



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**ANÁLISIS COMPARTIVO DE UNA EXPERIENCIA DE
JUEGO BUENO:
ALUMNADO CON IDEAS PREVIAS DE SEGURIDAD VS
SIN IDEAS PREVIAS**

TRABAJO FIN DE GRADO EN

EDUCACIÓN PRIMARIA

Autor/a: Marina Busnadiago Lobato

Tutor: Nicolás Bores Calle

Palencia, junio 2023



Resumen: El presente trabajo se centra en el estudio y el análisis comparativo de una experiencia real de Juego Bueno en dos clases de 3.º de Educación Primaria. Entre todos creamos un juego de persecución llamado “Polis y Cacos” y se comenzó con la regla primaria de “Dar y no ser dado”, asumiendo que los temas de seguridad ya habían sido abordados.

Sin embargo, dado que no se habían trabajado los temas de seguridad, se realizó un experimento. En un grupo, hicimos dos sesiones de seguridad para que tuvieran una idea previa de tema, mientras que en la otra comenzaron sin conocimientos previos. La pregunta principal del estudio era: ¿Qué sucede cuando no se tienen conocimientos previos sobre seguridad al trabajar el Juego Bueno?

El objetivo del estudio fue determinar si es necesario tener conocimientos previos sobre el tema. Para lograr esto, se analizaron los resultados observando y partiendo de unos indicadores sobre seguridad, que observamos en ambos grupos. Como resultado, se llegó a la conclusión de que es necesario la inclusión de unas lecciones previas sobre seguridad al trabajar el Juego Bueno para contar ciertos conocimientos sobre el tema.

Palabras clave: Juego Bueno, seguridad, normativa, Educación Física Escolar, planificación didáctica.

Abstract: The present work focuses on the study and comparative analysis of a real-life experience of Good game in two classes of third grade. Together we created a chase game called "Polis y Cacos" and started with the primary rule of "Give and don't be given" if safety issues had already been addressed.

However, since security issues had not been worked on, an experiment was conducted. In one group, we did two sessions on security so that they had a prior idea of the topic, while in the other they started with no prior knowledge. The main question of the study was: What happens when you have no prior knowledge about safety when working on the Good Game?

The aim of the study was to determine whether prior knowledge of the topic is necessary. To achieve this, the results were analysed by observing and starting from safety indicators, which we observed in both groups. As a result, we concluded that it is necessary to include previous safety lessons when working with the Good Game to have some knowledge about the topic.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. JUSTIFICACIÓN
3. OBJETIVOS DEL PROYECTO
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA
 - a. El juego y su importancia en la Educación Física
 - b. Las diferentes corrientes a lo largo de los años
 - c. Las dimensiones de los juegos motores reglados
 - d. ¿Qué es el Juego Bueno?
 - e. Estructura de las lecciones de Juego Bueno
 - f. El Juego Bueno en el currículo
5. METODOLOGÍA
 - a. Contextualización
 - b. ¿Cómo voy a obtener los datos y resultados?
 - c. ¿Cómo voy a analizar los resultados obtenidos?
6. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS
 - a. Cantidad de incidentes/accidentes
 - b. Materiales peligrosos, comentarios y cambios
 - c. Normativa sobre los temas de seguridad
 - d. Reglas de oro para mejorar la seguridad del juego
 - e. Comentarios inapropiados sobre normativa y seguridad
 - f. Comentarios sobre seguridad en los momentos de reflexión
 - g. Relaciones y conflictos entre los compañeros
 - h. ¿Quién comprende mejor la idea de Juego Bueno?
7. CONCLUSIONES
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS
9. ANEXOS
 - a. ANEXO 1: Propuesta de intervención
 - b. ANEXO 2: Narraciones
 - c. ANEXO 3: Plantillas de las fichas y autoevaluación
 - d. ANEXO 4: Respuestas de las fichas de los alumnos

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado se centra en el estudio comparativo de una intervención real de Juego Bueno en dos clases del mismo curso, comparando a los alumnos que tienen conocimientos previos de seguridad con los que no. La unidad didáctica la he llevado a cabo en el Colegio Maristas de Castilla con el alumnado de 3.º de Educación Primaria.

Di por hecho que los temas de seguridad se han trabajado con los juegos de persecución, sin embargo, esto no se produjo. Por ello decidí hacer un experimento, sobre si es necesario que los alumnos tengan conocimientos previos sobre el tema de seguridad.

Para ello, los dos grupos contaron con una parte común, pero al iniciar la unidad, con un grupo trabajé el tema de seguridad de manera recordatoria para que este grupo cuente con una idea previa.

En la parte común, ambos grupos fuimos construyendo un juego motor reglado, a partir de la regla primaria de “dar y no ser dado”, que se convirtió en una versión de “Polis y Cacos”, donde me centré en los cuatro núcleos temáticos del Juego Bueno, que son normativa, seguridad, relaciones e intervención personal.

Con este trabajo lo que he analizado es lo que ocurre cuando se va a trabajar el Juego Bueno y los alumnos no cuentan con conocimientos previos sobre el tema de seguridad. Gracias a las diferencias que he encontrado y los datos que he recogido durante la puesta en práctica de la Unidad didáctica, he podido comparar ambas intervenciones y sacar unas conclusiones.

Por lo tanto, en este proyecto, nos vamos a encontrar en primer lugar con unos objetivos que indican todo aquello que procuro alcanzar con la realización de este. El principal es comprobar si es necesario que los alumnos tengan unos conocimientos previos antes de comenzar con la unidad de Juego Bueno.

A continuación, localizamos una justificación, en la que presento algunas razones y motivos que me llevaron a la elección de este tema, sobre el Juego Bueno en la relación con la Educación Física escolar.

Para la realización del trabajo ha sido de gran ayuda el siguiente apartado, la fundamentación teórica. En la que se localiza la información necesaria y principal sobre la que se apoya el Juego Bueno. Toda la información ha sido extraída de artículos, capítulos de libros y en especial del artículo de Alfonso García Monge “Construyendo una lógica educativa en educación física escolar: “El Juego Bueno”.

Después, continuamos con la metodología que utilicé para llevar a cabo este análisis comparativo, su contextualización, qué técnicas he utilizado para obtener los datos y cómo he analizado los resultados.

Los métodos que he empleado para la obtención de la información necesaria han sido la observación directa durante las sesiones para el posterior narrado de lo ocurrido y la recogida de fichas realizadas por los alumnos.

Para su creación, he considerado necesario llevar a cabo una planificación y puesta en práctica de dos unidades didácticas relacionadas con la seguridad y el Juego Bueno.

De esta manera, con los datos obtenidos a partir de la realización de la Unidad didáctica en ambas clases, he ido analizando los resultados mediante unos indicadores y comprobar si son necesarias las sesiones recordatorias sobre el tema de seguridad.

A continuación, en el apartado de Análisis de los resultados, expondré los resultados obtenidos, los indicadores usados para ello y el resultado final de la comparación entre ambos grupos.

Para finalizar, se presentan las conclusiones a las que he llegado como resultado de la realización de este estudio, junto con las referencias bibliográficas de las fuentes empleadas y los anexos que me han ayudado a completarlo.

OBJETIVOS

- Explorar las posibilidades educativas del Juego Bueno.
- Planear, diseñar y llevar a la práctica una unidad didáctica sobre “el Juego Bueno” con el alumnado de Educación Primaria.
- Estudiar de forma comparativa, en una intervención real, la importancia de la seguridad en el Juego Bueno.
- Aprender a analizar el juego desde las diferentes dimensiones
- Analizar los comportamientos de los alumnos durante el juego.
- Comprobar las ventajas y desventajas de las nociones de seguridad previas al Juego Bueno.

JUSTIFICACIÓN

La elección de mi TFG fue complicada debido a que desde el primer momento me quería centrar en Juego Bueno y seguir investigando sobre él, pero con la intención de hacer algo diferente y no solo centrarme en la planificación. Me llama mucho la atención este tema desde que lo conocimos en la asignatura de “Juegos y Deportes” en la universidad, ya que es una parte donde encontramos poca información y a pesar de que los juegos aparecen en el área de Educación Física Escolar en el currículo oficial, falta información sobre cómo abordarlos y utilizarlos en la práctica.

Por lo tanto, decidí escoger este tema por el interés que me surgió tras cursar la asignatura. Desde mi punto de vista, es una forma diferente de ver los juegos y quería seguir indagando sobre ella.

Como expuse anteriormente, sabía que me quería centrar en Juego Bueno porque durante mi periodo de prácticas en el colegio Maristas de Castilla pude observar en los primeros días, en los juegos de calentamiento, los niños de mi curso jugaban de una manera que no era segura y presencié una gran cantidad de choques y accidentes. Por ello quise proponer este proyecto de análisis, para comprobar si es necesario que los niños tengan ciertos conocimientos previos del tema antes de comenzar con el Juego Bueno.

La seguridad en el Juego Bueno es un tema de gran importancia en la educación de los niños, ya que estos están expuestos a diversos riesgos en su entorno, tanto físicos como psicológicos, por lo que los juegos pueden ser una herramienta útil para fomentar la seguridad en los niños y enseñarles a cómo evitarlos. Es fundamental que los alumnos aprendan a identificar los elementos que no son seguros del juego para evitarlos y poder disfrutar de forma segura y divertida.

El juego es una actividad crucial en la educación primaria y en la educación física escolar, ya que a través de él se pueden desarrollar habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales en los niños. Según Moor, P. (1981), el juego como elemento educativo contribuye sobre el alumno en los siguientes aspectos: en la aceptación del “yo”, el conocimiento y dominio del mundo que le rodea, de los demás, el desarrollo armónico e integral, favorece la motivación y la socialización y la aceptación de las reglas y potenciación de la responsabilidad. Asimismo, también es importante que se fomente un

juego seguro y que se tenga en cuenta la prevención de lesiones y accidentes en el ámbito educativo.

En este sentido, el análisis comparativo de dos clases de tercero de educación primaria permitiría explorar si es necesaria una base sobre el tema influye en el correcto desarrollo del Juego Bueno en las clases. De esta manera, se podrían identificar las posibles ventajas y desventajas de incluir previamente estas lecciones recordatorias en el desarrollo del Juego Bueno en el aula.

Además, este estudio puede contribuir a la identificación de las buenas prácticas en la inclusión del Juego Bueno y seguro en el ámbito educativo, lo que puede ser de gran utilidad para los profesionales de la educación.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

Como hemos podido ver en el currículo, el juego es utilizado como una metodología primordial para enseñar diferentes contenidos, sirve como un medio para desarrollar otros aprendizajes, además de ser divertido y entretenido. Y como bien define Mayor (2001, en García, A. en 2005): “El juego puede ser utilizado como instrumento o como un fin en sí mismo”

De tal forma de que el juego se ha usado en la educación física de forma instrumentalizada para adquirir nuevos aprendizajes mientras los niños juegan.

Si miramos al pasado encontramos una idea romántica del juego, el cual favorece el desarrollo y el progreso general del niño, según Garaigordobil (1990), “una enseñanza de la educación física basada en juego facilitaría”:

- El desarrollo integral de sus facultades.
- Mejora la voluntad y la responsabilidad.
- Desarrolla la imaginación y la capacidad de crear. A través del juego los niños se expresan libremente y fomenta su creatividad.
- Mejora el ánimo de superación.
- La socialización, el juego sirve como medio para aprender a socializar con los compañeros, en ellos encontramos interacción, comunicación, cambios de objetos o materiales...
- Un equilibrio mental y físico.
- Interpretar las reglas, normas y la autoridad.

También me gustaría añadir una de Huizinga (1984). Homo Ludens. Alianza. Emecé, Madrid:

“El juego en su aspecto formal, es una acción libre efectuada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio que se desarrolla en su orden sometido a reglas y que da

origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse del mundo habitual”

En conclusión, hoy en día en los centros educativos siguen vigentes estas corrientes que ven en el juego de forma amena y bondadosa, al encontrar una única utilidad que es entretener a los niños. Según Petzelt (1976, en García, A, en 2009): “Lo valioso no es el juego en sí, sino la manera de jugar” (p.211). De esta forma, el juego es un contenido proporcionado por el currículo oficial de la Educación Física Escolar del que tenemos que eliminar muchos prejuicios y beneficiarnos de sus posibilidades, de esta manera el alumno podrá desarrollar nuevos aprendizajes a través de él y de lo que pueda proceder de estos.

LAS DIFERENTES CORRIENTES DEL JUEGO A LO LARGO DE LOS AÑOS

Al hacer un recorrido por la historia podemos encontrar diferentes corrientes del juego.

Los juegos cooperativos y educación para la paz

En esta corriente, uno de sus principales autores, Orlick (1986) propone diferentes juegos en los que no existe competición, ni oposición, es decir, buscan la cooperación y el trabajo en equipo. Los juegos cooperativos aparecen al querer dejar a un lado los conflictos que surgen en los juegos competitivos. El objetivo principal de este autor era conseguir que los niños jueguen juntos evitando la competición para no encontrarnos niños pasivos al ser eliminados del juego. Los cuatro elementos esenciales que hace referencia el autor son: la cooperación; participación; diversión y aceptación.

Para definir los juegos cooperativos podemos utilizar la de Orlick: “Jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego” (Orlick, 2002, p. 16).

Los juegos tradicionales o populares

Los juegos tradicionales son una parte fundamental de la cultura y la identidad de una sociedad. En esta corriente podemos encontrar todos esos juegos que van pasando de generación en generación a través de la cultura popular y su creación viene de muchos

años atrás, a lo largo del tiempo han ido adaptándose a las necesidades y demandas de la sociedad. Tienen una gran importancia cultural al pertenecer a diferentes entornos y culturas debido a que constituyen la identidad de una determinada comunidad. Este tipo de juegos suelen ser muy sencillos y no se necesitan una gran cantidad de materiales para llevarlos a cabo.

Moreno, en su obra “Juegos populares y tradicionales en España” (1997), destaca que los juegos tradicionales son una forma de expresión cultural, entretenimiento y diversión que promueve la socialización y el trabajo en equipo, debido a que la mayor parte de estos juegos se realizan de manera grupal. Además, hace hincapié en su importancia educativa, ya que permite el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y sociales.

Los juegos alternativos y recreativos

Esta corriente es una de las más actuales en la educación física escolar, comienza en la década de los 80, aunque su auge surge en los 90 en el Instituto Nacional de Educación Física de Madrid. Estos juegos nacieron como una respuesta a la necesidad de buscar nuevas formas de actividad y de cambio ante los deportes tradicionales.

Son actividades fáciles de aprender, con materiales nuevos, desconocidos, teniendo así la oportunidad de enfrentarse a ellos por primera vez y en igualdad de condiciones, algunos de ellos son el bádminton, el lacrosse, las indiacas, los zancos...

El autor Arráez (1995) defiende el uso de los juegos alternativos dentro de la escuela y proporcionaba varias razones para justificar su uso. Algunas de estas razones incluyen la flexibilidad en cuanto al espacio necesario para su práctica, ya que no requieren un espacio en específico, la facilidad de construirlos, la accesibilidad económica del material necesario y el hecho de la igualdad de género a la hora de participar.

El juego motor reglado

Para finalizar, la corriente más relevante para este trabajo es la liderada por el grupo de profesionales de la enseñanza que forman el equipo de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, dirigido por Marcelino Vaca. En esta corriente, se considera al juego motor reglado como un proceso constante de construcción mientras el alumno/a juega. Por lo tanto, el maestro debe tener en cuenta tres aspectos principales.

