didáctica hay que llevarla a cabo al inicio de curso, puesto que va a favorecer sentar unas bases para el resto de unidades a desarrollar durante el curso, así como una estructura de lección que facilite la labor del docente.

8. LISTA DE REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blanchard, K. y Chesca, A. (1986). *Antropología del deporte*. Bellaterra, Barcelona.
- BOE núm. 173 (Mec, Madrid 20 julio 2007).
- Bores, N. (2011). *Apuntes de la asignatura Juegos y Deporte*. Universidad de Valladolid. Palencia.
- Butler, J. (2005). *Democracy in action using inventing games*. Presentado en el III Teaching Games for Understanding International Conference, Hong Kong Institute of Education, Hong Kong, pp. 14-17.
- Butler, J. (2006). Curriculum constructions of ability: enhancing learning through Teaching Games for Understanding (TGfU) as a curriculum model. *Sport, Education and Society*, nº 11 (3), 243-258.
- Emiliozzi, V., Mazzuchi, M.B., Onnini, S.S., Renati, C.M., Toledo, J.F. y Viñes, N. (2008). En busca del buen jugador: entre saber jugar y saber el juego. Una propuesta de intervención para su constitución. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº13 (1), pp. 111-121.
- García, A. (1994). Acercamiento a un modelo dimensional del juego: implicaciones en la utilización escolar de las actividades lúdicas. En *Actas del I Congreso de las CC. Del Deporte y la Educación Física del INEF*. Lleida: INEF, pp. 419-427.
- García, A. (2005a). *Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria*. Tesis doctoral (inérita), Universidad de Valladolid, pp.292-411, 816-823.
- García, A. (2005b). La lección de juego motor reglado. En Bores, N. (coord.): *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. INDE, Barcelona, pp. 121-149.
- García, A. y Rodríguez, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *Revista Educación física y deporte*, pp. 83-107. Universidad de Antioquia.

- García, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “el juego bueno”. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº13 (1), pp.35-54.
- Hernández, J. (1994). *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona. INDE.
- Jiménez, F. *Clasificaciones generales y específicas de los juegos deportivos: su funcionalidad pedagógica*. <http://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/32/TEMA5Ide-11-12.pdf> (Consulta: 27 de abril de 2013).
- Laker, A. (2001). *Developing personal, social and moral education through physical education. A practical guide for teachers*, Londres: Routledge Falmer Press, pp. 43-44.
- Lavega, P. *El juego aplicado a la Educación Física*. http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/joc_educacion.pdf (Consulta: 14 de mayo de 2013)
- Méndez, A. (2011). El proceso de la creación de juegos de golpeo y fildeo mediante la hibridación de modelos de enseñanza. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº13 (1), pp.55-85.
- Navarro, V. (2011). Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº13 (1), pp. 15-34.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Barcelona. Paidotribo.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. París. ISEP.
- Rovengo, I. y Bandjauer, D. (1994). Child-Designed Games Experience Changes Teacher's Conceptions. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, nº 65 (6), pp. 60-63.
- 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.
- Teaching Games for Understanding*. <http://www.teachinggamesforunderstanding.com/> (Consulta: 18 de marzo de 2013)
- Vaca, M. (1996). *La Educación Física en la práctica en Educación Primaria*. Asociación Cuerpo, Educación y Motricidad. Palencia.

- Vaca, M (2001). El ámbito corporal en la Educación Primaria, una propuesta curricular para el curso 2001-2002. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº1, p.81.
- Vaca, M. y Saguillo, M (2009). El tablero en las lecciones de Educación Física Escolar. Su contribución al aprendizaje. *Revista Educación física y deporte*, nº 28 (1), pp. 87-88.
- Wichmann, K. (2008). Game Workshop. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº6, pp. 77-88.

9. ANEXOS

ANEXO I

POSIBLES VARIANTES PARA LOS JUEGOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Alturitas

- Meter otro perseguidor / el tiempo máximo de permanencia sobre un objeto baja a cinco segundos / No se pueden subir dos a la vez sobre un objeto / marcar un área alrededor de los objetos, en la cual el pillador no podrá entrar para pillar al perseguido, y así evitar que haya choques cerca de los objetos.

