



Universidad de Valladolid

Trabajo de Fin de Grado

El Juego Bueno en 1º de Educación Primaria

Autor:	Miguel Briongos San Miguel
Tutor académico	Alfonso García Monge
Curso académico	2013-2014

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

RESUMEN

Se presenta el análisis de una intervención educativa centrada en el desarrollo del concepto de “Juego bueno”, aquel en el que se da un equilibrio entre los intereses docentes y discentes, en el que no hay problemas relacionales, riesgos de lesión, se da una participación plena y equilibrada y los participantes contribuyen a su construcción y regulación.

Mediante el desarrollo de dos Unidades Didácticas en un colegio de una capital de provincia en Castilla y León, se han podido observar las capacidades críticas, sociales y reguladoras de los alumnos de 1º de primaria gracias a los datos obtenidos en cada sesión y las evaluaciones realizadas en las programaciones didácticas.

PALABRAS CLAVE

Juego-bueno, Aprendizaje cooperativo, Juegos modificados, responsabilidad, seguridad, normas, relaciones con los compañeros.

ABSTRACT

It's presented an investigation and analysis project about acquisition and implementation of the concept of "Good game".

By the development of two teaching programs at public school in Valladolid, it have been observed critical, social and regulation skills of the first year primary education's students due to the results obtained in each session and the teaching programs evaluations.

Keywords

Good game, cooperative learning, modified games, responsibility, security, relationship with classmates.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
OBJETIVO DEL PROYECTO	5
JUSTIFICACIÓN	6
Relevancia del tema	6
Relación con las competencias del título	8
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
Conceptos importantes	9
Antecedentes	16
METODOLOGÍA Y DISEÑO	19
Contexto educativo de interés para el proyecto	19
Metodología de la puesta en práctica del proyecto	22
Metodología de recogida y análisis de los datos	25
RESULTADOS OBTENIDOS	28
Comprensión y evolución en la aplicación práctica de los conceptos	28
Evolución en el proceso del trabajo-aprendizaje cooperativo	35
Actitud	36
Evaluación y resultados de la unidad didáctica	36
CONCLUSIONES	38
Aspectos positivos observados	38
Aspectos menos positivos o no positivos observados	40
Conclusiones acerca del logro o no del objetivo	42
Conclusiones sobre el futuro del proyecto	43
REFERENCIAS	44
ANEXOS	49

INTRODUCCIÓN

El presente documento recoge la redacción del Trabajo de Fin de Grado llevado a cabo entre los meses de marzo y julio del año académico 2013-2014, como conclusión de los estudios del Grado en Educación Primaria realizados en la Facultad de Educación y Trabajo social de la Universidad de Valladolid.

En las páginas siguientes, se encuentran desarrollados todos los contenidos, reflexiones y datos relevantes recogidos para y durante el desarrollo del proyecto sobre el “Juego bueno en 1º de Educación Primaria”.

Dicho proyecto se llevó a cabo en un colegio de una capital de provincia en Castilla y León, aprovechando el periodo de Prácticum específico de 4º curso del Grado.

El presente documento se encuentra dividido en 8 apartados o bloques:

El 1º apartado se refiere al “Objetivo del proyecto”.

En el 2º apartado se expone la justificación. Se explica la importancia del desarrollo del tema “Juego bueno” en Educación Primaria.

El 3º apartado contiene la fundamentación teórica. En él se definen los conceptos importantes para la correcta comprensión del proyecto, atendiendo a las ideas aportadas por diversos autores. También se recogen los antecedentes y experiencias previas sobre el trabajo del tema “Juego bueno”.

El apartado 4 recoge la metodología y diseño, la forma de actuación y de recogida de datos. Además se exponen detalles importantes del contexto.

En el siguiente apartado se expone el desarrollo de cada sesión y los resultados obtenidos.

A continuación encontramos las conclusiones finales del proyecto.

Para terminar, los dos últimos apartados se refieren a las referencias bibliográficas y los anexos.

OBJETIVO

En este apartado se presentará el objetivo principal pretendido con la realización del proyecto:

OBJETIVO GENERAL

- Comprobar la viabilidad del trabajo del tema “Juego bueno” en 1º de Educación Primaria, analizando mejora de las relaciones entre el alumnado al realizar trabajos cooperativos.

JUSTIFICACIÓN

En este apartado se explicará la importancia de tratar el tema del “Juego bueno” en educación primaria, así como el desarrollo que se hace en el proyecto de las competencias necesarias en un maestro de Educación física.

RELEVANCIA DEL TEMA

Lo primero que debemos hacer es definir el concepto de “Juego Bueno” y entender sus competencias.

García Monge (2009, 43) defiende el “Juego bueno” como *“Aquél que se construye entre el docente y el alumnado: para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente; para lograr un equilibrio en las relaciones; para que todos tengan oportunidad de participar y progresar; que se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todos y todos en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará”*.