- Vaca y Varela (2008). En primer lugar, no debemos olvidar el carácter lúdico y personal del juego, ya que es una actividad que debe ser entretenida y refleja la individualidad de cada estudiante
- En segundo lugar, el juego debe estar diseñado de tal manera que todos los niños/as puedan participar, sin dejar a nadie fuera, puesto que, de lo contrario, el juego no sería adecuado para todos.
- Finalmente, el docente debe identificar los elementos del juego y sus estructuras internas, como expone García, A. (2005) para poder extraer y transmitir los aprendizajes correspondientes a cada niño/a.

LAS DIMENSIONES DE LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS

Dentro de los juegos motores reglados existen tres dimensiones que nos facilitan la labor de comprender y observarlos. Estos juegos son toda actividad que tiene lugar dentro de límites o reglas que llevan a una respuesta o elección individual. También tienen una estructura interna con estas tres dimensiones, a través de las cuales puedes analizar, entender y trabajar de forma más sistemática. De tal forma, según explica García, A. (1994) el trabajo con dichas dimensiones surge de una necesidad de nuestro ámbito profesional y de la forma de entender la Educación Física Escolar conforme al grupo de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal. La conexión entre las tres dimensiones nos proporciona diferentes campos de intervención dentro de los juegos motores reglados.

La dimensión implicada en los juegos motores reglados en la que nos vamos a fijar es la siguiente:

La dimensión estructural

Desde mi punto de vista, esta dimensión es la más importante para el desarrollo de mi propuesta. De manera resumida, esta dimensión aborda la normativa, el conjunto de normas y reglas que, de forma objetiva, forman y dirigen el juego. Un ejemplo sería, en fútbol, la norma indica que no se puede tocar el balón con la mano. Según Parlebas (2001, en García, A. 2007) su definición sería:

Todos los juegos deportivos se caracterizan por una lógica interna que orienta las conductas de sus participantes; cada uno de los cuales conserva su libertad de

decisión motriz, aunque dentro de los límites de un sistema de interacción impuesto por las reglas de contrato lúdico. (P.466)

Además, Parlebas (2001, en García, A. 2007) crea una clasificación sobre una serie de parámetros que nos permite diferenciar y catalogar las acciones motrices de los juegos, encontrando una gran cantidad de estructuras y estaba relacionado con tres criterios en los que vamos a encontrar incertidumbre, en primer lugar, la interacción con el entorno o medio físico que la podemos encontrar con la I, después, la interacción con el compañero con la C y, por último, la interacción con el adversario con la letra A. Podemos encontrar dos subcategorías en función de en cuál de los elementos recae la incertidumbre, cuando vemos subrayada una letra significa que no hay incertidumbre:

1) **Socio motrices: situaciones en las que encontramos interacción social.**

- a. **CAI**: la incertidumbre se plantea en relación con el compañero. Ejemplo: patinaje artístico en parejas
- b. **CAI**: la incertidumbre se sitúa en el medio físico, pero la realizamos de manera cooperativa. Ejemplo: Piragüismo por equipos
- c. **CAI**: La incertidumbre se sitúa en el adversario y en el medio. Ejemplo Regata de vela individual.
- d. **CAI**: La incertidumbre aparece en el adversario. Ejemplo: Judo.
- e. **CAI**: existe incertidumbre con el compañero y con el adversario en un medio estable. Ejemplo: pádel
- f. **CAI**: hay relación con el compañero y con el adversario en un medio con incertidumbre. Ejemplo: fútbol.

2) **Psicomotrices: situaciones en las cuales no encontramos interacción social.**

- a. **CAI**: No existe ningún tipo de incertidumbre ni interacción. Ejemplo: halterofilia.
- b. **CAI**: la incertidumbre se sitúa únicamente en el entorno físico. Ejemplo: Alpinismo, surf...

De igual forma, Hernández (1994, en García, A. 2007) hace una clasificación importante que determina y cataloga el espacio del juego, dando 3 categorías:

- De espacio separado y participación alternativa. Ejemplo: Pádel
- De espacio común y participación simultánea. Ejemplo: Baloncesto
- De espacio común y participación alternativa. Ejemplo: Golf o dardos

De tal manera que, Navarro (1993, 1998, en García, A. 2007) enuncia que:

El sistema de juego motor de reglas está integrado por el conjunto de elementos que confluyen en un juego con actividad motriz significativa y basado en reglas. La estructura se compone de elementos, los cuales pueden reunirse según el tipo de juego de que se trate; es decir, que puede haber elementos presentes, o no. (pp. 36-42)

Los diferentes elementos se dividen en: “jugador, adversario/compañero, adversario, espacio, tiempo, meta(s), móvil(es), artefacto(s), reglas”.

Méndez (1999, en García, A. 2007) nos explica las diferentes variables de los componentes de las estructuras de los juegos:

- El espacio: puede variar su dimensión, forma, zonas de defensa, lanzamiento, áreas donde solo podemos estar durante un tiempo establecido.
- Las metas: su variación es en tamaño y altura, ubicación, cantidad, forma y movilidad
- El tiempo: puede ser limitado, tener tiempos de descanso, pasividad...
- El material: varían en tamaño, peso, forma, cantidad, dureza, sonoridad y color.
- Los jugadores: se dividen en compañeros y adversarios y pueden ser ofensivas, defensivas, neutras, de semi-oposición, ofensivas y defensivas alternativamente, equipos mixtos segregados...
- Invasión/progresión: sobre la manera de desplazarnos, transmitir el móvil...
- La puntuación.

En cuanto a un pilar básico del juego encontramos las reglas primarias, como lo denominan C. Kamii y R. DeVries (1988, en García, A. 2007) estas componen la intención mínima sobre las que se van formando el resto de las normas. Ejemplo: Hacerse con un espacio o dar y evitar ser dado.

Para ello encontramos una clasificación de componentes para proponer el resto de las reglas:

- Variantes sobre los individuos: posibilidad de movimiento, es decir, como deben moverse o hacerse con un objeto, posibilidad perceptiva y la posibilidad especial, es decir, los roles esenciales, las vidas...

- Variantes sobre las relaciones y agrupamientos: si son de cooperación con distribución de roles, de oposición, de cooperación-oposición, relaciones paradójicas de imitación y neutras. Y los agrupamientos pueden dividirse en parejas, tríos, equipos... Además, las distribuciones de los participantes pueden ser cogidos de la mano, en filas, en corro, libres...
- Variantes sobre el espacio: como organizan la dimensión, forma, las metas, las zonas especiales como las casas, cárceles y como se distribuyen los participantes en el espacio.
- Variantes sobre los materiales: se elige el tipo de material, la cantidad, sus posibilidades especiales, es decir, si al cogerlos obtienes vidas, te inmovilizan, como hay que usarlos...
- Datos sobre fórmulas de puntuación, penalizaciones o cómo finalizar.

La dimensión personal

Al centrarnos en esta dimensión, podemos decir de manera muy resumida que es la forma que tiene el niño de vivir el juego (García, A. 2005). Es decir, que cada alumno tiene una forma distinta de jugar y nota unas sensaciones diferentes, por ello a los docentes esta dimensión es esencial para conocer lo que les ocurre a los niños mientras participan en los juegos

Una forma más sencilla de entender esta dimensión son las tres consideraciones de las cuales nos habla Parlebás (2001 en García, A. en 2005) y que hay que tener en cuenta con esta dimensión:

- Existen tantas motivaciones en el juego como alumnos intervienen en él.
- Realizar modificaciones en las diferentes dimensiones que construyen el juego, afecta y condiciona las decisiones y acciones de los niños.
- La situación de juego está comprendida por niños, en la que cada uno de ellos tiene sus propios intereses, un nivel diferente de habilidad motriz, su forma de socializar y relacionarse con los demás, diversas emociones, por lo tanto, es muy importante tener en cuenta estos aspectos para actuar mejor en las intervenciones como maestros.

La dimensión cultural

Por último, nos centramos en la dimensión cultural, donde se considera al juego como un medio de enculturación y, por lo tanto, a través de él los niños van comprendiendo y obteniendo un conjunto de valores, vivencias corporales y actitudes según el contexto en el cual se desarrolla.

Como bien afirma Parlebás (1988 en García, A. 2007): “Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece” (p.114).

Podemos concluir con tres ideas principales que simplifican la relación entre la cultura y el juego:

- Las estructuras del juego son productos ambientales que cobran sentido en un contexto, por lo tanto, la manera de hacer una actividad, dependen de ese ambiente y se adecúan a él. Nos podemos adaptar dependiendo de la estación del año, los materiales, la economía... por ejemplo juegos como las tabas después de una matanza solo cobra sentido en ese contexto.
- Las estructuras del juego suponen unos textos que implican una simbología. Es decir, según Renson (1991, en García, A. 2007) o Pelegrin (1996, en García, A. 2007) aportan que la trasmisión de estos juegos a lo largo de los años fue de forma oral, de generación en generación, al ser memorizados y recreados.
- El juego es una manera de introducirse en la cultura, adquiriendo una visión del ambiente y una relación con él, así como de unas vivencias corporales más apropiadas y una vivencia propia. Es decir, mediante los juegos, los alumnos se sumergen en la cultura que nos envuelve.

Para terminar con este apartado, es fundamental ser conscientes y reflexionar sobre los valores que encontramos en nuestras sesiones de Educación Física y en cuáles queremos educar.

¿QUÉ ES EL JUEGO BUENO?

Para definir el Juego Bueno voy a hablar de uno de los autores que más ha indagado sobre el tema, Alfonso García Monge, con el artículo de “Construyendo una lógica educativa

en los juegos en Educación Física Escolar: “El Juego Bueno”. Junto a Marcelino Vaca y Mercedes Sagiüillo se encargaron de indagar en esta metodología, que consiste en trabajar con los juegos de una manera diferente, siendo los alumnos los encargados de modificarlos de forma que se vaya construyendo un juego equilibrado, divertido, participativo y seguro para todos.

Según Parlebas (1988), todos los juegos incluyen una variedad de situaciones conflictivas, cuyos factores se basan en la dimensión estructural del juego. En esa dimensión, encontramos una lógica interna que guía cómo se comportan los participantes, siempre y cuando se mantengan dentro de un sistema de interacción establecido por las reglas, el contrato lúdico.

La mayoría de las personas ven las sesiones de Educación Física como un momento de entretenimiento y diversión para los niños, donde puedan relajarse del estrés mental que han acumulado en otros estudios, dejar atrás su “cuerpo silenciado”, jugar y socializar con sus compañeros. No encontramos conflictos ni problemas, pero si se paran a observar cómo son realmente y las situaciones que ocurren en esos momentos llegarían a la conclusión de la realidad es diferente a la idea educativa que se tiene como nombre García, A. (2011)

Sin embargo, pueden surgir muchas complicaciones, como conflictos, discriminación entre ellos, niños que no juegan y siguen un rol secundario... pero podemos aprovechar estas ocasiones para buscar mejoras y utilizarlas como una posibilidad educativa con la que los niños puedan aprender.

De esta manera, al abordar los juegos, no debemos enfocarnos en cambiar su lógica interna para evitar las situaciones, sino enfocarnos en modificar las lógicas personales de los niños que juegan y llevarlas a las lógicas educativas para que aprendan por sí mismos. Según Omeñaca y Ruiz (2007) “La construcción de aprendizajes en el juego conlleva un proceso de elaboración personal”

Al ser el mayor investigador sobre el juego de los últimos años, he decidido optar por la definición de García, A. (2009):

Aquel que se construye entre el docente y el alumnado, para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente; para lograr un equilibrio en las relaciones; para que todos tengan

oportunidad de participar y progresar; que se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas para que este sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicara. (García, A. 2009, p.43)

También afirma que gracias a los conflictos que surgen en los juegos, podemos utilizarlos para componer entre todos el “Juego Bueno” a través de:

- Momentos de reflexión donde puedan identificar lo que está mal.
- Momentos de reflexión sobre la acción que clarifiquen los indicadores para analizar la práctica, como pueden ser los criterios de realización o reglas de oro.
- Estrategias didácticas variadas que les ayuden a concienciarse sobre su acción a través de referencias de sus comportamientos. Un ejemplo sería un grupo de observación.

Por ello, gracias a estas situaciones comenzamos a construir “el Juego Bueno”, donde todo el alumnado se sienta participe, con las mismas oportunidades que el resto y sean conscientes del cambio.

Al construir “el Juego Bueno” tendremos que comenzar con una situación problemática y con muchos temas a mejorar, de esta forma serán los alumnos los encargados de establecer ciertos criterios y normas. Según García, A. (2011) nos encontraríamos con cuatro núcleos temáticos básicos en el desarrollo de “el Juego Bueno” y son los siguientes:

- Seguridad: este núcleo trata de conseguir que los alumnos comprendan que cuando existe una lesión o alguien se hace daño, el juego debe terminar, con ello se hacen responsables de vigilar la actividad para que sea segura y saludable para todos. Por ello, los niños tendrán que tratar de resolver diferentes aspectos y soluciones como pueden ser la delimitación y acondicionamiento de la zona para evitar peligros, la indumentaria que lleven y sobre todo, control del movimiento para evitar acciones peligrosas para los compañeros y para uno mismo.
- Relaciones: dentro de nuestros centros educativos nos podemos encontrar un alumnado muy heterogéneo, por ello es importante saber que cada niño tiene capacidades y habilidades diferentes. Por lo que en el juego tenemos que buscar un equilibrio entre todos, para que dispongan de las mismas oportunidades de

participar optando a diferentes roles, para que todos puedan jugar sin presión ni recriminaciones de los compañeros, sino todo lo contrario mejorar gracias al apoyo a los compañeros que tengan más dificultades. De tal forma que para conseguirlo utilizaremos distintas estrategias como puede ser el diálogo, donde tendrán que llegar a un acuerdo y escuchar distintas opiniones. La participación en diferentes roles, la inclusión de todo el alumnado y el uso de criterios que favorezcan la cooperación.

- Intervención personal y responsabilidad: en este apartado nos centraremos en temas como la aceptación de la derrota y la victoria, la tolerancia, aprender a controlar y manejar las emociones, la resolución de conflictos y sobre todo adoptar una actitud empática, es decir, se tienen que hacer la siguiente pregunta: “¿Qué puedo hacer yo para que juguemos mejor entre todos?”
- Normativa: para finalizar, con este apartado concienciaremos al alumnado de la importancia de las normas, pero estas pueden ser modificadas por ellos, todas menos una, la regla primaria, sin ella el juego perdería el sentido. Mediante un pacto colectivo, los alumnos podrán ser los protagonistas del proceso, ya que van a ser ellos los que conjuntamente decidan para mejorar el juego mediante la escucha y el respeto. Tenemos que hacerles ver que la modificación de estas sirve para adaptarse al grupo y sea interesante, participativo y equilibrado para todos, además tiene que saber la influencia que dichas normas pueden tener en el juego.

La seguridad

La seguridad es uno de los cuatro núcleos temáticos básicos de “el Juego Bueno”, dentro de mi proyecto daré mayor importancia a la normativa, pero sobre todo a la seguridad, de tal manera que voy a analizar cómo influye el dar dos lecciones de seguridad antes de comenzar con el Juego Bueno. Para ello es importante saber que depende del núcleo que quieras trabajar, puedes utilizar diferentes juegos que se adapten con el alumnado y nos den más posibilidades de acción. En el caso de la seguridad, según García, A. (2011) los juegos ideales serían los de persecución de movimiento libre por el espacio debido a que vamos a encontrar una gran cantidad de conflictos y problemas como son choques y empujones. También podemos utilizar juegos de móvil en los que hay riesgo en la disputa por el mismo, juegos de captura con un móvil...