STOP

- Meter uno o dos perseguidores más / no se pueden hacer STOP cerca de la pared, para ello delimitaremos la zona. Se podrá correr por todo el gimnasio, pero solo se podrán hacer STOP en dicha zona / si un jugador pasa por debajo de las piernas de un compañero, no podrá volver a pasar por debajo de las piernas de ese mismo compañero / El jugador que se encuentra debajo de las piernas de otro jugador no podrá ser pillado en el momento que vuelve a estar de pie.

Cadeneta

- Cuando se encuentren 4 perseguidores juntos, se deberán separar para formar dos cadenas de dos jugadores / Cuando se separen, deberán hacerlo con el jugador que les ha pillado, para evitar que se junten personas que son más afines / todos llevarán un pañuelo en la cadera, para poder pillar habrá que quitar ese pañuelo.

La muralla

- Añadir un pillador / no pasar cerca de la pared, para evitar golpes / no tirarse al suelo para cruzar al otro lado / cuando sean 3,6... los pilladores se podrán dividir en tríos a la hora de darse la mano / no se puede pasar por debajo de los brazos de los pilladores / los que no son pilladores también van por parejas.

El cortahíos

- Añadir un pillador/ meter un balón que llevará el perseguidor y se lo pasará a quien quiera para que sea el nuevo perseguidor/ cada uno llevará un pañuelo en la parte de atrás y el perseguidor para pillarles se lo tiene que quitar.

Polis y cacos

- Cambiar la taina de lugar / que haya más polis que cacos y viceversa / que vayan por parejas/ solo se puede salvar a uno/ añadir una casa para los cacos.

ANEXO II

Nombre: _____	
<p>ALTURITAS</p> <p>He pillado a _____</p>	<p>Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Objetos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Otros problemas _____</p> <p>_____</p>
<p>STOP</p> <p>He pillado a _____</p> <p>He salvado a _____</p>	<p>Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Pared <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Otros problemas _____</p> <p>_____</p>
<p>CADENETA</p> <p>He dado la mano a _____</p> <p>He pillado a _____</p>	<p>Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Tirones <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Otros problemas _____</p> <p>_____</p>
<p>LA MURALLA</p> <p>He pillado a _____</p> <p>He dado la mano a _____</p>	<p>Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Pared <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Otros problemas _____</p>

<p>EL CORTAHILOS</p> <p>He pillado a _____</p> <p>He salvado a _____</p>	<p>Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Empujones <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Otros problemas _____</p> <p>_____</p>
<p>POLIS Y CACOS</p> <p>Me ha pillado _____</p> <p>He pillado a _____</p> <p>He dado la mano a _____</p>	<p>Empujones <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Tirones <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Otros problemas _____</p> <p>_____</p>

ANEXO III

JUGAMOS TODOS Y DE FORMA SEGURA

POLIS Y CACOS

Nombre:

SEGURIDAD

- Choques

- Caídas

- Empujones

- Otros problemas: _____

-

PARTICIPACIÓN

- ¿Participan todos durante el juego? Si/No Si/No Si/No Si/No Si/No

RELACIONES

- He pillado a _____

- Me ha pillado _____

- He salvado a _____

DIVERTIDO

- He disfrutado jugando Si/No Si/No Si/No Si/No Si/No

EQUILIBRADO

¿Quién tiene ventaja?

- Polis

- Cacos

ESTRATEGIA SEGUIDA DURANTE EL JUEGO

- Defensa:

- Ataque:

ELEMENTOS QUE HEMOS MODIFICADO DURANTE EL JUEGO

ANEXO V

JUGAMOS TODOS Y DE FORMA SEGURA

AUTOEVALUACIÓN

NOMBRE:

CRITERIOS	SI	NO	A VECES
JUEGO DE FORMA SEGURA			
JUEGO CON TODOS INDISTINTAMENTE			
PARTICIPO EN LOS DIFERENTES JUEGOS			
JUEGO CON ACTITUD Y CON GANAS			
AYUDO A MIS COMPAÑEROS			
RESPETO LAS NORMAS			
ME HE DIVERTIDO EN LOS JUEGOS			
HE ATENDIDO DURANTE LOS MOMENTOS DE REFLEXIÓN Y CUANDO HABLABA UN COMPAÑERO			
HE PROPUESTO NORMAS NUEVAS			