Es importante señalar la importancia del juego destacando que *“estimula la creatividad, la originalidad y es una fuente de aprendizaje”* (Moreno, 1999, apud. García López et al. 2011, 16-19); y que en el Decreto de Mínimos (2006) encontramos contenidos como la aceptación y respeto a las normas y las reglas, y hacia las personas que participan en el juego o como medio de disfrute, puesto que estas ideas argumentan la importancia general del juego en la educación.

Además, *“bajo las orientaciones del profesor, los alumnos pueden y deben reinventar los juegos tradicionales de manera que ese proceso de modificación constituya, en sí mismo, una herramienta relevante para su desarrollo personal y social”* (Méndez Giménez, 2011, apud. Méndez Giménez y Fernández Río, 2011, 55)

Según García Monge y Rodríguez Navarro (2013, 35-47) el éxito del juego depende del interés educativo del mismo y de la lógica interna de cada niño o niña, por lo que *“no hablamos, por tanto, de juegos, sino de llegar a jugar de forma más educativa (el Juego bueno)”*.

Para ello, es necesario elegir aquellos juegos que permitan desarrollar el contenido y adaptarse a las necesidades e intereses del alumnado. Según el mismo autor, no basta con modificar la estructura del juego, sino que el papel de los alumnos, tanto de manera individual como colectiva, es muy importante.

Además, con el análisis de actividades lúdicas, García Monge y Saguillo Rodríguez (en García Monge, 2009, 36-37) descubrieron que se daban situaciones muy distanciadas del objetivo educativo pretendido, como rechazos, imposiciones, burlas, personas relegadas a papeles secundarios, conflictos, situaciones de riesgo físico, etc.

Esto también es defendido por Lavega et al. (2006) y Trigueros (2002) (apud. Méndez Giménez y Fernández Río, 2011, 54) que aseguran que *“No es extraño encontrar manifestaciones lúdicas que promueven directamente o de manera oculta ciertos contravalores: por ejemplo, retahílas y canciones con carga sexista, roles asociados al género, segregación por sexo, mayor participación de los varones, marginación de los menos competentes motrices, ambientes cargados de excesiva competitividad en los que destaca la comparación de resultados entre los protagonistas, la violencia física y el maltrato o el abuso de animales”*.

Es en respuesta a estos problemas presentados cuando surge la idea de modificar el juego en vez de desecharlo.

Por otro lado, Devís y Peiró (1992, 155) señalan *“la importancia de que el alumnado participe en este proceso de enseñanza de los juegos modificados, al tener la capacidad de poner, quitar y cambiar reglas sobre la marcha del juego e incluso llegar a construir y crear juegos modificados”*.

Por lo que, con la unión de las ideas expuestas en es como se defiende la utilización de juegos educativos modificados por los propios alumnos. Además, se extrae también que la búsqueda del “Juego bueno” debe estimular la creatividad y autonomía del alumnado.

Es en base a esto por lo que considero importante este tema, puesto que, además, los juegos tienen un gran peso en la vida tanto cotidiana como escolar del alumnado.

RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

A través de este trabajo se muestra el desarrollo de las competencias del Título de Grado de Maestro en Educación Primaria.

a) *Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio – la educación -* Consistió en la búsqueda de información y contenidos sobre el tema mediante bibliografía, webgrafía y aclaraciones del tutor de prácticas.

b) *Diseñar y planificar un proceso de aprendizaje y de enseñanza.*

La intención era realizar dos Unidades Didácticas aprovechando el periodo de estancia en un centro gracias al desarrollo del Practicum.

c) *Capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para evitar juicios que incluyan una reflexión.*

Para conseguir esto se llevaron a cabo materiales curriculares escritos, fichas de evaluación, diario de campo, y “Tabla de juegos”.

d) *Transmitir información, ideas, problemas y soluciones tanto a un público especializado como no.*

Para ello será necesario preparar perfectamente cada sesión y tener claros los contenidos.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En el presente apartado se explicarán y desarrollarán los conceptos claves y necesarios a la hora de llevar a cabo y entender el proyecto.

Todo ello fundamentado en los trabajos de autores reconocidos y con representación demostrable en la puesta en práctica de la investigación.

CONCEPTOS IMPORTANTES

“Juego Bueno”

Basándonos en el trabajo de Alfonso García Monge, hay que señalar que el concepto del “Juego bueno” es un tema en constante cambio y estado de concreción que se sigue construyendo con cada grano de arena aportado por aquellos que lo ponen en práctica.

En un primer momento se definió como *“aquél que se adapta a las necesidades del alumnado y a los intereses del profesorado”* (García Monge, 2009, 36).

Sin embargo, después de todas las prácticas, análisis y concreciones llevadas a cabo, y que veremos en las próximas páginas, se terminó de adaptar la definición de “Juego bueno” como: *“Aquél que se construye entre el docente y el alumnado: para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente; para lograr un equilibrio en las relaciones; para que todos tengan oportunidad de participar y progresar; que se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará.”*(García Monge, 2009, 43).