Una vez nos encontramos trabajando con un juego el tema de seguridad tenemos que fijarnos en los problemas que existen, como puede ser que en vez de tocar para pillar agarra y hacen daño al compañero. Con estos problemas vamos a conseguir que los niños empiecen a enumerar una serie de criterios de realización o reglas de oro con los que iremos trabajando. Así, los alumnos podrán concienciarse de ellos e irán incluyéndolos en el juego para evitar peligros.

ESTRUCTURA DE LAS LECCIONES DE JUEGO BUENO:

La construcción de estos temas está determinada por una estructura que les sustenta y organiza, aunque no es cerrada, sirve como una forma de organizarse. Esta forma de planificar y estructurar la lección viene explicada por García, A. (2009) en el artículo “Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: “El Juego Bueno”.”

Esta estructura de lección se desarrolló anteriormente en el libro “La lección de educación física en el tratamiento pedagógico del cuerpo: materiales de investigación-acción en diferentes contextos educativos”, coordinado por Bore, N. (2005).

En este libro parten de un esquema, donde inicialmente nos encontramos con un problema, después la metodología que se utiliza para solucionarlo y por último la valoración de los efectos de las intervenciones.

La organización de la lección se divide en las siguientes partes:

- Compartir el proyecto con los alumnos:
Es necesario que los alumnos comprendan desde el inicio el tema si queremos que sean los protagonistas de su aprendizaje, para ello se pueden utilizar elementos como la pizarra, indicando el título de la lección, temas trabajados con anterioridad... El docente es esencial en este proceso, siendo el encargado de transmitir lo que queremos conseguir y de despertar el interés del alumnado proponiendo algún reto.
- Proponer un juego inicial que lleve a una situación de conflicto y posibilite su desarrollo:

El juego con el que vamos a trabajar es esencial que presente un problema o conflicto en relación con el tema elegido, así los niños tendrán una motivación para solucionarlo. Ejemplos de juegos para trabajar la seguridad son los de persecución con movimiento, como los puentes, de relaciones e intervención personal, de cooperación-oposición como la cadeneta, de normativa, un juego incompleto que provoque problemas así el alumnado puede ir pactando las normas. También es fundamental que el juego sea apropiado a la edad de los niños.

- Centrarnos en problemas concretos del juego, el tema de la lección:

Una vez tenemos la situación de juego inicial, es el docente el encargado de guiar al alumnado mediante preguntas sobre situaciones de la acción y aspectos del tema, es esencial que tenga claros los criterios de realización y no se realicen preguntas amplias. Estas se pueden plantear durante una parada del juego o momento de reflexión, así el docente puede identificar la acción problemática, también puede ir comentando las acciones.

Al comentar y plantear estas preguntas vamos logrando un pacto de normas nuevas o la adaptación de las anteriores para conseguir el Juego Bueno.

- Identificar los elementos relacionados con el tema que les ayude a realizar lo que queremos trabajar:

Continuando lo trabajado anteriormente, es el momento de que los alumnos respondan a las preguntas, sobre lo que han ido observando mientras jugaban, llegando a un pacto común de normas o modificar algunas establecidas.

También podemos poner a los alumnos de observadores para que identifiquen la acción desde fuera. Es importante ir anotando la información común en una pizarra o en fichas de los alumnos y dar un significado a los criterios de realización, siendo así un vocabulario accesible para ellos, evitando las formulaciones más amplias.

- Trabajo en pequeños grupos con ocasiones de menor dificultad:

En ciertas situaciones se puede dividir a los alumnos en pequeños grupos para practicar, estos sirven de ensayo para que puedan trabajar los criterios pactados

o incluso mediante la discusión pueden llegar a nuevos para mejorar el juego, después pueden exponerlas a los compañeros. Esto les ayuda a comunicarse mejor y fomenta la participación de cada uno de ellos.

- Compartir y reflexionar sobre los resultados:

Llega el momento de que los alumnos pasen por el rol de observador-evaluador, se pueden utilizar estrategias como la pizarra dividida en dos partes, escribiendo en una los criterios de forma negativa y en la otra de forma positiva y se pueden ir marcando cruces cada vez que se producen.

También es importante que al finalizar las sesiones comentar los resultados obtenidos y valorar si se han cumplido los objetivos.

EL JUEGO BUENO EN EL CURRÍCULUM OFICIAL

Alfonso García Monge y Marcelino Vaca Escribano dividieron el bloque de juego del currículum oficial en varios núcleos temáticos, uno de los cuales es el Juego Bueno.

Por ello, en este apartado haré un análisis explícito y crítico del concepto de “Juego Bueno” en el currículum por el nuevo DECRETO 38/2022, del 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículum de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Mi objetivo es analizar cómo se aborda el concepto de “Juego Bueno” en este.

Uno de los retos a los cuales se enfrenta el área de Educación Física, se relaciona con los procesos de la toma de decisiones que intervienen en la resolución de situaciones motrices.

El “Juego Bueno” puede ser una herramienta útil para superar estos retos y también para fomentar el desarrollo de múltiples habilidades.

En primer lugar, se puede trabajar la competencia en comunicación lingüística mediante los intercambios comunicativos, la convivencia democrática y la gestión dialogada de conflictos, especialmente en la resolución de problemas de interacción social vinculados a situaciones motrices.

Además, puede favorecer al desarrollo de la competencia personal, social y de aprender a aprender, con situaciones motrices participativas donde pueden ser conscientes de su comportamiento ante posibles conflictos.

La competencia ciudadana también se puede fomentar a través del “Juego Bueno” con actividades que involucren la toma de decisiones tanto a nivel grupal como individual.

Asimismo, puede fomentar la competencia emprendedora a través del planteamiento de problemas motores, donde el alumnado de forma individual o grupal puedan plantear propuestas, crear y replantear ideas y planificar soluciones ante los retos planteados.

Dentro del currículo, el bloque de contenidos que se enfoca en relación con el “Juego Bueno” es el bloque C, donde aborda la resolución de problemas en situaciones motrices, intervienen los procesos de aprendizaje y la práctica motriz, la percepción, la toma de decisiones...

A continuación, se presentan los contenidos relacionados con este concepto:

- Toma de decisiones: implica adaptarse a la posición del adversario en situaciones motrices de persecución e interacción con un móvil, así como coordinarse con los compañeros en situaciones cooperativas. Además, implica la elección de zonas y acciones.
- Situaciones colectivas de cooperación, oposición y cooperación-oposición: utilizando las reglas correspondientes y aceptando distintos roles en el juego.
- Habilidades sociales: como pueden ser la escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.
- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mediante mecanismos de prevención, medidas de seguridad y control corporal para la prevención de lesiones.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, resultados y personas que participan en el juego.
- Resolución de problemas motrices: implica la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos, lúdicos y deportivos, desde un planteamiento de análisis previo a la acción.

- Importancia de respetar las normas de seguridad: compromiso de responsabilidad hacia la propia seguridad y de los demás.

Las orientaciones metodológicas destacan el uso de las estrategias como el diálogo, el debate, el estudio de casos, los problemas, el descubrimiento, el estudio dirigido y la representación de roles donde puedan desempeñar un papel activo.

Además, en el currículo se mencionan los modelos de aprendizaje, como el Modelo de Responsabilidad Personal y Social, que fomenta el respeto a compañeros y materiales, la participación, la autonomía, la ayuda a los demás y la transferencia de los aprendizajes a otros ámbitos de la vida en la sociedad.

También existen diferentes técnicas, como las dinámicas grupales reflexivas y la integración de normas de seguridad para desarrollar las siguientes competencias específicas:

- La segunda competencia implica tomar decisiones, analizar lo que ocurre durante el proceso, valorar el resultado final, se pueden desarrollar con el juego motor y la indagación.
- La tercera competencia se trata de dialogar, debatir, contrastar ideas y ponerse de acuerdo para resolver situaciones, expresar propuestas, pensamientos y emociones, escuchar activamente y actuar con asertividad. Donde el alumnado resuelva los conflictos de forma dialógica, aceptando las normas y reglas establecidas, contemplando otras perspectivas, buscando soluciones justas. A través de acciones que buscan el bienestar ajeno con responsabilidad, equidad, inclusión, respeto, solidaridad, cooperación, justicia y paz.

Y para finalizar, se pueden identificar algunos criterios de evaluación relacionados con el “Juego Bueno”, que son los siguientes:

- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, mostrando interés en aceptar las características y niveles de los participantes.
- Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales, con la ayuda docente, de forma dialógica y

justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.

- Adoptar decisiones y encadenar acciones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna, de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.
- Desarrollar proyectos motores de carácter cooperativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste seguido y al resultado obtenido.

Por lo tanto, después de realizar este breve análisis sobre la idea del Juego Bueno en el currículo, puedo decir que dentro de él, se encuentra la idea, pero no se nombra como tal. Es decir, encontramos ideas de jugar bien y de jugar con otros, de tomar decisiones y resolver conflictos de forma dialógica, expresar propuestas, escuchar de forma activa... Eso implica que el Juego Bueno está considerado como un medio fundamental para el desarrollo de diferentes aprendizajes.

METODOLOGÍA

Para la recogida de datos dentro de las clases sobre los objetivos planteados anteriormente, he diseñado una unidad didáctica, la he llevado a cabo en el colegio Maristas de Castilla de Palencia(puede verse en el anexo 1) y he narrado lo ocurrido en cada sesión con cada clase (narraciones que pueden verse en el anexo 2). Los materiales de evaluación y autoevaluación pueden verse en el anexo 3.

CONTEXTUALIZACIÓN

El curso con el que se llevaron a cabo dichas unidades didácticas es 3.º de Educación Primaria y consta de 51 alumnos, que se dividen en dos clases. El grupo A y el grupo B, y ambos cuentan con el mismo nivel educativo.

Son dos grupos bastante parecidos y numerosos, ya que una clase tiene 25 alumnos y la otra 26, cuentan con capacidades físicas similares, siempre teniendo en cuenta algún caso concreto en el que encontramos una motricidad menos desarrollada.

En general, son bastante participativos y se involucran en las tareas, habladores y nerviosos, especialmente en las sesiones de Educación Física, también tienen buena relación grupal y el ambiente de trabajo es favorable.

En el grupo B se llevaron a cabo 2 sesiones previas de recordatorio sobre el tema de seguridad de Juego Bueno, mientras que el grupo A comenzará la unidad sin estas sesiones.

El juego que seleccioné para trabajar con este curso es el de “Polis y Cacos”, con el que quise llegar a una versión final mejorada. Es un juego que provoca muchos conflictos y gracias a ellos, tienen la oportunidad de ir añadiendo normas para mejorarlo. La situación inicial parte de un momento de caos, en la cual destacué la importancia de la regla primaria, en este caso: “Dar y no ser dado”, elegí 15 policías sin identificar y delimité un pequeño espacio para ver los primeros conflictos, además la forma, ubicación y tamaño de la cárcel la eligieron los policías.

Como ya he nombrado anteriormente, esta Unidad Didáctica fue llevada a la práctica con dos clases del mismo curso, con el mismo juego y tratando todos los núcleos temáticos, sin embargo, centré mi atención en la seguridad, ya que desde mi punto de vista es la base

para conseguir el Juego Bueno y donde he podido observar que los alumnos tienen más complicaciones desde el inicio.

¿CÓMO VOY A OBTENER LOS DATOS Y RESULTADOS?

La recogida de los datos y resultados se ha realizado a través de la información conseguida después de observar a los alumnos en las diferentes sesiones, que se encuentran en la unidad didáctica. Tras poner en práctica las sesiones, realicé anotaciones sobre las aportaciones de los niños; sobre cómo jugaban; si lo hacían de forma segura; las situaciones del juego en las cuales observaba conflictos sobre la seguridad; si las normas eran favorables para el grupo; las respuestas a las preguntas que les planteaba. Después, al finalizar la clase, me encargué de hacer una narración de lo ocurrido lo más precisa posible gracias a las anotaciones tomadas. Durante las sesiones, los alumnos tenían una ficha donde iban anotando los cambios que hacíamos cada día, que se pueden encontrar algunas de ellas en el anexo 3.

Además de utilizar esta información, en la última sesión los niños efectuaron una hoja de autoevaluación y por detrás su diseño de Juego Bueno de “Polis y Cacos” (ver en el anexo 3), la cual me sirvió para comprobar si habían comprendido la idea del Juego Bueno, en especial la seguridad.

La contextualización y los datos iniciales se han recogido con anterioridad, al haber observado a los alumnos previamente durante las prácticas, pude ver cómo jugaban, si respetaban las normas, si la forma de jugar era segura, si cooperaban en el juego y si estaban integrados todos.

¿CÓMO HE ANALIZADO LOS RESULTADOS OBTENIDOS?

En el momento de analizar los resultados obtenidos lo llevé a cabo teniendo en cuenta unos indicadores, los cuales me han ayudado como observadora, a realizar un repaso de las situaciones o aspectos relevantes de la unidad, a ver las diferencias que encontré entre un grupo y otro, a comentarlos contrastando con los datos obtenidos.

Primero, se observaron las narraciones que tomé durante las sesiones de Educación Física a los niños, para así después facilitarme la tarea de encontrar los indicadores clave, algunos de estos fueron el número de incidentes o accidentes, los comentarios sobre seguridad, si al poner normativa hablaban sobre temas de seguridad...

Y después, expuse los resultados que obtuve en cada categoría, diferenciando y comparando ambos grupos.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

A continuación, expondré de forma secuenciada la información y los resultados obtenidos después de la puesta en práctica de la Unidad Didáctica de Juego Bueno, llevada a cabo durante mi estancia en el Colegio Maristas de Castilla, centrándome en ambos grupos y en las diferencias observadas.

La diferencia en la aplicación del tema de seguridad entre ambos grupos aparece cuando en el grupo B trabajamos con este durante 2 sesiones de recordatorio, con el juego de “alturitas” (se puede ver la unidad en el anexo 1) y después seguimos con “Polis y cacos” trabajando todos los núcleos del Juego Bueno, mientras que el grupo A empieza sin conocimientos previos sobre seguridad, directamente con el juego de “Polis y cacos” (puede verse en el anexo 1).

Como he nombrado anteriormente, la manera que he utilizado para analizar la información recogida y los resultados obtenidos durante las sesiones con las narraciones de lo ocurrido fue mediante los siguientes indicadores:

➤ Cantidad de incidentes/accidentes

En este indicador incluiremos todos los incidentes que se han producido en los grupos y si no se han producido, la razón por la cual los han evitado.

Mirando los registros que hice en las narraciones encuentro que en la primera sesión del grupo A se han producido una gran cantidad de choques y empujones debido a que a pesar de que el espacio era pequeño, los niños no lo ampliaron en un principio, mientras que en el grupo B este incidente se produjo en menor medida debido a que la primera norma fue agrandar el espacio para evitar esto.

Por mi parte, considero que si se hubieran abordado estos temas previamente con el grupo A, estos accidentes no habrían ocurrido. Esto se debe a que los incidentes como estos pueden prevenirse a través de la implementación de las reglas de oro, las cuales definen unos criterios de realización y sirven para jugar de manera segura y evitar riesgos. En esta

asignatura las reglas de oro son no hacer daño y no dejar que lo hagan, para fomentar un juego seguro.