ANEXO VI

FICHA DEL OBSERVADOR – JUEGO BUENO

U.D: JUGAMOS TODOS Y DE FORMA SEGURA

JUEGO: “STOP”

SEGURO						
PARTICIPATIVO						
RELACIONES						
DIVERTIDO						
EQUILIBRADO						
NO DISCUTEN Y SABEN DIALOGAR						

ANEXO VII

Nombre: <u>Diego</u>	
ALTURITAS He pillado a <u>Rocio 2</u> <u>Aihra 2</u>	Choques <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Objetos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Caídas <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Otros problemas _____ _____
STOP He pillado a <u>Irene 2</u> He salvado a <u>Gonzalo</u>	Choques <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pared <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Caídas <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Otros problemas _____ _____
CADENETA He dado la mano a <u>Irene 2</u> He pillado a <u>Irene 2</u>	Choques <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Tirones <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Caídas <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Otros problemas _____ _____
LA MURALLA He pillado a _____ He dado la mano a _____	Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pared <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Otros problemas _____ _____
EL CORTAHILOS He pillado a _____ He salvado a _____	Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Empujones <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Otros problemas _____ _____

ANEXO VIII

FICHA DEL OBSERVADOR – JUEGO BUENO

U.D: JUGAMOS TODOS Y DE FORMA SEGURA

JUEGO: “STOP”

SEGURO	NO	SI	NO			
PARTICIPATIVO	NO	SI				
RELACIONES		NO				
DIVERTIDO	SI	SI	SI			
EQUILIBRADO	SI	NO	NO			
NO DISCUTEN Y SABEN DIALOGAR	NO	SI	NO			

Otros aspectos que han ocurrido durante el juego: Mencio cuando a echo el estop
 re a retan. RA MIROY DIEGO SA
 PAN CON EL PA NUELO Y MEN
 CIA Y ROCIO

ANEXO IX

JUGAMOS TODOS Y DE FORMA SEGURA

POLIS Y CACOS

Nombre: Drene

SEGURIDAD

- Choques
- Caídas
- Empujones
- Otros problemas: _____

PARTICIPACIÓN

- ¿Participan todos durante el juego? Si/No Si/No Si/No Si/No Si/No

RELACIONES

- He pillado a _____
- Me ha pillado Ramiro
- He salvado a Jara

DIVERTIDO

- He disfrutado jugando Si/No Si/No Si/No Si/No Si/No

EQUILIBRADO

¿Quién tiene ventaja? cacos

- Polis
- Cacos

ANEXO X

EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA: JUGAMOS TODOS Y DE FORMA SEGURA

Nombre: RA AM 120

1. ¿Características que tiene que tener un juego bueno?

regulares, participativos,
relaciones, equilibrados,
divertido

2. Dime los juegos a los que hemos jugado en la unidad didáctica y una norma que hayamos puesto en cada juego.

1^a sesión → altavitas
2^a sesión → stop
3^a sesión → cadeneta
4^a sesión → polis y circos

3. ¿Qué elementos podemos cambiar dentro de un juego?

el espacio, la cartel
~~el espacio~~

ANEXO XI

JUGAMOS TODOS Y DE FORMA SEGURA

AUTOEVALUACIÓN

NOMBRE:

Sara

CRITERIOS	SI	NO	A VECES
JUEGO DE FORMA SEGURA			X
JUEGO CON TODOS INDISTINTAMENTE		X	
PARTICIPO EN LOS DIFERENTES JUEGOS	X		
JUEGO CON ACTITUD Y CON GANAS	X		
AYUDO A MIS COMPAÑEROS			X
RESPETO LAS NORMAS	X		
ME HE DIVERTIDO EN LOS JUEGOS	X		
HE ATENDIDO DURANTE LOS MOMENTOS DE REFLEXIÓN Y CUANDO HABLABA UN COMPAÑERO			X
HE PROPUESTO NORMAS NUEVAS	X		