Otros autores, como Almond (1986, apud. Méndez Giménez, 2010) consideran que el potencial didáctico de la creación de juegos es enorme y se describe como un medio en el que los alumnos pueden construir algo creado realmente por ellos mismos y darse cuenta del porqué de las reglas.

Por otro lado, García Monge (2009) en su tesis doctoral, recoge las dimensiones a las que afecta el tema. Así, se describen una serie de subtemas y objetivos a trabajar que

conseguirán movilizar las capacidades de los alumnos de una forma que no se alcanzaría de otro modo. Estos subtemas son:

- La comprensión de la norma como pacto, conociendo los elementos que la constituyen, su razón de ser y su influencia en el desarrollo del juego.
- Saber cómo adaptar, transformar y crear juegos para que estos sean más interesantes para el grupo que los practica, dando más oportunidades a todos y siendo más adaptados al contexto en el que se practican.
- El jugar con un equilibrio en las relaciones, respetando a los demás, ayudando a cualquiera en el juego, evitando o solventando los conflictos y las discriminaciones.
- Llegar a ambientes de seguridad y tranquilidad en los que todos se atrevan y tengan oportunidades de participar e intervenir.
- Saber dialogar, escuchar, organizar y planificar junto a otros.
- Jugar con control y seguridad sin hacerse daño a uno mismo ni a los demás.
- Acondicionar y preparar los espacios para el juego con el fin de hacerlos más interesantes con la lógica de la actividad y menos peligrosos.

El éxito del juego depende del interés educativo del mismo y de la lógica personal de cada niño o niña (García Monge y Rodríguez Navarro, 2013) , por lo que no se puede etiquetar un juego original de “bueno” o “malo”, sino que *“hay procesos más enriquecedores para cada escolar y otros que lo son menos [...] No hablamos, por tanto, de juegos, sino de llegar a jugar de forma más educativa (el Juego bueno)”* (García Monge, 2009, 41).

Sánchez Aguilar (2009) subraya algunos de los requisitos que debe cumplir el juego para tal fin educativo. Entre otros, debe posibilitar el desarrollo integral de los alumnos, evitando la exclusión y la hiper-competitividad. También debe suponer un reto alcanzable, fomentando la participación, otorgando oportunidades de éxito a todos los participantes y fortaleciendo el aprendizaje cooperativo y creativo.

Este último se refiere *“la capacidad para captar estímulos, transformarlos y comunicarnos ideas o realizaciones personales sorprendentes, nuevas”* (De la Torre 1985, apud. Méndez Giménez, 2010, 68)

Para conseguir estas premisas, es necesario elegir minuciosamente aquellos juegos que permitan desarrollar el contenido, adaptándose a las necesidades e intereses del alumnado. Es importante seleccionar juegos que potencien y muestren los conflictos con la intención de que los alumnos sean conscientes de la presencia de dichos problemas y de la necesidad de eliminarlos. Es decir, los alumnos deben ser conscientes y partícipes de su aprendizaje.

Estos conflictos se integran dentro de cuatro epígrafes, señalados por García Monge (2009, 42-43), que hay que abordar a la hora de trabajar el “Juego bueno”:

<u>Epígrafe</u>	<u>Competencia</u>
Seguridad	Se trata de hacer entender al alumnado que cuando surge la lesión o el daño el juego se acaba, y de que vean su responsabilidad en el desarrollo de una actividad controlada, segura y saludable.
Relaciones	El alumnado debe tomar conciencia de un juego equilibrado, en el que todos y todas tengan oportunidades de participar en diferentes roles, sin presión ni reproches, aceptando las diferencias y responsabilizándose en la ayuda a los que tengan más problemas.
Intervención personal y responsabilidad:	Entrarían aquí aspectos como la aceptación de la derrota y el éxito, la actitud desenfadada y tolerante, la identificación y control de las emociones, la búsqueda de mejora personal y en general la solución a la pregunta “¿qué puedo hacer yo para que juguemos mejor entre todos?”
Normativa:	Tratamos que el alumnado tome conciencia de que las normas no son algo inamovible, pero sí necesario para la acción colectiva. Queremos que descubran su papel de protagonistas en el pacto de las mismas y la lógica que subyace a éstas, es decir, cuáles son sus elementos constitutivos y su influencia en el desarrollo del juego”

Tabla 1- Epígrafes relativos al "Juego bueno" según García Monge (2009, 42-43)

Sin embargo, durante la realización de este proyecto, y a modo de investigación, se llevó a cabo la introducción de un nuevo aspecto, como consejo por parte del tutor del centro educativo:

- Rol activo y pasivo del alumno en el juego: Se hace ver al alumnado la importancia de mantener una participación activa a la hora de jugar para prolongar el tiempo de actividad física real, y de reducir el rol pasivo a la recuperación cardíaca y el descanso muscular.