Durante esta primera sesión nos encontramos un nuevo accidente en el grupo A con las porterías debido a que los niños pasaban por detrás y hubo alguno que se chocó, esto sucedió porque decidieron poner la cárcel en las porterías y después de hacerlos reflexionar cambiaron la cárcel de lugar. Esto ocurrió también con el grupo B, pero esta vez fue una caída cerca de la portería y Héctor lo primero que aportó fue cambiar la ubicación de la cárcel.

Según fue avanzando el juego, pude observar cómo en el grupo A, los policías empujaban a los cacos para pillarlos, pero la mayoría de ellos estaban de acuerdo con el que el juego era seguro. Sin embargo, en el grupo B esto ocurre en menor medida en las primeras sesiones y desaparece en las últimas debido a que recuerdan las reglas de oro y las aplican en esta situación.

Si nos fijamos en las narraciones del anexo 2 podemos ver cómo en el grupo B recordaban las reglas de oro y Raquel dijo lo siguiente: “podemos poner las reglas de oro del otro juego para no hacernos daño” (sesión 1 de 3.ºB en párrafo 5 de la página 60)

También pude observar cómo en el grupo A, algunos pilladores se tiraban al suelo al intentar pillar y otros se subían por los bancos, elemento que no veían peligroso. Mientras, en el grupo B se aplicaron las reglas de oro para no tirarse al suelo y para evitar los bancos pusieron una norma.

Al analizar las sesiones pude comprobar cómo en el grupo B los accidentes que ocurrieron se fueron remediando con normas, reglas de oro e identificando los sucesos peligrosos que ocurrían en la práctica. Mientras, en el grupo A, desde las primeras sesiones hasta las últimas, nos hemos encontrado una gran cantidad de caídas, empujones, choques, niños que se tropezaban o se subían por los bancos... y no han sido capaz de reducirlos durante las sesiones.

➤ Materiales peligrosos, comentarios y cambios

En este indicador incluiré todos aquellos comentarios y cambios que se hicieron sobre los materiales peligrosos, como pueden ser los bancos o las porterías.

En primer lugar, me referiré a los cambios realizados sobre los materiales peligrosos.

En el grupo A un elemento que cambiaron de lugar fue la cárcel. Estaba situada en las dos porterías del fondo, sin embargo, no la modificaron por su peligrosidad, sino porque los cacos pasaban por detrás de las porterías de forma estratégica para salvar a los pillados.

Cuando les pregunté la razón por la cual la ubicación de la cárcel no era adecuada, Yara dijo: “Sí podemos jugar más libres, pero los cacos pasan por detrás de las porterías y salvan al resto” (Sesión 1 de 3.ºA en el párrafo 4 de la página 53.) Aun así, les hice reflexionar sobre su peligro por el accidente de uno de los niños con ellas.

A pesar de que lo normal es encontrar otros elementos peligrosos como las escaleras, los bancos y las paredes en las zonas de la casa o la cárcel, los alumnos de este grupo no los veían así, por lo que no decidieron modificarlos. Desde mi punto de vista, pienso que al no tener conocimientos previos sobre el tema de seguridad, los alumnos no son capaces de identificar los elementos peligrosos como el otro grupo.

Mientras que el grupo B encontramos una gran cantidad de cambios sobre elementos peligrosos. En primer lugar, nos encontramos la cárcel situada en las porterías que durante la primera sesión se dieron cuenta de que eran peligrosas y decidieron cambiar su ubicación.

Durante el cambio de ubicación de la cárcel decidieron ponerla en el centro del gimnasio para evitar choques con las paredes. Sin embargo, en la siguiente sesión, se dieron cuenta de que había muchas zonas por las cuales los cacos podían salvarse y la pusieron en el fondo en forma de semicírculo, evitando los bancos.

Otro elemento peligroso que hemos comentado anteriormente son los bancos. Los alumnos de este grupo decidieron evitarlos poniendo una norma. Mirando las narraciones del anexo 2 observamos que la norma fue la siguiente: “Podemos poner una norma para que no se puedan subir a los bancos, los que se suban están pillados y tienen que ir a la cárcel” (Sesión 2 de 3.ºB en el párrafo 5 de la página 61)

También a la hora de situar la casa tuvieron en cuenta 3 elementos peligrosos: no la podían poner en las escaleras, ni en los bancos porque eran peligrosos, y al comentar la idea de ponerla en una esquina la mayoría de ellos estaban de acuerdo con que era peligroso por las paredes, pero lo remediaron porque una de las paredes contiene una colchoneta para evitar chocar directamente con la pared.

Al analizar los cambios y los comentarios sobre elementos peligrosos de forma general he podido comprobar como el grupo B no se fijaba en los elementos que podían ser peligros a la hora de jugar y solo cambiaron la cárcel de sitio.

Sin embargo, el grupo A identifico todas las acciones peligrosas y los elementos que podían resultar peligrosos para el grupo y decidieron evitarlos mediante normas, cambiar elementos de lugar o incluso eliminarlos. Esto ocurre porque el grupo A es capaz de identificar los comportamientos y elementos peligrosos y ponerles una solución, gracias a los conocimientos previos sobre el tema.

➤ Normativa sobre los temas de seguridad

En este indicador incluiré todas las propuestas de los alumnos sobre normativa, pero en este caso la normativa que esté relacionada con los temas de seguridad, para ver qué grupo se detiene más en nociones de seguridad.

En el grupo B nos encontramos varios cambios en la estructura del juego y la normativa para hacerlo más seguro. Ante todo, decidieron aumentar el espacio de juego porque al ser tan pequeño se chocaban entre ellos y esto podía ser peligroso.

Después decidieron cambiar la ubicación de la cárcel por las porterías, ya que no eran seguras y decidieron ponerlo en la parte más segura, el centro del gimnasio. Sin embargo, tuvieron que cambiarlo para equilibrar el juego.

Y, por último, decidieron colocar una casa para que la gente que estuviera en el suelo tenga una zona para poder descansar de forma segura, a la hora de ubicar la casa tuvieron en cuenta la peligrosidad de las paredes y decidieron ponerla en una esquina que contenía una colchoneta para no chocarte directamente con la pared.

Mientras tanto, el grupo A no hizo ninguna propuesta para hacer el juego más seguro mediante la normativa o cambiando la estructura del juego.

Comparando los cambios que hizo el otro, este grupo cambio el espacio casi al final de la sesión, mirando las narraciones del anexo 2 podemos ver cómo tuve que insistir para que modificarán el espacio: “¿Os parece adecuado el espacio para jugar?”, e Irene respondió: “A mí me parece un poco pequeño para jugar porque somos muchos” (Sesión 1 de 3.ºA en el párrafo 2 de la página 52)

Esto me hace reflexionar sobre el tiempo que tardaron en agrandar el espacio. En el otro grupo fue la primera norma que pusieron por la falta de seguridad, mientras que este si no insisto al final de la sesión no lo modifican. Al no ser capaces de identificar los elementos peligrosos, hay normas esenciales que tardan más en poner o no las proponen.

También realizó un cambio en la ubicación de la cárcel, pero no por el peligro de las porterías, sino por las estrategias que utilizaban los cacos para salvar a sus compañeros y la ubicaron en el lado opuesto.

Y, en cuanto a la norma de añadir un espacio donde los compañeros pudieran descansar como es la casa, la colocaron en una esquina sin pensar en la seguridad y la peligrosidad de las paredes.

Al analizar de forma general los cambios sobre normativa relacionados con el tema de seguridad que han realizado un grupo y otro, he podido observar que el grupo A ha tardado más en proponerlos y no ha pensado en la seguridad del grupo, mientras que el grupo B ha realizado los cambios al inicio de la unidad, en la primera sesión y pensando en la seguridad de los compañeros.

➤ Reglas de oro para mejorar la seguridad del juego

En este indicador incluiré todas las reglas de oro que los alumnos han ido sugiriendo para hacer el juego más seguro y la razón por la cual las pusieron.

En el grupo B tuvieron muchas propuestas de reglas de oro, durante la primera sesión encontramos las tres primeras.

En primer lugar, no hacernos daño, ni hacer daño a los compañeros, la pusieron para concienciarse que no jugaban solos y podían hacer daño a los compañeros.

En segundo lugar, mirar alrededor mientras corremos para evitar los choques. Es decir, correr con control.

Y la tercera, fue no tirarnos al suelo, para así evitar caídas, que los compañeros se tropiecen o hacernos daños al caer.

Por último, añadieron dos reglas de oro en la segunda sesión, esta surgió al identificar un comportamiento peligroso que era que un policía empujar a la hora de pillar a los cacos y las reglas oro que propusieron fueron:

- “Pillar tocando.”
- “No empujar al dejar a los cacos en la cárcel.” (anexo 2 sesión 2 de 3.ºB párrafo 2 en la página 62)

Además, en la última sesión de autoevaluación, donde tenían que crear su Juego Bueno, resaltaron la importancia de añadir reglas de oro y Yeiden dijo lo siguiente “Ya que sin ellas cada uno jugaríamos como quisiéramos sin pensar en el daño que se pueden hacer a los compañeros” (anexo 2 de la sesión 3 de 3.ºB párrafo 1 de la página 63)

Mientras tanto, como en el grupo A no conocían la existencia de las reglas de oro, no pudieron proponer ninguna, aunque a pesar de no conocerlas aproveché un momento en la última sesión.

Hubo un accidente con Pablo que lo empujaron y lo tiraron al suelo, esto sucedió después de la autoevaluación donde los niños preguntaron sobre las reglas de oro. Por ello aproveché ese momento para explicar lo que eran las reglas de oro.

Al analizar la diferencia tan abismal que encontramos en esta situación he podido comprobar que si los niños no tienen una base, como en este caso son las reglas de oro para la seguridad, no llegaron a la conclusión de que son necesarias para el funcionamiento del juego. Gracias a las reglas de oro los alumnos están más concienciados de la importancia del grupo, de su seguridad, de cómo pueden mejorar el juego para que todos jueguen bien.

➤ Comentarios inapropiados sobre normativa y seguridad

En este indicador incluiré aquellos comentarios inapropiados que no favorecen el desarrollo del Juego Bueno, como puede ser quitar una norma necesaria o propuestas inadecuadas.

En el grupo A encontramos algunos comentarios que perjudican el desarrollo del juego y su seguridad.

En primer lugar, a la hora de poner la casa, sus propuestas fueron las escaleras y los bancos para poder sentarse sin pensar en el peligro que esto puede conllevar en el juego.

En segundo lugar, tenían un gran interés en eliminar el “perrito guardián” tanto en la casa como en la cárcel, por ello hicieron dos propuestas inadecuadas:

- Para evitar el “perrito guardián” en la casa, decidieron situar una zona para poder salir y evitar así ser pillados por los policías, pero esta zona estaba situada en las porterías, un elemento que es muy peligroso por la gran cantidad de choques y de caídas que provoca.
- Para evitarlo en la cárcel y los cacos tuvieran la oportunidad de salvarse sin volver a ser pillados de nuevo, propusieron que “a los cacos que eran salvados no se les podía volver a pillar” (anexo 2 sesión 4 3.ºA párrafo 4 de la página 57). No fue una gran aportación porque el juego se acabaría pronto, ya que no podrían volver a pillarles.

Y, por último, una propuesta de cambio que me llamó realmente la atención fue la de quitar la casa, un alumno dijo lo siguiente: “Tenemos que quitar la casa porque no es buena para el juego, solo da problemas” (Anexo 2 sesión 4 de 3.ºA en el párrafo 1 de la página 57).

Esto sucedió al encontrarnos problemas con el número de cacos que estaban dentro. En vez de querer buscar una solución más sencilla, preferían quitar la zona segura para los cacos. En mi opinión, considero que si los alumnos hubieran tenido unos conocimientos previos habrían buscado una solución antes de querer eliminar una zona segura como es la casa.

Mientras tanto, en el grupo B, estos comentarios no ocurrieron al tener las sesiones de recordatorio, la mayoría de las propuestas eran adecuadas y buscan la seguridad de todo el grupo.

Al analizar las fichas de autoevaluación que se encuentran en el anexo 4 y ver las propuestas de los alumnos de su Juego Bueno, pude observar que en el grupo A, una parte de clase ponían en sus normas eliminar la casa, mientras que el grupo B, no me encontré ninguna propuesta de quitar la casa.

➤ Comentarios sobre seguridad en los momentos de reflexión

En este indicador incluiré todos aquellos comentarios que hicieron los alumnos sobre seguridad en los momentos de reflexión en ambos grupos.

En el grupo B nos encontramos una gran cantidad de comentarios de seguridad.

En primer lugar, todos estaban de acuerdo, en el inicio del juego, con que el espacio no era seguro.

Después, tras el accidente con la portería, Héctor identificó los elementos peligrosos y dijo siguiente: “No podemos dejar que la cárcel siga siendo la portería, ya que nos podemos tropezar y hacer daño con ella”. (Anexo 2 de la sesión 1 de 3.ºB en la página 59 en el párrafo 7)

Continuaron identificando elementos peligrosos como son las escaleras, los bancos y las paredes.

En el inicio de la segunda sesión, al recordar dónde estaba ubicada la casa, Rubén dijo lo siguiente “la casa en la esquina puede ser peligrosa por las paredes” pero lo resolvieron con la colchoneta. (Anexo 2 de la sesión 2 de 3.º B en la página 60 en el párrafo 7)

También recordaron las reglas de oro al identificar un comportamiento que no era seguro para los compañeros, que era tirarse al suelo y a raíz de esto propusieron una.

Y, al identificar que un policía dejaba a los cacos en la cárcel, lo comentaron en el momento de reflexión y pusieron una nueva regla de oro.

Al finalizar en la última sesión, un compañero incumplió una regla de oro y Lucía al reunimos se quejó de que un compañero se había tirado al suelo y era peligroso.

Mientras que en el grupo A los comentarios han sido contrarios en primer lugar, no identificaban las conductas peligrosas en el juego y cuando les preguntaba veían el juego seguro y sin ningún peligro.

A la hora de identificar los elementos peligrosos que teníamos en el gimnasio, como pueden ser los bancos, las escaleras, las paredes o las espalderas, el comentario que hicieron fue que los bancos eran seguros porque se podían sentar y descansar.

Y, al final, en la última sesión, Pablo se hizo daño al ser empujado por un compañero y al ver que no dijo nada al respecto, le pregunté qué le había ocurrido y a raíz de ahí pude explicar lo que eran las reglas de oro.

Al analizar estos comentarios pude darme cuenta de la gran diferencia que encontramos entre un grupo y el otro, en el A no estaban acostumbrados a identificar las conductas y los elementos peligrosos, mientras que en el B ya habían trabajado con eso anteriormente

y les fue más fácil comentarlo. Si desde un principio hubiéramos trabajado con la seguridad del juego, el grupo A podría haber identificado las conductas y elementos peligrosos para solucionarlos.

➤ Relaciones y conflictos entre los compañeros

En este indicador incluiré todas aquellas situaciones conflictivas entre los compañeros o quejas sobre el tema de relaciones en los momentos de reflexión.

En el grupo A tuvimos una situación problemática durante la partida, los policías se habían organizado muy bien para pillar a los cacos y cuando finalizó la partida, los policías se empezaron a burlar de sus compañeros por su victoria. Por lo tanto, al reunirnos en círculo durante el momento de reflexión, varios compañeros del equipo de los cacos se quejaron por el comportamiento.

También nos encontramos otro momento de conflicto con este grupo, debido a que algunos compañeros no cumplían las normas y cuando esto ocurría los demás compañeros se quejaban de ello. Muchos estaban concienciados de que si hacían trampas no íbamos a conseguir el Juego Bueno, pero otros se dedicaban a incumplir las normas durante las primeras sesiones.

Otro comportamiento que me gustaría destacar son las faltas de respeto que tenían este grupo durante los momentos de reflexión, les costaba respetar el turno de palabra y en más de una ocasión nos tocó subir al aula.

Sin embargo, esto no ocurrió en el grupo B los alumnos levantaban la mano para proponer sus ideas, escuchaban a los compañeros y se organizaban muy bien en los momentos de reflexión.

Al analizar de forma general las relaciones y conflictos entre los compañeros en ambos grupos he llegado a la conclusión de que en el grupo A he encontrado ciertas situaciones conflictivas por la ausencia de conocimientos previos. Mientras, en el grupo B las relaciones eran de respeto entre los compañeros y con el juego.

Sin embargo, el tema de participación de los alumnos fue muy parecido en ambos grupos, todos estaban implicados en el juego, ya sea salvando a los compañeros, organizándose entre los policías y a la hora de salvar, no era por amiguismos, sino que salvaban a la persona que podían en ese momento.

- Aspectos relevantes que resaltar de la comparación realizada: ¿Quién comprende al final mejor la idea de Juego Bueno?

Después de analizar todos los indicadores, las narraciones y las fichas que los alumnos han ido completando, puedo llegar a la conclusión sobre qué grupo comprende mejor la idea del Juego Bueno.

Sobre el tema de seguridad, no hay duda de que el grupo B las ha comprendido mejor desde un inicio, ha sido capaz de organizar el juego, proponiendo una normativa en la cual influye la seguridad del juego y de los compañeros, con el uso de las reglas de oro para obtener una serie de criterios de realización, gracias a ellos el juego funciona mejor.

También al tener una base sobre el Juego Bueno, las relaciones y el respeto entre ellos a mejorado. Eran conscientes de que si hacían trampas era imposible construir el Juego Bueno y eso es muy importante a la hora de trabajar con ellos.

Han sido capaces de identificar la mayoría de los comportamientos peligrosos que han podido presenciar en la práctica y después exponerlo en los momentos de reflexión, al igual que los elementos más peligrosos, con los cuales han buscado soluciones para evitarlos.

Además, es normal encontrarnos accidentes en los primeros momentos del juego por la situación de caos a la que se enfrentan, pero el grupo A llegó al final del juego sin resolver estos incidentes como pueden ser los choques o las caídas.

De esta forma, he encontrado una gran diferencia en el tiempo. Es decir, las sesiones que ha utilizado un grupo comparado con el otro para conseguir el Juego Bueno. Mientras que el grupo B lo consiguió en dos sesiones, el grupo A tardó dos sesiones más en alcanzar el Juego Bueno.

A continuación, analicé las fichas de los alumnos y sus autoevaluaciones *que se encuentran en el anexo 4* para ver si habían comprendido la idea:

En el grupo de 3.ºA la mayoría se sentían seguros jugando, mientras que la realidad no fue así, en la última sesión nos encontramos una gran cantidad de choques y caídas.

Y, en los apartados de las reglas de oro, como no salieron en ningún momento del juego, la mayor parte de ellos marcaron que no las conocían y, por lo tanto, no las han tenido en cuenta.

Sin embargo, en el grupo de 3.ºB la mayoría han comprendido todos los apartados del Juego Bueno, se sentían seguros jugando y conocían y aplicaban las reglas de oro en el juego.

En las últimas sesiones se pudo observar cómo el grupo jugaba con bastante seguridad y casi no ocurrieron accidentes. A mayores, en su creación de Juego Bueno, todos incluyeron las reglas de oro junto a sus normas.

En conclusión, la diferencia en las respuestas y comportamientos entre ambos grupos puede indicar que es necesario impartir unas lecciones recordatorias sobre seguridad o comenzar por este núcleo temático para conseguir o partir de una base en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Al prestar una atención especializada a este tema, se mejora la comprensión y aplicación de las prácticas seguras, lo que a su vez contribuirá a garantizar un proceso efectivo en su aprendizaje.

CONCLUSIONES

Para finalizar, abordaré este apartado mediante una serie de conclusiones que se enfocarán en los siguientes temas: el logro de los objetivos establecidos en este Trabajo de Fin de Grado, la relevancia y valor educativo del “Juego Bueno”, los conocimientos adquiridos gracias a su implementación en un centro educativo y, por último, cómo todo esto ha contribuido a mi desarrollo como docente.

En primer lugar, es importante mencionar que se consiguieron satisfactoriamente los objetivos que establecí al comienzo de este Trabajo de Fin de Grado. Tras un análisis exhaustivo y después de la revisión de los resultados obtenidos, puedo afirmar que se han alcanzado cada uno de los objetivos. Al finalizar este proyecto, reconozco que se han completado de manera satisfactoria.

Asimismo, he podido demostrar mi objetivo principal, que era comprobar si es necesario impartir unas lecciones recordatorias y si es necesario tener unos conocimientos previos sobre seguridad.

Se demostró que el grupo A y el grupo B tenían diferentes niveles de comprensión de la importancia de la seguridad y las normas, además de participar de forma coherente en el pacto de estas.

Por lo tanto, puedo afirmar que los objetivos fueron formulados de manera adecuada, en función de su nivel y posibilidad de adquisición. Además, han sido esenciales para aplicar las habilidades que he desarrollado como docente a lo largo de estos cuatro años en la universidad.

En segundo lugar, me gustaría hablar de la importancia del juego motor reglado y como consecuencia el valor educativo y relevancia del Juego Bueno, ya que como decía Navarro (2011) “cualquier juego motor puede ser mejorado”.

Los juegos motores reglados son un componente fundamental en la Educación Física Escolar, porque nos dan la posibilidad de trabajar tanto las habilidades motrices como cada uno de los valores que contribuyen al crecimiento de cada niño.

Muchos docentes ven los juegos como una distracción o una forma de entretenimiento para ocupar el tiempo de las clases. Sin embargo, no llegan a comprender todo lo que se

puede aprender de ellos. Por ello, deberían establecer unos objetivos educativos claros y conocer qué juegos utilizar durante sus clases, teniendo en cuenta las posibilidades educativas y las razones de su elección.

Además, el juego motor reglado, es una forma de enseñanza que fomenta el desarrollo de nuevas habilidades y busca alcanzar el concepto de “Juego Bueno”.

Este método se aleja de la metodología tradicional porque fomenta el establecimiento de pactos y acuerdos entre los estudiantes, promoviendo el respeto y la participación entre iguales. Gracias a esto, los participantes reflexionan sobre lo que han hecho y trabajan juntos para crear nuevas normas y ajustes donde el docente obtiene el papel de guía en su proceso de aprendizaje.

Debido a su lógica interna, todos los juegos provocan conflictos y actitudes negativas entre los niños. Sin embargo, en lugar de cambiar de juego o prohibirlo, debemos buscar soluciones para abordarlo.

No hay juegos buenos o malos en sí mismos; por lo tanto, no debemos considerar los juegos en los que surgen conflictos y problemas como malos. Estos conflictos y actitudes negativas no deben ser vistos como problemas, sino como oportunidades educativas para enseñar a los niños a jugar de manera segura y correcta.

Asimismo, asignaturas como Juegos y Deportes y las asignaturas de la mención de Educación Física me han ayudado a indagar un poco más sobre este contenido y tener una nueva visión sobre los juegos, a diseñar la unidad didáctica empleando el Juego Bueno para este proyecto y para hacer partícipes a los alumnos de su proceso de aprendizaje.

Este enfoque didáctico y la técnica utilizada despertaron mi interés para continuar investigando sobre el tema y analizar los resultados obtenidos tras su puesta en práctica. Tuve la oportunidad de aplicar este método con alumnos de Educación Primaria, logrando que comprendieran una forma diferente de jugar al mismo tiempo que aprenden.

Para concluir, este proyecto marca un primer paso en mi carrera como maestra en el tratamiento del “Juego Bueno”, y espero tener la posibilidad de seguir explorando este enfoque en un futuro. Para así poder asumir los errores cometidos en esta primera experiencia y poder aprender de ellos para tenerlos en cuenta en futuras ocasiones.

Asimismo, quiero destacar que las asignaturas cursadas en mi carrera, como pueden ser Juegos y Deportes, junto con mi experiencia en el Prácticum I y II, y la orientación de mi tutor, me han brindado las herramientas necesarias para completar este Trabajo de Fin de Grado. Este proyecto pone fin a todos los conocimientos y competencias adquiridas durante mi formación como docente.

Me gustaría finalizar con una frase de García, A. que se nos repetía mucho durante el desarrollo de la asignatura: “No hay juegos buenos o malos, solo participaciones buenas o malas”, por lo tanto, debemos crear juegos en los que todos los participantes puedan jugar en igualdad de condiciones y con una participación equitativa, estableciendo y modificando las normas.

BIBLIOGRAFÍA:

Bores, N. (2011). *Apuntes de la asignatura de Juegos y Deporte*. Universidad de Valladolid. Palencia.

Bores, N. (2005). *La Lección de educación física en el tratamiento pedagógico de lo corporal: materiales de investigación-acción en distintos contextos educativos*. INDE.

Cilla, R. , Omeñaca, J. (1993). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Paidotribo.
<https://www.planetapdfs.com/descarga/libro-juegos-cooperativos-y-educacion-fisica-85442.pdf>

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 190, del 30 de septiembre de 2022
<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>

García, A., & Rodríguez, H. (2005). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *Educación física y deporte de la universidad de Antioquia*.

García, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: «el juego bueno». *Agora para la educación física y el deporte*, 13(1), 35-54. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3448723.pdf>

García, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la educación física y el deporte*, 1, 55-70.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2257387.pdf>

García, A. (2005). Desarrollo curricular del juego motor reglado en educación física escolar: estudio de casos en el segundo ciclo de primaria. *Universidad de Valladolid*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=130702>

- Landazabal, G., & Teresa, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil : la actividad lúdica como recurso psicopedagógico : una propuesta de reflexión y de acción*.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/58710?locale-attribute=ca>
- Moreno, J. M. (1994). Análisis de las estructuras del juego deportivo. *Inde*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=209165>
- MOOR, P. (1981). *El juego en la Educación*. Ed. Herder. Barcelona.
- Navarro, Adelantado, V. (1991). Naturaleza del juego, naturaleza del deporte: una misma cosa. *Perspectivas de la actividad física y del deporte*, (12) 36-42.
- Orlick, T. (2001). *Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición*.
- Parlebas, P. (2008). *JUEGOS, DEPORTE Y SOCIEDADES. Léxico de praxeología motriz*. Editorial Paidotribo.
- Parlebás, P., (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.

ANEXOS:

ANEXO 1: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Las Unidades didácticas que observamos a continuación es la planificación de las diferentes sesiones del proceso de enseñanza y aprendizaje del Juego Bueno, concretamente del apartado de seguridad. Una vez desarrollado se pondrá en práctica con el alumnado de 3º de primaria, donde seré consciente de los aspectos a mejorar y cómo van progresando las diferentes clases. Al finalizar las unidades didácticas, en ambas aulas se llevaba a cabo un análisis de las diferencias que encontramos en la clase que se llevaron a cabo anteriormente un par de sesiones de seguridad y en la clase que pasamos al Juego Bueno directamente.

PROPUESTA PRÁCTICA:

CONTEXTO:

Las unidades didácticas planteadas posteriormente las llevaré a cabo en mi periodo de prácticas en el Colegio Maristas de Castilla, situado en la Plaza España, en la provincia de Palencia.

GRUPO DE REFERENCIA:

El curso con el que se llevaran a cabo dichas unidades didácticas consta de 51 alumnos que se dividen en dos clases de 3.ºA Y 3.ºB, con el mismo nivel educativo. Son dos grupos bastante parecidos, ya que una clase cuenta con 25 alumnos y la otra con 26, con capacidades físicas similares, siempre teniendo en cuenta algún caso concreto en el que encontramos una motricidad menos desarrollada.

TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS

La fecha aproximada en la que se llevará a cabo será de unas 2-3 semanas del 10 al 24 de abril Se desarrollará en 5 sesiones prácticas en el pabellón del centro. Las sesiones quedarían distribuidas de la siguiente manera:

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
10:00	Educación Física 3º B				
11:00					
12:15			Educación Física 3º A		
13:15	Educación Física 3º A		Educación Física 3º B		

RECURSOS ESPACIALES Y MATERIALES:

La unidad didáctica se desarrollará en el pabellón pequeño del centro, es un espacio más reducido que el de la planta superior y en él podemos observar elementos como espalderas, bancos... Que hacen más complicada la práctica, pero a su vez se tendrán en cuenta como elementos de seguridad en esta unidad

LOCALIZACIÓN EN EL CURRÍCULUM

- Contenidos:
 - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. Uso correcto de materiales y espacios.
 - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención, medidas de seguridad y control corporal para la prevención de lesiones.
 - Toma de decisiones: Distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones cooperativas. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración, oposición de persecución y de interacción con un móvil. Percepción y estructuración espacio-temporal del movimiento: coordinación de trayectorias: intercepción y golpeo-intercepción; coordinación de las secuencias motrices propias con las de otro, con un objetivo común. Iniciativa y

autonomía en la toma de decisiones: resolución de situaciones motrices con varias alternativas de respuesta que impliquen la coordinación espacio-temporal.

- Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.
- Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad y empatía con las intervenciones de los demás.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.

OBJETIVOS

- Acordar unas normas con los compañeros en los momentos de reflexión después de jugar.
- Conocer el juego bueno y sus características para llegar a conseguirlo.
- Aprender a jugar de manera segura para uno mismo y para los compañeros.
- Reflexionar sobre las acciones de los compañeros y las propias en el juego.

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO O PUESTA EN MARCHA

Unidad: el semáforo de la seguridad

Para esta unidad utilizaremos un hilo conductor que será un semáforo, les explicaré que el verde es seguro, el amarillo un poco seguro y el rojo nada seguro. También tendremos tarjetas con cada uno de los nombres de los niños y ellos se tendrán que situar en el verde, amarillo o rojo según se sientan jugando.

Lección 1

Momento de encuentro: Recogeremos a los alumnos en su clase y haciendo una fila nos dirigiremos hasta el pabellón, haré una breve presentación de la unidad a los alumnos, también haré una explicación inicial sobre el hilo conductor, el juego bueno, en que consiste, los pilares que lo constituyen (“seguridad”, “relaciones”, “intervención personal y responsabilidad” y “normativa”) y como vamos a trabajar.

Momento de construcción de aprendizaje: Una vez introducida la unidad, comenzaremos con un juego llamado “alturitas” el jugador que se la queda tendrá que pillar a sus compañeros y los demás tendrán que evitar ser pillados, para crear una

situación de caos reduciremos el espacio y la manera de evitar ser pillados será al subirse en una altura, en este primer juego pondré por el espacio materiales más peligrosos en los cuales los niños podrán subirse. También tendrán otra manera de salvarse, que será “el vuelo”, es decir, tumbarse en el suelo boca arriba, moviendo las piernas y los brazos.

Después de jugar, nos reuniremos todos en círculo para hablar sobre los temas de falta de seguridad que hemos podido observar en cuanto a si el espacio de juego era el adecuado para jugar. Además, los niños colocarán sus tarjetas en el semáforo según se han sentido jugando al juego.