Además, este aspecto será importante como base a la hora de educar a los alumnos en la regulación del esfuerzo y de las capacidades aeróbica y anaeróbica, puesto que en el primer ciclo de Educación Primaria no tienen consciencia de ello, lo cual es un problema puesto que *“en el campo de la actividad física los niños son tratados a menudo como adultos en miniatura, sin respetar las peculiaridades de su respuesta fisiológica al esfuerzo y limitando, en el mejor de los casos, los beneficios que de su práctica pueden derivarse”* (Balagué, 1992, apud. Gutiérrez Cardeñosa, 2013, 16)

Con todo lo dicho y después de definir el concepto, queda claro que el tema del “Juego bueno” necesita de la previa comprensión y trabajo de algunos contenidos para poder ser desarrollado correctamente, siendo el más importante la adecuada comprensión sobre qué son y cómo se desarrollan los juegos modificados que nos lleven al propio “Juego bueno”.

“Juegos modificados”

Para definir este concepto, nos basamos en dos aportaciones dadas por distintos autores:

Por un lado, Thorpe, Bunker y Almond (1986, apud. Devís 1996) defienden que los juegos modificados son aquellos que recogen la esencia y la problemática de los juegos deportivos fomentando los principios tácticos y minimizando los técnicos.

Mientras, para Devís y Peiró (1992) los juegos modificados se encuentran a medio camino entre el juego libre y el juego deportivo, adquiriendo unas normas sencillas y con gran margen de modificación, manteniendo siempre la esencia problemática inicial.

Observando ambas aportaciones, descubrimos que las similitudes se centran en el mantenimiento de la esencia problemática deportiva inicial, es decir, que el juego debe

ser modificado de tal forma que no pierda la identidad que lo diferencia de otros juegos originales.

Garoz Puerta (2005, 240), en su artículo “El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes”, defiende también la importancia de “*jugar [...] en ambientes donde se pueden cambiar sus reglas¹*” añadiendo que un juego “*nunca debería perder esa parte lúdica que lleva a sus participantes al mero disfrute de su actuación*”.

En cuanto a los tipos de juegos modificados, basándonos en los apuntes de Almond (1986, apud. Devís 1992) y de Curtner-Smith (1996), podemos afirmar que se dividen en varios tipos atendiendo a su objetivo motriz y técnico:

- De blanco o diana: El objetivo consiste en alcanzar la diana o las dianas que tenga el juego en el menor número de intentos posibles
- De bate y campo: Son juegos con dos equipos: lanzadores y defensores. El equipo de lanzadores arroja el móvil con el objetivo de realizar desplazamientos antes de que los defensores lo devuelvan.
- De cancha dividida o red y muro: En este tipo de juego los campos de cada equipo o jugador, están separados por una red o muro. El objetivo es que el móvil toque el campo del oponente u oponentes y no sea devuelto al nuestro o sea devuelto fuera de nuestro espacio de juego.
- De invasión o cancha compartida: Son aquellos en los que la zona de juego es compartida por ambos equipos o jugadores, con el objetivo de llegar a la meta contraria con el móvil el mayor número de veces posible.

Por último, y centrándonos en el tipo de enseñanza del tema después de haberlo definido y concretado, es importante seleccionar un método de aprendizaje que permita a los alumnos trabajar los contenidos de la manera correcta.

Como hemos mencionado anteriormente, una de las dimensiones del “Juego bueno” trata las relaciones entre los participantes, por lo que un aprendizaje en grupo parece ser el sistema más adecuado para adquirir las competencias necesarias del tema a la vez que se trabajan los aspectos propios del mismo.

¹ Refiriéndose a la modificación de las reglas del juego según Garoz Puerta (2005).

Sin embargo, como veremos a continuación, hay varios tipos de trabajo y aprendizaje en grupo. En el desarrollo de este proyecto se ha llevado a cabo un aprendizaje cooperativo, que a continuación definiremos y justificaremos.

“Aprendizaje cooperativo”

Basándonos en los consejos y directrices de Del Caño (2011) lo primero que debemos hacer es diferenciar entre aprendizaje cooperativo y trabajo en grupo puesto que, como hemos dicho, son dos conceptos parecidos pero no iguales.

Para diferenciarlo encontramos las aportaciones de diversos autores:

“Lo que identifica al aprendizaje cooperativo, distinguiéndolo del trabajo en grupo, es precisamente la preocupación de cada miembro del equipo, no solo por sí mismo o por la tarea que deben realizar, sino también por todos y cada uno de sus compañeros” (Velázquez Callado, 2013, 2).

Se podría entonces afirmar que *“en definitiva, lo que identifica al aprendizaje cooperativo, lo que le distingue del simple trabajo grupal, es la corresponsabilidad de cada estudiante por su propio aprendizaje, pero también y muy especialmente, por el de todos y cada uno de sus compañeros de grupo”* (Velázquez Callado, Fraile Aranda y López Pastor, 2013, 240).

Para Del Caño (2011), los diferentes tipos de trabajo en grupo son:

- Competitivo: Se consigue el objetivo si, y sólo si, los demás no lo consiguen.
- Individualista: Cada miembro del grupo consigue su propio objetivo.
- Cooperativo: Todos trabajan para conseguir un objetivo común.