Algunas de las preguntas que haré a los niños serán las siguientes:

- ¿Cómo os habéis sentido jugando?
- ¿Creéis que el espacio adecuado para jugar?
- ¿Qué podemos hacer para mejorarlo?

Los niños/as volverán a jugar con la mejora que decidan, que en este caso será la de aumentar el espacio de juego. Después de un tiempo de juego lo volveremos a parar y reflexionaremos sobre la seguridad de “las casas” o los lugares donde se subían los niños. Además de situar sus tarjetas en el semáforo.

Algunas de las preguntas que haré a los niños serán las siguientes:

- ¿Os habéis sentido seguros jugando? O ¿Por qué la mayoría de vosotros seguís sin sentirnos seguros?
- ¿Los materiales son seguros para subirnos?
- ¿Qué podemos hacer para cambiar esto?

Los alumnos decidirán los materiales para hacerlo más seguro para ellos les lanzaré la siguiente pregunta:

- ¿Qué materiales dejamos?
- ¿Qué materiales nuevos podemos poner?
- ¿Os parece seguro subiros tantas personas en el mismo material?
- ¿Cuántas personas pueden subirse en cada uno?

Momento de despedida:

Para la vuelta a la calma recogeremos el material de la sala y estiraremos correctamente para evitar lesiones, también haremos una breve reflexión sobre los cambios que hemos hecho durante la sesión, los niños los apuntarán para recordarlos y aplicarlos en la siguiente sesión.

Lección 2:

Momento de encuentro:

Recogemos a los alumnos en el aula y como todos los días bajamos al pabellón haciendo dos filas, una vez allí nos sentamos en círculo y comentaremos lo trabajado el día anterior, les preguntaré los cambios que hicimos en el juego y haremos un breve calentamiento.

Construcción de los aprendizajes:

Una vez recordados los cambios, les apuntaremos en la pizarra y comenzaremos a jugar de nuevo, después de jugar, pararé el juego como en ocasiones anteriores y los alumnos situarán sus plantillas en el semáforo.

Haremos un círculo y les lanzaré las siguientes preguntas:

- Veo que muchos os sentís inseguros ¿Haríais algún cambio más en cuanto al espacio?
- ¿Qué podemos hacer para alejarnos de las paredes? ¿Marcar unos límites?

Los alumnos decidirán marcar unos límites para no hacerse daño con la pared, una vez los límites marcados dividiremos al grupo en 2, mientras unos juegan, el otro se encargará de observar a sus compañeros. Después, de un momento de juego nos reuniremos y debatiremos sobre los comportamientos peligrosos que han observado. Después se cambiarán el rol y el otro grupo jugará, nos volveremos a reunir y reflexionaremos sobre unos criterios o reglas de oro para jugar con seguridad. Como por ejemplo:

- No tirarse al suelo deslizándose para salvarse.
- Correr con control.
- Pillar sin hacer daño y sin empujar.
- [...]

Una vez pactadas las reglas de oro de seguridad, los niños las apuntarán en su ficha y jugarán todos juntos de nuevo al juego con los cambios realizados y las nuevas reglas de oro.

Momento de despedida:

Para finalizar nos reuniremos todos en círculo para reflexionar sobre cómo ha cambiado el juego desde el principio hasta el final y como ha mejorado la seguridad del juego con ciertos cambios. Después estirarán para la vuelta a la calma y volver tranquilos al aula.

Unidad didáctica 2: Aprendemos jugando

Lección 1:

Momento de encuentro:

Recogeremos a los alumnos en su clase y haciendo una fila nos dirigiremos hasta el pabellón, haré una breve presentación de la unidad a los alumnos, también haré una explicación inicial sobre el juego bueno, en que consiste, los pilares que lo constituyen y cómo vamos a trabajar que parte sobre la regla primaria de “dar y no ser dado”.

Momento de construcción de los aprendizajes:

Una vez introducida la unidad comenzaremos con un juego llamado “polis y cacos” pero con una situación de caos para que los alumnos vayan proponiendo normas y reglas hasta llegar al juego bueno. Esta situación de descontrol será la siguiente:

- 10 policías.
- La cárcel la elegirán los policías, la forma y el lugar.
- No hay casa.
- Espacio muy reducido
- Recalcaré que la única regla primaria es “dar y no ser dado”

Después de jugar, nos reuniremos todos en círculo para reflexionar sobre lo que hemos visto en el juego y les haré las siguientes preguntas:

- ¿Qué problemas hemos visto?
- ¿Creéis que el juego está equilibrado?
- ¿Cómo podemos mejorarlo?

Poco a poco los alumnos irán creando el juego bueno con sus reglas. Al final de cada sesión los niños irán apuntando los cambios que vamos realizando en la ficha del juego bueno.

Momento de despedida:

Para finalizar nos reuniremos todos en círculo para reflexionar sobre los cambios que hemos realizado. Después estirarán para la vuelta a la calma y volver tranquilos al aula.

Lección 2:

Momento de encuentro:

Recogeremos a los alumnos en su clase y haciendo una fila nos dirigiremos hasta el pabellón, una vez allí recordaremos los últimos cambios del juego de polis y cacos. Haremos un breve calentamiento.

Construcción de los aprendizajes:

Una vez reflexionado sobre cómo ha mejorado el juego con los cambios, realizarán un par de rondas con algún momento de reflexión por si el juego necesita más cambios.

Después de jugar, les repartiré una ficha de autoevaluación para que se evalúen la unidad según su propio criterio. Para ello, la ficha trata de un cuestionario de SI/NO sobre aspectos participativos en el juego.

Momento de despedida:

Para finalizar nos reuniremos todos en círculo para reflexionar sobre cómo ha cambiado el juego desde el principio hasta el final y como ha mejorado la seguridad, la diversión y la participación del juego con ciertos cambios. Después estirarán para la vuelta a la calma y volver tranquilos al aula.

EVALUACIÓN:

Las evaluaciones de los alumnos se realizarán diariamente a través de una variedad de métodos:

- La observación directa, es decir, la observación del profesor, en el espacio de juego, es donde podemos observar las distintas situaciones que ocurren en él.

Por lo que haré un análisis sobre el progreso y la participación de los niños, desde la primera hasta la última sesión.

- Fichas y autoevaluación final: cómo se puede observar en los anexos, durante la unidad se repartirán a los alumnos una serie de fichas, donde pondrán transmitir gran parte de los contenidos y conocimientos obtenidos.
- Las aportaciones en la pizarra: la cual se utilizará para ir plasmando todas las normas y reglas que los alumnos planteen en la puesta en común. Es decir, se valorarán las propuestas que cada niño/a aporte al grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Competencia específica 1: 1.3 Identificar medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y el mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5)
- Competencia específica 3: 3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, observando la aportación de los participantes. (CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)

ANEXO 2: NARRACIONES

Sesión 1: 3ºA

Al llegar a clase les pedí a los alumnos que cogieran un boli o lápiz, hicimos dos filas y bajamos al pabellón, les mande hacer un círculo alrededor de la pizarra y comencé a explicar la unidad, les dije lo siguiente “Hoy empezamos unidad nueva en la que los protagonistas vais a ser vosotros, ya que vamos a trabajar con Juego Bueno. ¿Alguien me sabe decir que es el juego bueno?” Pablo me contestó “eso es lo de jugar bien”, Guille me contestó “el Juego Bueno es lo que hablamos el otro día de ir poniendo normas para que sea bueno para todos” y yo les conteste “Vale, más o menos tenemos una idea. El Juego Bueno lo vais a construir todos vosotros mediante vuestras aportaciones y creando normas para llegar a un juego final que nos guste a todos, se

pueda jugar de forma segura sin que nadie se haga daño y podamos jugar y participar todos. Es decir, tiene que ser divertido, participativo y seguro para todos.”

Una vez explicada la unidad les expliqué el juego con el que íbamos a trabajar y les dije lo siguiente: “Vamos a jugar a polis y cacos como el otro día, voy a elegir a los polis y a los cacos, los polis seréis, los encargados de elegir la cárcel, es decir, el lugar, donde la vais a situar y la forma. La única regla primaria es “Dar y no ser dado”. Después de jugar haremos un círculo y hablaremos sobre lo que ha pasado en el juego y que podemos modificar.”

Elegí un gran número de policías y algún alumno ya se iba dando cuenta de la injusticia sin empezar a jugar y Pablo dijo lo siguiente: “Es que no es justo, los policías van a tener ventaja” yo le contesté: “vamos a jugar y después vemos lo que ocurre”. También los policías eligieron el lugar de la cárcel, esta se iba a formar con las dos porterías del final y una vez explicado el juego comenzaron a jugar. Y les hice las siguientes preguntas:

“¿Qué hemos visto en el juego?” A lo que Sara dijo: “Hay muchos policías” y Sol dijo: “Hay gente que está en la cárcel y se escapa sin ser salvado” Entonces yo les dije que una de las cosas importantes para que el juego bueno funcione era no hacer trampas y les lancé más preguntas: “¿Hay ventajas en el equipo de los cacos? ¿O en el de los policías?”. Y ellos me contestaron que sí, que había muchos policías y yo les pregunté lo siguiente: “¿Qué podemos hacer para que el juego sea más equitativo y no termine tan pronto?” Y Alex me contestó: “poner menos policías” y yo para hacerles reflexionar sobre el cambio les hice otra pregunta: “¿Por qué creéis que tenemos que modificar el número de pilladores?” Y Mario me contestó: “Para que el juego dure más” entonces les dije lo siguiente: “Vale, vamos a modificar el número de pilladores para que el juego sea más equitativo, volvemos a jugar para ver como mejora el juego.” Hicimos una votación y el número de policías que salió fueron 3.

Una vez realizados los cambios reanudamos el juego y yo seguía observando una gran cantidad de choques y accidentes, pero a pesar de que el espacio era pequeño, a los niños les costaba pedir un espacio más grande. El juego funcionaba mejor porque estaba más equilibrado y no se terminaba tan pronto, pero faltaban muchos aspectos por lo que nos volvimos a reunir para reflexionar. Y les pregunté lo siguiente: “¿Qué tal hemos visto el número de policías?” Y Román me respondió: “Yo lo veo bien, pero hacen

perrito guardián y es muy difícil salvar a los cacos de la cárcel” y yo lancé la siguiente pregunta: “¿Qué podemos hacer para que los policías no hagan perrito guardián?” Y Julia me contestó: “Poner una norma de que no se puede hacer perrito guardián”, yo les explique que no podíamos poner esa norma porque el perrito guardián es una estrategia de los policías y tenían que buscar una forma para evitar que lo hicieran.

Por lo que les intente guiar por el camino de buscar otra forma de salvarse como calambre, pero no llegaron a ningún acuerdo. Al ver que no se ponían de acuerdo les lancé otra pregunta: “¿Os parece adecuado el espacio para jugar?”, e Irene respondió: “A mí me parece un poco pequeño para jugar porque somos muchos” y yo les propuse hacer el espacio más grande y les pregunté la razón por la que teníamos que agrandarlo, la mayoría de ellos respondieron que al ser tantos niños era necesario más espacio. *Fue interesante ver como tardaron tanto en llegar a la conclusión de que había que agrandar el espacio y en la razón no dijeron nada sobre seguridad.*

Nuevo cambio para escribir en la pizarra y reanudamos el juego para llegar al último momento de reflexión, durante el juego los niños pasaban por detrás de las porterías y alguno que otro se chocaba con ellas, al ver eso decidí para el juego para ver si los niños se habían percatado del asunto y decidían cambiar la cárcel de lugar.

Una vez en el círculo de reflexión les lancé la siguiente pregunta: ¿Qué ha ocurrido ahora en el juego? ¿Ha mejorado? ¿Podemos cambiar algo?”, y Yara que estaba de policía, me respondió: “Si podemos jugar más libres pero los cacos pasan por detrás de las porterías y salvan al resto”, vale entonces llegaron a la conclusión de que la cárcel no era adecuada, pero no por peligrosa y les dije lo siguiente: “Vale, pensáis que no es adecuada y la queréis cambiar, pero no os habéis dado cuenta de otra característica que hace que las porterías no sean adecuadas para jugar”. Enzo que fue el que se chocó con una de ellas, dijo que podía ser peligrosa. Al ser la hora del volver a clase, los niños apuntaron los cambios en la hoja de registro y estiraron para volver al aula.

Sesión 2 3.ºA:

Al llegar a clase les pedí a los alumnos que cogieran un boli o un lápiz y la hoja que les di el día anterior, alguno de ellos ya la habían perdido por lo que en la otra clase decidí

guardar yo las hojas y repartirlas cuando las van a utilizar. Después hicimos dos filas y bajamos a gimnasio, les mande hacer un círculo alrededor de la pizarra y comenzamos a recordar y anotar los cambios que habíamos hecho en la pizarra.

Como el ultimo día pusieron la norma del cambio de cárcel y no dio tiempo a delimitarla lo hicimos antes de empezar, eso se me complico un poco por que varios niños se levantaron para indicar en que parte se podía poner y fue un poco caos por lo que decidí dibujar el campo en la pizarra y lo decidieron desde el sitio.

Después al recordar que el espacio era más grande los alumnos decidieron aumentar también el número de pilladores para que el juego fuera más equilibrado, para ello hice una votación diciendo el número de pilladores y ellos tenían que levantar la mano, al final salieron 4 pilladores, repartí los petos y comenzaron a jugar.

Mientras jugaban puede observar que había pilladores que se organizaban muy bien colocando a gente defendiendo la cárcel y había pilladores que no se organizaban nada e iban directamente a pillar sin pensar en nada más. En esta partida ocurrió lo primero los pilladores se habían organizado muy bien y a los cacos les costaba salir de la cárcel.

Por lo que llego el momento de reflexión y les pregunté que qué problemas habían encontrado esta vez en el juego. A lo que Toño me respondió: “Los policías se quedan en la cárcel haciendo perrito guardián y es muy difícil escapar de la cárcel” Y yo les pregunte que podíamos hacer para remediarlo intentando buscar la idea de salvarse utilizando calambre. Sin embargo, salió la idea de delimitar la cárcel en forma de semicírculo en el fondo para que tuvieran más oportunidades de salir.

Retomamos el juego y cambiamos la cárcel, al volver a jugar nos encontramos con un nuevo problema, uno de los cacos se metía dentro de la cárcel y salvaba a todos los pillados. Entonces llego el momento de reflexión y los policías se empezaron a quejar y decían que así era imposible pillar, yo les pregunte que qué podían hacer para remediar este problema. A lo que ellos me dieron varias aportaciones:

- Límite de tiempo.
- Entrar para salvar y volver a salir.
- Que los cacos y los policías no puedan entrar en la cárcel y los pillados tienen que asomar la mano para ser salvados.

Mientras decidíamos que hacíamos para remediarlo estaban muy revolucionados, no respetaban el turno de palabra y hablaban entre ellos por lo que después de tres avisos decidí subirles al aula un poco antes.

Una vez en el aula les hice ver que, si no respetaban el turno de palabra, ni escuchaban a los compañeros que hacían aportaciones no íbamos a conseguir el juego bueno.

Como quedaban 5 minutos de clase y se estaban comportando y guardando silencio aprovechamos para decidir que íbamos a hacer para remediar el problema de que los cacos entraran en la cárcel.

Toño que fue el niño que hizo la última aportación dio las razones por lo que sería bueno para el juego y dijo: “Creo que es bueno porque así no nos confundimos entre los pillados y al asomarse para salvar chocando no se salvan todos los cacos a la vez”. El resto de los compañeros estaban de acuerdo con él por lo que decidimos poner esa norma para el próximo día.

Sesión 3 3.ºA:

Comenzamos la clase recordando donde lo dejamos la sesión anterior, al estar todos de acuerdo con la norma de Toño la apuntamos en la pizarra y recordamos las anteriores.

Una vez recordadas repartí los petos a los 4 pilladores y se colocaron en la cárcel y comenzaron a jugar, mientras pude observar como la seguridad brillaba por su ausencia, algunos pilladores empujaban para pillar y se tiraban al suelo para poder pillar mejor, otros se subían por los bancos... por lo que decidí parar el juego.

Los niños se sentaron en círculo y reflexionamos sobre la partida, les hice la siguiente pregunta: ¿Creéis que la forma de jugar es segura? Y la mayoría de ellos respondieron que sí. Después les pregunte que cómo habían visto la partida y solo se centraban en cambiar el número de pilladores, hicimos una votación y salieron 5 policías.

Apuntamos las normas en la pizarra y repartí los petos a los cinco pilladores elegidos de forma aleatoria, se fueron a la cárcel y comenzó la partida. Algunos cacos se quedaban atrás porque estaban cansados y no iban a salvar por lo que pare el juego.

Nos sentamos en el momento de reflexión y al no tener muchas aportaciones les hice una propuesta ¿Creéis que es necesario incluir una zona para que los cacos estén a salvo

y puedan descansar? Alguno de ellos no estaba de acuerdo del todo porque no lo veían necesario, pero al final los compañeros les acabaron convenciendo.

Ahora llegaba el momento de ubicar la casa, fue un momento complicado porque las aportaciones fueron las siguientes:

- En las escaleras, un sitio bastante peligroso.
- Colocar unos bancos y sentarse, un elemento peligroso en un lugar del campo,
- En el lado contrario de la cárcel.

Les hice ver que las dos primeras aportaciones eran peligrosas para el juego, pero las seguían viendo como un lugar seguro, ya que en los bancos podían descansar. Por lo que decidí aprovechar la aportación de Román que decidió poner la casa en el lado contrario de la cárcel.

Delimitamos la casa con conos bajos y retomamos la partida, esta vez nos encontramos un nuevo problema, los cacos abusaban de la casa y se quedaban dentro la mayoría de la partida.

Pare el juego y antes de preguntar sobre qué había ocurrido, los niños estaban levantando la mano para quejarse de la gente que se quedaba en la casa. Les dije que tenían que pensar en una norma para que este no ocurriera y Sara dijo de poner un número máximo de personas dentro de casa, por lo que hicimos una votación y salieron 3.

Como llego la hora, hicimos unos estiramientos y subimos al aula.

Sesión 4 3.ºA:

Comenzamos recordando las normas que habíamos puesto antes de las vacaciones de semana santa, habían pasado unos cuantos días y no estaba nada mal recordarlas, las fuimos apuntando en la pizarra, repartí los petos y empezaron a jugar.

Durante la partida un compañero se escapó antes de llegar a la cárcel sin ser salvado, por lo que decidieron añadir una nueva norma. Yara propuso que los policías eran los encargados de llevar a los cacos a la cárcel, como la mayoría de los compañeros estaban de acuerdo, añadimos la norma a la pizarra.

Al comentar los cambios que se podían hacer en la casa para que no permanecieran mucho tiempo en ella, algunas aportaciones fueron las siguientes:

- “Tenemos que quitar la casa porque no es buena para el juego, solo da problemas”
- Salir por las porterías para evitar el perrito guardián a lo que les rebatí y les hice comprender que no era seguro.
- Solo utilizarla en caso de persecución de los policías.

Decidieron probar con la última, pero no estaban del todo seguros, ya que era muy difícil de controlar, se pusieron a jugar y durante las partidas vi una gran cantidad de choque y caídas, los niños se tiraban al suelo para salvar... También pude observar que un pillado salía de la cárcel sin ser salvado, por lo que decidí parar la partida.

Un policía se quejó de que algunos de los cacos se escapaban sin ser salvados, entonces le hice pensar en una norma para evitar esto y decidieron cambiar la forma de salvar. Mario sugirió que para salvar había que chocar la mano y así los cacos no salen de la cárcel sin ser salvados.

También querían poner una norma para evitar el perrito guardián que era: “a los cacos que eran salvados no les podían volver a pillar”, yo les hice ver que no era un buen cambio y había 4-5 que no estaban de acuerdo por lo que decidí ponerles de policía a los 5 para que lo vieran desde su propia experiencia.

Al finalizar el juego se dieron cuenta de que era injusto para los policías y el juego no estaba equilibrado, por lo que decidieron no poner esa norma.

Como ya era la hora de recoger, estiramos y subimos a clase.

Sesión 5 3.ºA:

En la última sesión de “Polis y Cacos” nos quedamos unos minutos en el aula para realizar una autoevaluación del juego, les repartí una ficha donde tenían que marcar Si o No en diferentes casillas sobre la unidad y en la parte trasera cómo sería su juego bueno de “Polis y Cacos”

La mayoría de ellos me preguntaban que qué eran las reglas de oro porque no habían realizado el recordatorio de seguridad y no habían salido en las clases con este grupo.

A pesar de no saber que eran cuando llegue al gimnasio se lo explique porque mientras estaban jugando a Pablo le empujaron y le hicieron daño.

Por detrás los niños tenían que poner las normas que ellos pondrían en su juego y tras leer las de todos los alumnos ninguno puso alguna norma para favorecer la seguridad del juego.

Una vez terminaron bajamos al gimnasio y jugamos a polis y cacos con las normas que habíamos pactado entre todos, esta vez fui parado menos la clase porque ya habían llegado al juego bueno.

Durante el juego puede observar cómo los niños se tiraban al suelo para llegar antes a la casa, como al pillar a los polis empujaban e incluso agarraban a sus compañeros y más actitudes que podían perjudicar la seguridad de los compañeros.

Tras la caída de Pablo, le pregunté: “Que te ha pasado jugando Pablo?”, a lo que él me respondió que le habían empujado mientras le pillaban y se había caído al suelo, entonces aproveché esa ocasión para explicar las reglas de oro.

Al final de la clase hicimos un momento de reflexión sobre cómo había cambiado el juego desde el primer día hasta el último y los niños estaban de acuerdo que con el pacto de normas había mejorado un montón el juego.

Sesión 1 3.ºB:

Al llegar a clase les pedí a los alumnos que cogieran un boli o lápiz, hicimos dos filas y bajamos al pabellón, les mande hacer un círculo alrededor de la pizarra y comencé a explicar la sesión y les dije lo siguiente “Hoy vamos a seguir con juego bueno, pero nos vamos a centrar en todos los temas no solo en seguridad, ¿Quién me recuerda cuáles son los temas del juego bueno?” Héctor me contesto “seguridad, normativa y relaciones” y Laia dijo: “falta uno que es intervención personal” y yo les conteste: “Vale, más o menos tenéis una idea, a partir de ahora nos vamos a centrar en los cuatro temas del juego bueno”

Una vez explicada la lección les expliqué el juego con el que íbamos a trabajar y les dije lo siguiente: “Vamos a jugar a polis y cacos como el otro día, voy a elegir a los polis y a los cacos, los polis seréis, los encargados de elegir la cárcel, es decir, el lugar, donde la vais a situar y la forma. La única regla primaria es “Dar y no ser dado”. Después de

jugar haremos un círculo como hemos hecho otros días y hablaremos sobre lo que ha pasado en el juego y que podemos modificar.”

Elegí a los pilladores y se pusieron a jugar, el juego termino muy rápido y encontramos algún choque entre ellos, decidí parar la partida y nos sentamos en círculo para el momento de reflexión.

Yo decidí preguntarles que qué habían visto en el juego, entonces Pablo me dijo: “el espacio es muy pequeño y nos chocamos entre nosotros”, todos estaban de acuerdo con que el espacio no era seguro, por lo que decidimos agrandararlo. Claudia dijo que había que identificar a los policías con un peto o algo porque si no era un lío y no sabían cuando tenían que huir de los policías y todos sus compañeros estaban de acuerdo.

Decidimos escribir esas normas en la pizarra, repartí los petos a los policías y comenzamos la partida, los choques habían disminuido al agrandar el espacio, pero nos seguíamos encontrando con un problema, eran muchos policías. Por lo que cuando pare la partida todos estaban de acuerdo con que había que poner menos policías, ya que el juego no estaba equilibrado y se acababa muy pronto, hicimos una votación y decidieron poner 5 policías.

Apuntamos la norma en la pizarra y retomamos la partida, mientras jugaban me di cuenta de que los policías pillaban a más de un caco a la vez, sin embargo, al haber 5 policías el juego no se acababa tan rápido.

En el momento de reflexión les pregunté sobre lo que habían visto en el juego, si estaba más equilibrado. Todos estaban de acuerdo con que el cambio de los policías era adecuado, pero Sergio se quejaba de que si los policías pillaban a más de una persona a la vez. Estos tenían ventaja por lo que decidieron poner una norma en la cual los policías tenían que pillar de uno en uno.

Apuntamos la norma y retomamos la partida, esta vez iba a ser interesante porque hubo una caída cerca de la portería y cuando nos volvimos a reunir Héctor dijo lo siguiente: “No podemos dejar que la cárcel siga siendo la portería, ya que nos podemos tropezar y hacer daño con ella” los compañeros estaban de acuerdo y decidieron ponerla en forma de círculo en el centro para no chocarnos con las paredes.

Volvimos a jugar y la misión de los policías era bastante complicada porque la cárcel no estaba en buen lugar. Y Sergio dijo “Al estar la cárcel en el centro los policías lo tienen

muy difícil porque los cacos pueden salvar por muchos sitios”, pero el resto de los compañeros no estaba de acuerdo y querían dejar la cárcel en el medio. También salió la idea de la casa y algunos de los comentarios fueron los siguientes:

- Las escaleras y los bancos no es un buen lugar porque son peligrosos.
- La podemos colocar en una esquina.
- Las paredes son peligrosas, pero hay una esquina que tiene una colchoneta y así al entrar rápido no nos chocamos con la pared.

Decidieron poner la casa en la esquina y comenzamos a jugar, el problema llegó cuando dentro de la casa había muchos cacos y no se arriesgaban a salir para salvar, entonces pare el juego y nos reunimos.

Raquel propuso la norma de limitar el número de personas que entraban en casa, hicimos una votación y salieron 5 máximo y Lucía dijo que para que no fueran siempre los mismos solo se podía entrar 3 veces en la casa, así no entraban y salían todo el rato.

Volvimos a jugar y había mejorado bastante, este grupo había avanzado mucho y había puesto la mayoría de las normas.

En el último momento de reflexión salió un apartado muy importante, las reglas de oro. Raquel dijo lo siguiente: “podemos poner las reglas de oro del otro juego para no hacernos daño”, habíamos trabajado con ellas en las lecciones de recordatorio y pusieron 3:

- No hacernos daño, ni hacer daño a los compañeros.
- Mirar mientras corremos para no chocarnos.
- No tirarnos al suelo.

Al ser la hora del volver a clase, los niños apuntaron los cambios en la hoja de registro y estiraron para volver al aula.

Sesión 2 3.ºB:

Al llegar a clase pedí a los alumnos que cogieran un lápiz o un boli y bajamos al gimnasio, una vez allí recordamos los cambios y las normas que habíamos pactado el día anterior y al recordar donde habíamos colocado la casa, Rubén dijo lo siguiente: “la casa en la esquina puede ser peligrosa por las paredes” a lo que los compañeros contestaron que era el mejor lugar y la colchoneta cubría una de las paredes.

A raíz de esto recordaron las reglas de oro y en la de “no tirarse al suelo” dijeron que se tiraban porque estaban cansados, pero eso era peligroso, por lo que llegaron a la conclusión de que era buena idea tener una casa para poder descansar.

Después repartí los petos y se pusieron a jugar durante la partida, pude ver que al colocar la casa los niños ya no se tiraban por el suelo y los choques habían disminuido.

Lo que pude observar es que cuando los policías pillaban a los cacos, alguno se escapaba antes de llegar a la cárcel. Paré la partida y les pregunté que qué había ocurrido esta vez, a lo que Vega me respondió: “es injusto que cuando pillemos a un caco se escape antes de llegar a la cárcel” a lo que les dije: “y que podemos hacer para remediar esto”. Después de un momento de ideas y posibles normas, dimos con la clave, los policías tenían que llevar agarrados a los cacos a la cárcel, así se aseguraban de que no se escapasen.

Como todo el grupo estaba de acuerdo apuntamos la norma en la pizarra y retomamos la partida, esta vez al estar los policías en desventaja y ver que los cacos podían salvarse fácilmente llegaron a la conclusión de que la cárcel no estaba en buen lugar. Por lo que Sergio en el momento de reflexión volvió a proponer el cambio de la cárcel a otro lugar, por lo que sus aportaciones fueron las siguientes:

- En una esquina, al igual que la casa.
- En el fondo en forma de semicírculo.

La primera no la querían poner porque los bancos y las paredes eran peligrosas y al final decidieron hacer un semicírculo en el lado opuesto a la casa. También, al identificar los bancos como una zona peligrosa donde algunos compañeros se subían, decidieron poner una norma para evitarlos y Sergio dijo: “Podemos poner una norma para que no se puedan subir a los bancos, los que se suban están pillados y tienen que ir a la cárcel”, y todos sus compañeros estaban de acuerdo.

Apuntamos la localización de la cárcel y la nueva norma en la pizarra y comenzamos una nueva partida, esta vez encontrábamos algún problema con la casa, siempre estaban los mismos y al tener límite de personas los demás compañeros no podían entrar.

Por lo tanto, al finalizar el juego no reunimos y la mayoría de los cacos se quejaban de que no podían entrar en la casa. Y entonces les pregunté que qué podíamos hacer para

remediar esto, Javier propuso poner un límite de tiempo para estar en la casa. Los compañeros estaban de acuerdo, por lo que decidimos hacer una votación para determinar el tiempo. Tras la votación salió la norma de que los cacos solo podían estar en casa 10 segundos como máximo.

También quisieron añadir una regla de oro, ya que durante la partida había un policía que empujaba, en vez de tocar cuando pillaba a los cacos, entonces decidieron añadir las siguientes reglas:

- Pillar tocando.
- No empujar al dejar a los cacos en la cárcel.

Retomamos la partida para comprobar si la norma conseguía evitar que los cacos permanecieran en la cárcel. Por lo que pude observar, los niños cumplían la regla y el juego iba bastante bien.

Como quedaban 5 minutos de clase paré la partida e hicimos el último momento de reflexión donde les pregunté que qué tal veían los cambios en el juego y si querían modificar algo, la mayoría de ellos estaban contentos con los cambios que habíamos realizado y estaban de acuerdo con la mejoría del juego. Sin embargo, Héctor quería hacer un cambio, al inicio de la partida había cacos que empezaban en la casa, si es un lugar para descansar, no deberían estar al inicio, por ello propuso la norma de que al comienzo de la partida no se podía estar en la casa. Todos los compañeros estaban de acuerdo por lo que apuntamos la norma en la pizarra.

Al ser la hora del volver a clase, repartí las hojas a los niños (en esta clase guardaba yo las hojas porque en el otro curso las perdían), después apuntaron los cambios en la hoja de registro y estiraron para volver al aula.