Además, defiende que el aprendizaje cooperativo es una estrategia que promueve la participación colaborativa entre los estudiantes y que el propósito de esta estrategia es conseguir que se ayuden mutuamente para alcanzar sus objetivos.

Por otro lado, si tuviéramos que escoger una definición de este tipo de aprendizaje centrándonos en su objetivo, podríamos elegir la siguiente: *"El aprendizaje cooperativo es el uso instructivo de grupos pequeños, para que los estudiantes trabajen juntos y*

aprovechen al máximo el aprendizaje propio y el que se produce en la interrelación" (Johnson & Johnson, 1991, apud. Martínez Medina, 2009, 4).

Esta definición defiende el uso de grupos pequeños. Del mismo modo, y como propuesta de actuación, Almond (1986, apud. Méndez Giménez, 2010, 60) apunta que *“los grupos pequeños permiten mayor intercambio de ideas y dan lugar a menos oportunidades de discusión”*. Sin embargo, también informa que los grupos reducidos suponen que el profesor deba moverse entre dichos grupos e intervenir un mayor número de veces.

En cuanto al porqué de la utilización de este tipo de aprendizaje en el proyecto, podemos basarnos también en las aportaciones de diversos autores.

Uno de los más relevantes es Carlos Velázquez Callado, quien destaca que en sus investigaciones se *“ha mostrado cómo al responsabilizar al alumnado del aprendizaje de sus pares se multiplican los efectos positivos en una serie de variables de aprendizaje en comparación con la enseñanza tradicional mediante el propio y exclusivo trabajo personal.”* (Velázquez Callado, 2004, apud. Méndez Giménez, 2010, 67).

También encontramos que *“actualmente, el aprendizaje cooperativo es considerado una importante estrategia de enseñanza-aprendizaje, que promueve logros a nivel académico, social y afectivo-motivacional en todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades educativas específicas”* (Gillies, 2006, apud. Velázquez Callado, Fraile Aranda y López Pastor, 2013, 240).

Del mismo modo, Almond (1986, apud. Méndez Giménez, 2010, 57) defiende que *“el alumno debe mostrar una implicación en el propio proceso de aprendizaje, así como compartir ideas y comunicar el desarrollo del juego y trabajar de forma cooperativa asumiendo ciertas responsabilidades”*.

Sin embargo, hay que señalar que el desarrollo correcto de un aprendizaje y trabajo cooperativo no resulta perfecto per-se. Como se expresa a continuación, *“en dicha convivencia, se producen y reproducen multitud de situaciones, algunas favorables y otras adversas, que pueden generar desequilibrios y por tanto la aparición de desacuerdos y tensiones entre sus protagonistas que, según como se gestionen, van a*

originar situaciones de conflicto” (Ortega & Del Rey, 2003, apud. Sáez de Ocáriz, U., Lavega, P. & March, J., 2013, 164)

De esta manera, queda patente la importancia de una correcta formación y desarrollo a la hora de trabajar los alumnos de forma cooperativa, puesto que es un reforzamiento de las relaciones entre compañeros y de la empatía, a la vez que supone una mejora en el aprendizaje respecto a la enseñanza tradicional, lo que nos permitirá trabajar, de una manera más efectiva, el desarrollo de los conceptos a tratar, de los juegos modificados y, cómo no, del “Juego bueno”.

ANTECEDENTES DEL TEMA “JUEGO BUENO”

Para poder desarrollar y poner en práctica un proyecto de investigación, es necesario conocer las experiencias previas y la evolución que ha sufrido el tema clave del proyecto. Así, se relatarán a continuación los antecedentes del trabajo del “Juego bueno”.

Basándonos en las experiencias de Alfonso García Monge recopiladas en su tesis doctoral, queda claro que el tema que nos ocupa es poco conocido y más o menos moderno. Sus orígenes se basan en los seminarios realizados por él, Marcelino Vaca y Mercedes Sagüillo en el año 1991, que se encontraban dirigidos a la “Formación Permanente y Tratamiento Pedagógico de lo Corporal”.

Es en dichos seminarios donde surge la idea del alumno como modificador de juegos, y de la dotación de recursos para que esas modificaciones sean correctas atendiendo a la seguridad, al desarrollo de las relaciones interpersonales mediante el juego y al conocimiento, consciencia y respeto de las normas. (García Monge, 2009).

Antes de realizar cualquier puesta en práctica sobre el tema específico, había que encontrar los principales problemas a la hora de realizar juegos en el área de la Educación física escolar. Así se hizo y se descubrió que en las actividades lúdicas realizadas se daban situaciones muy distanciadas del objetivo educativo pretendido como rechazos, imposiciones, burlas, personas relegadas a papeles secundarios, conflictos, situaciones de riesgo físico, etc.

Además, García Monge (2009, 38) afirma como causa de esto que *“cada niño o cada niña, dentro del marco normativo establecido y de la lógica que éste orienta, hará su interpretación personal de la actividad, e intentará dar respuesta a sus necesidades e intereses, condicionados también por las fuerzas que se establezcan en el grupo”*.

En respuesta a estos problemas surge la idea de modificar el juego en vez de desecharlo, ya que *“en la práctica diaria, lo normal es que si un juego no funciona o en él se dan problemas, por ejemplo de relaciones o de participación, los educadores optemos o por descartarlo o por modificar sus normas”* (García Monge, 2009, 39). Así la solución pasaría por aprovechar estos conflictos que surgen en los juegos para ponerlos de manifiesto y convertirlos en una oportunidad educativa.

Para realizarlo se debían establecer unos indicadores de acción que ayudaran al alumnado a tomar conciencia de sus acciones para que intentaran modificarlas hacia una lógica educativa.

Además, el docente debía actuar durante este proceso, estableciendo un control en el juego para evitar lesiones, malas posturas y choques con otros. En definitiva, asegurarse que el proceso era seguro.

También se estableció una de las ideas clave del tema: los alumnos deben ser conscientes y partícipes de su aprendizaje.

Los antecedentes prácticos los encontramos en una serie de unidades didácticas elaboradas por Alfonso García y Mercedes Sagüillo durante los cursos 1998/1999 y 1999/2000.

Estas Unidades didácticas estaban destinadas al desarrollo de los elementos entre los que se engloba el “Juego bueno”, pero atendían sobre todo a las capacidades críticas, auto-reguladoras y cooperativas. Como ejemplo de esto hay que señalar una de las unidades diseñada por ellos y titulada “Creamos unas normas, tiempos y hábitos de trabajo a partir de juegos conocidos”, en la que ellos mismos señalan los siguientes objetivos:

- Que el alumnado aprendiese a jugar manteniendo unas relaciones equilibradas.
- Que se acostumbrasen a reflexionar y debatir sobre la acción, respetando los turnos de palabra y las opiniones de otros.
- Que colaborasen en la preparación y acondicionamiento de los espacios para el juego así como en la recogida de los materiales utilizados.
- Que aprendiesen a trabajar en grupos.

Sin embargo, como hemos mencionado anteriormente, el tema del “juego bueno” se va construyendo y concretando de forma constante. Es por esto que las siguientes unidades didácticas aparecen elementos como regulación de la seguridad y el desarrollo de las relaciones personales. El objetivo principal era dotar a los alumnos de estrategias que les permitieran alcanzar un juego “más controlado y con menos riesgo”.

No obstante no tardaron en aparecer algunos aspectos poco favorables a la hora de llevar la unidad a la práctica, por lo que se debían establecer unas medidas de actuación e intervención de la clase para evitar problemas de seguridad, riesgos de lesión, etc. Por lo que tuvieron que establecer, como ya hemos dicho, un método de control de la clase.

Para finalizar, se debe señalar que el desarrollo del tema del “Juego bueno” en la actualidad consiste en la realización de distintas investigaciones tanto en educación infantil como en educación primaria, atendiendo no sólo al “Juego bueno” como tal, sino también a sus componentes, al interés de los alumnos, asunción de roles, respeto a las normas, etc.

METODOLOGÍA Y DISEÑO

En el presente apartado se expondrá el contexto educativo en el que se desarrolló el proyecto así como la metodología y el estilo de enseñanza y puesta en práctica del mismo

CONTEXTO EDUCATIVO DE INTERÉS PARA EL PROYECTO

El proyecto fue puesto en práctica en un centro público de una ciudad Castellano-Leonesa, aprovechando el periodo de prácticas finales del grado, entre el 5 de marzo y el 23 de mayo de 2014.

Se trataba de un colegio bilineal en el 1º curso de primaria y unilineal en 2º y 3º, en el que no se admitían alumnos de 4º, 5º y 6º por falta de aulas.

Contexto material

Es importante señalar que el centro en el que se desarrolló el proyecto no contaba con gimnasio en el momento de la puesta en práctica, por lo que los espacios disponibles para la realización de las sesiones se limitaban al patio cuando el clima lo permitía y al aula de usos múltiples cuando no.

Por otro lado, sí se dispuso de materiales diversos entre los que se encontraban:

- Aros
- Bancos suecos
- Cuerdas
- Colchonetas
- Esterillas
- Indiacas
- Ladrillos
- Pañuelos
- “Paracaídas”
- Pelotas de fútbol, tenis, plástico y espumillón
- Picas

- Sacos

Contexto humano

El proyecto se llevó a cabo en un aula de 1º de primaria con 23 alumnos, 13 chicas y 10 chicos.

Se trataba de alumnos procedentes de familias de clase media pertenecientes al entorno cercano al colegio.

Dentro del aula no había ningún estudiante con necesidades educativas especiales ni para el área de Educación Física Escolar ni para las demás materias, aunque tres de ellos, dos chicos y una chica, sí recibían clases de apoyo en Lengua y Matemáticas.