Sesión 3 y última de 3.ºB

En la última sesión de “Polis y Cacos” nos quedamos unos minutos en el aula para realizar una autoevaluación del juego, les repartí una ficha donde tenían que marcar Si o No en diferentes casillas sobre la unidad y en la parte trasera cómo sería su juego bueno de “Polis y Cacos”

Esta vez los niños estaban seguros de lo que eran las reglas de oro, ya que habíamos trabajado con ellas desde el primer día.

Cuando explique lo que tenían que hacer por detrás de la hoja, es decir, crear su juego bueno de “polis y cacos”, Yeiden me pregunto que, si había que escribir también las reglas de oro, a lo que yo le dije: “¿Crees que es necesario para completar el juego bueno?”. Y él me contesto que sí, ya que sin ellas cada uno jugaríamos como quisiéramos sin pensar en el daño que se puede hacer a los compañeros.

Tras leer sus juegos pude comprobar que la mayoría de ellos incluyeron las reglas de oro e incluso alguna norma que favorece la seguridad como evitar zonas peligrosas.

Una vez terminaron bajamos al gimnasio y jugamos a polis y cacos con las normas y reglas de oro que ellos habían pactado durante estos días, al conseguir el juego bueno les deje jugando más tiempo seguido para observarles.

En general, jugaban con bastante seguridad, en uno de los momentos un niño se tiró al suelo al llegar a la casa, pero en el momento de reflexión Lucía se quejó de ello y resalto que había incumplido una regla de oro.

En la segunda partida que jugamos el juego estaba súper equilibrado y no observe ningún choque ni ninguna caída.

En el último momento de reflexión añadimos una regla de oro más, que sirve para evitar choques y fue la siguiente:

- Mirar mientras corremos para no chocarnos.

Al finalizar la clase les hice reflexionar sobre todos los cambios que habíamos hecho desde el primer día y todos estaban de acuerdo en que el juego había mejorado mucho. Héctor dijo que habíamos conseguido que el juego fuera seguro, participativo y divertido para todos, cosa que al principio no era posible.

ANEXO 3: PLANTILLA FICHAS Y AUTOEVALUACIÓN

FICHA DE LA SEGURIDAD:

Nombre:

Apellidos:

Curso:

Grupo:

Cambios:

1- _____

2-

3-

4-

5-

6-

7-

8-

9-

10-

11-

12-

13-

Reglas de oro:

1-

2-

3-

4-

5-

6-

7-

Ficha de autoevaluación:

Nombre del alumno:		
	SÍ	NO
He participado en el pacto de normas para la construcción del juego.		
Escucho y respeto a los compañeros en los momentos de reflexión.		
Conozco las reglas de oro.		
Juego teniendo en cuenta las reglas de oro.		
Respeto las normas pactadas y no hago trampas.		
Conozco la importancia del juego bueno.		
Entiendo que el juego tiene que ser seguro.		
Entiendo que el juego tiene que ser participativo y colaborativo.		
Entiendo que el juego tiene que ser divertido para todos.		
Busco el equilibrio del juego.		
Siento que el juego integra a todos.		
Soy capaz de pensar normas que ayuden al desarrollo del juego.		
Mantengo una actitud de escucha favorable.		
Me siento seguro/a durante el juego.		
Pienso que las reglas de oro son necesarias en un juego.		
Pillo a los compañeros que tengo cerca y no me centro solo en uno.		

ANEXO 4: RESPUESTAS DE LOS ALUMNOS

Fichas alumnos 3.ºA:

Nombre del alumno: _____

SI NO

He participado en el pacto de normas para la construcción del juego.

Escucho y respeto a los compañeros en los momentos de reflexión.

Conozco las reglas de oro.

Juego teniendo en cuenta las reglas de oro.

Respeto las normas pactadas y no hago trampa.

Conozco la importancia del juego bueno.

Entiendo que el juego tiene que ser seguro.

Entiendo que el juego tiene que ser participativo y colaborativo.

Entiendo que el juego tiene que ser divertido para todos.

Busco el equilibrio del juego.

Siento que el juego integra a todos.

Soy capaz de pensar normas que ayuden al desarrollo del juego.

Mantengo una actitud de escucha favorable.

Me siento seguro/a durante el juego.

Pienso que las reglas de oro son necesarias en un juego.

Pido a los compañeros que tengo cerca y no me centro solo en uno.

He participado en el pacto de normas para la construcción del juego.

Escucho y respeto a los compañeros en los momentos de reflexión.

Conozco las reglas de oro.

Juego teniendo en cuenta las reglas de oro.

Respeto las normas pactadas y no hago trampa.

Conozco la importancia del juego bueno.

Entiendo que el juego tiene que ser seguro.

Entiendo que el juego tiene que ser participativo y colaborativo.

Entiendo que el juego tiene que ser divertido para todos.

Busco el equilibrio del juego.

Siento que el juego integra a todos.

Soy capaz de pensar normas que ayuden al desarrollo del juego.

Mantengo una actitud de escucha favorable.

Me siento seguro/a durante el juego.

Pienso que las reglas de oro son necesarias en un juego.

Pido a los compañeros que tengo cerca y no me centro solo en uno.

No poner cosas
 5 roles
 La cárcel delimitada
 Llevar a los cacos a la cárcel

-6 roles
 -La ~~carcel~~ quitarla
 -en la cárcel hay que acordarse para volverse

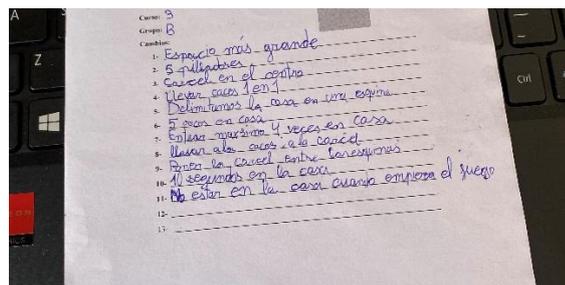
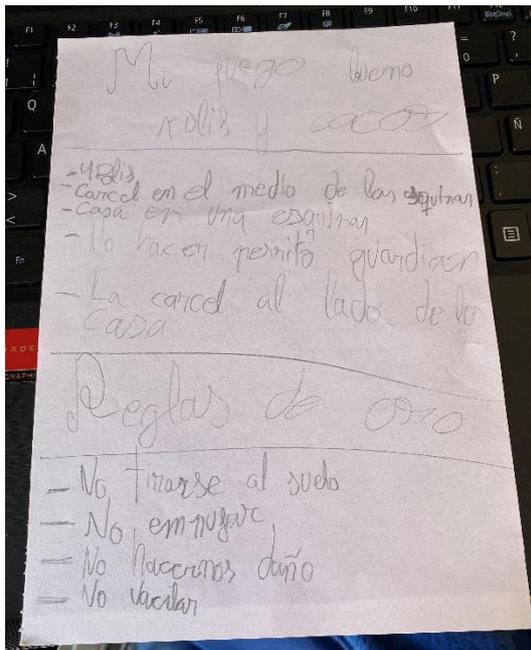
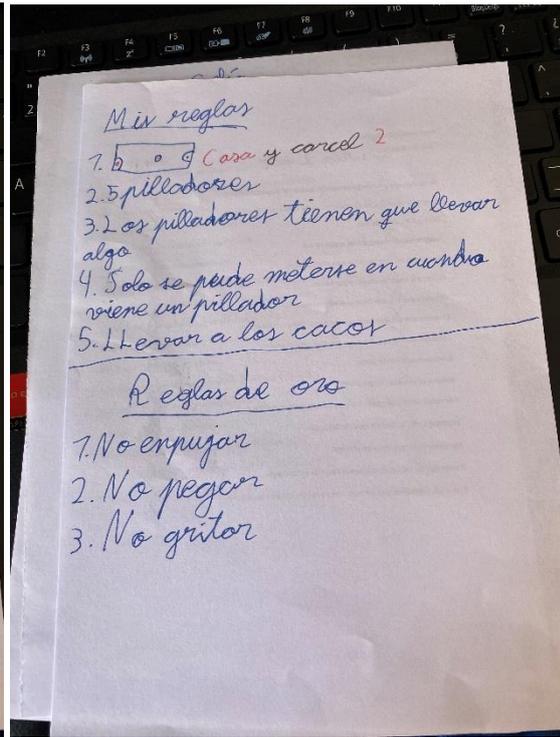
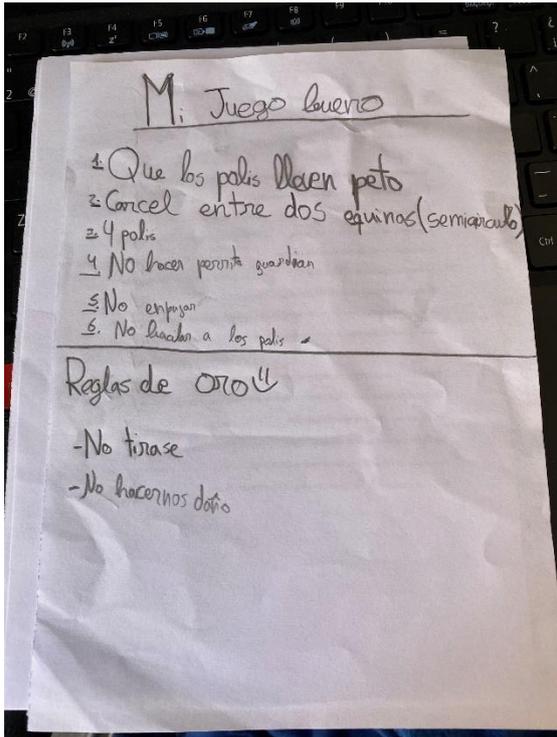
Solo pueden entrar a la casa los que lo merecen
 bien.
 Quitar la casa
 poner mas pollos.

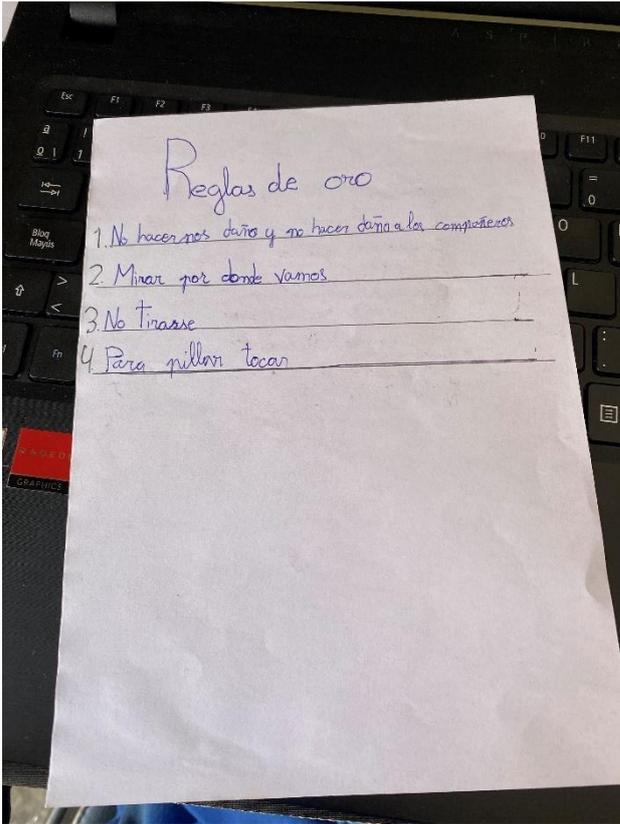
Curso 3ºA
 Grupo 6
 Cuaderno
 que es de pollos
 1. Zona segura
 2. Agrandar la zona de juego
 3. Cambiar la cárcel a la esquina de los bancos.
 4. Delimitar la cárcel a una semicirculo.
 5. Los cacas tienen que asegurarse para salvarse
 6. Si ves a un pollo en la casa
 7. Si personas manitas en la casa
 8. Solo pueden entrar en casa los que lo necesitan
 9. Llevar a los cacas a la cárcel
 10. Salvar chocando con la mano
 11.
 12.
 13.

Fichas alumnos 3.ºB

No participé en el pacto de normas para la construcción del juego.
 Escucho y respeto a los compañeros en los momentos de reflexión.
 Conozco las reglas de mi.
 Juego teniendo en cuenta las reglas de oro.
 Respeto las normas pactadas y no hago truccos.
 Conozco la importancia del juego limpio.
 Entiendo que el juego tiene que ser seguro.
 Entiendo que el juego tiene que ser participativo y colaborativo.
 Entiendo que el juego tiene que ser divertido para todos.
 Busco el equilibrio del juego.
 Siento que el juego integra a todos.
 Soy capaz de pensar normas que ayuden al desarrollo del juego.
 Muestro una actitud de escucha favorable.
 Me siento seguro/a durante el juego.
 Pienso que las reglas de oro son necesarias en un juego.
 Pido a los compañeros que tengo cerca y no me centro solo en uno.

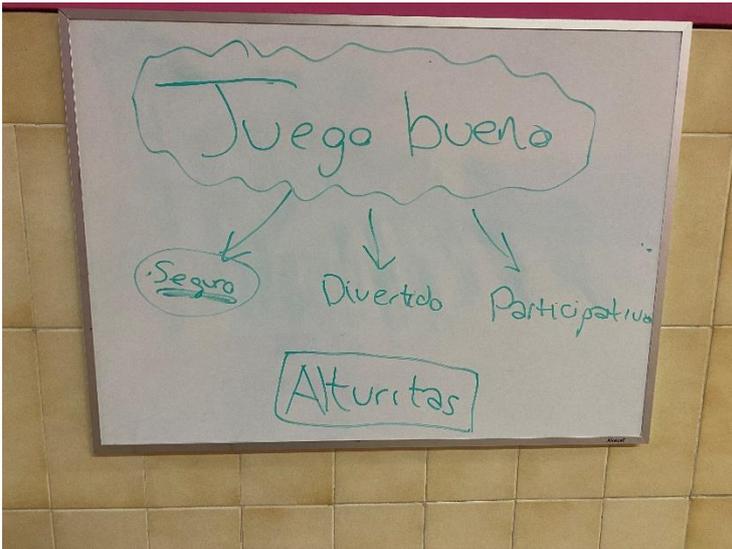
No participé en el pacto de normas para la construcción del juego.
 Escucho y respeto a los compañeros en los momentos de reflexión.
 Conozco las reglas de mi.
 Juego teniendo en cuenta las reglas de oro.
 Respeto las normas pactadas y no hago truccos.
 Conozco la importancia del juego limpio.
 Entiendo que el juego tiene que ser seguro.
 Entiendo que el juego tiene que ser participativo y colaborativo.
 Entiendo que el juego tiene que ser divertido para todos.
 Busco el equilibrio del juego.
 Siento que el juego integra a todos.
 Soy capaz de pensar normas que ayuden al desarrollo del juego.
 Muestro una actitud de escucha favorable.
 Me siento seguro/a durante el juego.
 Pienso que las reglas de oro son necesarias en un juego.
 Pido a los compañeros que tengo cerca y no me centro solo en uno.





ANEXO 5: FOTOS





- Es un obligatorio meter por una de materia
 + Espalderas 3 barras
 + Vuelo piernas cruzadas
 + Pilladores identificados
 + Espacio más grande
 - 2 personas máximo en cada altura
 - Qui támas los bancos
 Reglas de oro
 - Pillar tocado - Agarrarse bien
 - Moverse antes de bajar de las espalderas
 - Dar el chino a la mano.
 - Moverse con cuidado