Sí debemos señalar, en cambio, que dos días antes de comenzar la puesta en práctica de la 2ª Unidad Didáctica, uno de los alumnos sufrió una fractura de codo a consecuencia de una caída fuera del horario lectivo, por lo que su participación durante las sesiones consistió en actuar como observador y como árbitro en aquellos juegos en los que fuera necesario, procurando realizar con sus compañeros las actividades físicas que no supusieran ningún riesgo para su salud.

Otro de los alumnos fue operado de fimosis antes de la 2ª sesión de la misma Unidad Didáctica, por lo que se encontró en la misma situación que el anterior.

Por otro lado, se trataba de un grupo en el que, si bien las relaciones entre los alumnos eran aceptables en cuanto a los aspectos más formales (prestarse material o felicitarlos por los cumpleaños), no se podía decir lo mismo respecto a las actuaciones informales como jugar juntos en el recreo, aceptar la compañía de los “menos amigos” o ceder materiales de ocio (combas, cromos, balones, etc.) en los tiempos libres.

Además solían aparecer descontrol, gritos, conflictos, discusiones y acusaciones durante el desarrollo de las clases de Educación Física.

También se pudo apreciar en sus tiempos de ocio una separación en grupos reducidos de alumnos. Separación que, además, mostraba una desunión general entre chicos y chicas.

Uno de los alumnos era muy desobediente, gritaba y se descontrolaba demasiado.

Papel de la educación física y forma de actuación en el centro antes de la puesta en práctica del proyecto.

El grupo contaba con 3 horas semanales de Educación Física distribuidas en el siguiente horario:

Lunes	Martes	Jueves
12:00-13:00	12:00-13:00	13:00-14:00

Tabla 2- Horario del grupo elegido para el desarrollo del proyecto

Las rutinas en Educación Física eran las mismas para todos los cursos. Las clases duraban 50 minutos puesto que se reservaban 5 para bajar de la clase al gimnasio/patio y otros 5 para subir y asearse.

Como ya hemos señalado, el centro no contaba en ese momento con un gimnasio propiamente dicho, sino que se utilizaba la sala de usos múltiples (donde además se guardaba el material) cuando no se podía salir al patio.

Para bajar al aula de usos múltiples o patio los alumnos se ponían en fila en el aula. Dos encargados guiaban al grupo y uno se ponía detrás para cerrar la puerta y apagar las luces.

Por norma general, los alumnos bajaban al patio/sala de usos múltiples en fila india y en silencio. Una vez allí, el profesor explicaba en qué consistirá la sesión y procedía a su desarrollo, siguiendo habitualmente la estructura de calentamiento (10 minutos), parte principal (30 minutos) y vuelta a la calma (10 minutos), aunque si el comportamiento durante la sesión era especialmente bueno, se podía sustituir el juego de “vuelta a la calma” por otro que les gustara más, aunque no cumpliera ese papel de relajación o disminución de actividad física.

METODOLOGÍA DE LA PUESTA EN PRÁCTICA DEL PROYECTO

El tema fue desarrollado con los alumnos de 1º curso de primaria, por lo que era necesario comenzar a explicar los conceptos y contenidos más básicos y adaptar todo el proceso a las competencias adquiridas hasta el momento.

Para ello se realizaron dos Unidades Didácticas. La primera², enfocada a los juegos modificados, servía de introducción al tema del “Juego bueno” y de consolidación de los contenidos básicos para desarrollarlo.

Esta Unidad trabajó los juegos modificados por el profesor, explicando qué son y qué aspectos hay que tener en cuenta a la hora de cambiarlos.

Fue en la segunda Unidad³ donde, aprovechando lo ya aprendido, los alumnos trataron de llevar a cabo sus propias modificaciones, identificando los aspectos negativos de los juegos y solucionándolos como creyeran conveniente.

Esta Unidad constó de 6 sesiones distribuidas en 3 semanas, trabajando en la primera sesión los contenidos aprendidos durante la primera Unidad (a modo de recuerdo), los contenidos relativos al “Juego bueno” en la 2ª, 3ª, 4ª y 5ª, y aprovechando la última a modo de evaluación, tanto grupal como individual.

En ambas unidades, se trataron con especial énfasis 3 de los 4 epígrafes del “Juego bueno” propuestos por García Monge (2009, 41) y señalados ya en la fundamentación teórica de este documento⁴, sin embargo, se decidió tratar de manera más superficial el epígrafe “Intervención personal y responsabilidad”, en favor de un nuevo apartado: “Rol activo y pasivo del alumno en el juego⁵”. De esta manera, se trabajaron los originales y se pudo investigar sobre la inclusión del ya mencionado.

La estructura de las sesiones también buscaba potenciar esto, por lo que su parte principal consistió en la puesta en práctica de un juego para, a continuación, realizar una asamblea, primero en grupos reducidos (establecidos por el profesor al principio de la

² Ver Anexo 1.1, página 50 de este documento.

³ Ver Anexo 1.2, página 62 de este documento.

⁴ Ver página 11 de este documento.

⁵ Ver página 12 de este documento.

Unidad), y después en gran grupo; con el fin de encontrar los aspectos negativos o menos positivos del juego, y eliminarlos. Dicha estructura se basó en los argumentos dados por Rovergno y Bandhauer (1994 en Méndez Giménez, 2010), quienes defienden el uso de paradas por parte del docente con el objetivo de que el alumno reflexione sobre el avance del juego.

Además, a pesar de que Almond (1986) y Curtner-Smith (1996) (apud. Méndez Giménez, 2010, pág. 61) afirmaran que *“el profesor debe rehusar imponer su autoridad ante las posibles soluciones; sólo debería intervenir directamente cuando la seguridad del grupo esté en riesgo o por un uso inadecuado de móviles e implementos”*, era necesario establecer unas pautas de actuación a la hora de evitar problemas de seguridad o de descontrol, como ya se ha señalado en la fundamentación teórica.

Se hizo importante también el uso de dilemas morales ante los alumnos para obligarles a pensar en las consecuencias que podrían tener sus decisiones. Esto es defendido por Cantillo y cols. (2005, apud. Gutiérrez, M. y Vivó, P., 2005), quienes defienden además que los dilemas se refieren a relatos que buscan la toma de decisiones mediante la presentación de un conflicto de valores. Esto se trabajó ejemplos como los siguientes:

- *“Si añadimos esa regla, ¿no creéis que podría ser peligroso?”*
- *“¿Pensáis que esta nueva norma podrá eliminar los problemas encontrados respecto a este epígrafe?”*

Para que esta segunda Unidad fuera desarrollada correctamente, se debía dejar a los niños y niñas pensar y desarrollar su creatividad y capacidad crítica. Sin embargo, debido a su corta edad, podía ser complicado que todas las sesiones se desarrollaran de manera óptima. Era por esto que, cuando se observara que surgían problemas relacionados con las capacidades críticas y reguladoras, se les darían algunas pistas para que siguieran el camino correcto. Con esto, queda claro que el papel del profesor fue de guía, fomentando el aprendizaje por descubrimiento; mientras que el papel del alumno fue de experimentador.

Para ello, y teniendo en cuenta las características del alumnado señaladas anteriormente⁶, se estableció en primer lugar un sistema de normas que seguía la imagen

⁶ Ver página 20 de este documento.

de actuación de un árbitro de fútbol. De este modo, cuando un alumno no mostrara una actitud adecuada, se procedería a aplicar el “reglamento” atendiendo a la gravedad de su acción: un aviso si la infracción era leve, tarjeta amarilla si era infracción media, o tarjeta roja si se trataba de un acto de gravedad elevada. Una tarjeta roja equivalía a 5 minutos de castigo en un banco.

Para evitar confusiones, se proporcionó a los alumnos una cartulina con las normas y los motivos de cada actuación disciplinar⁷.

Por último, el desarrollo del trabajo-aprendizaje cooperativo se llevó a cabo estableciendo 4 grupos de alumnos, organizados atendiendo al nivel de las competencias adquiridas mostrado en la Unidad anterior (“Modificamos los juegos”), y al fomento de la igualdad y cooperación entre sexos. La distribución de los grupos fue la siguiente:

Grupo 1	3 Chicos 2 Chicas	En este grupo coincidieron el alumno que peor se portaba y la alumna que más había trabajado y mejor había asimilado los conceptos en la Unidad anterior (“Modificamos juegos”).
Grupo 2	3 Chicos 3 Chicas	En este grupo tanto los alumnos como las alumnas se encontraban prácticamente a la par en cuanto a contenidos y comportamiento.
Grupo 3	2 Chicos 4 Chicas	Este grupo contuvo mayor presencia de chicas debido a que esas alumnas determinadas podrían ayudar a sus dos compañeros, que habían terminado la Unidad anterior con más dificultades.
Grupo 4	2 Chicos 4 Chicas	En este último grupo los dos alumnos habían concluido la Unidad anterior dominando de manera notable los contenidos, mientras que las alumnas no habían logrado unos resultados tan buenos.

⁷ Ver Anexo 4, página 90 de este documento.

METODOLOGÍA DE RECOGIDA Y ANÁLISIS DE LOS DATOS

Durante la 1ª Unidad Didáctica la recogida de datos fue menor puesto que no se trató en exceso el tema clave del proyecto, el “Juego bueno”.

Durante la 2ª Unidad, la recogida de datos fue constante. Para ello se utilizó la observación directa de aspectos referentes a la actitud como, por ejemplo, la participación y el grado de implicación en el grupo de trabajo, el respeto hacia los compañeros y las normas.

Además, se tomaron grabaciones de audio a los alumnos en los tiempos de asamblea en grupos para comprobar cómo dialogaban y trabajaban en el tema de manera textual, y de vídeo a la hora de realizar los juegos, con el objetivo de encontrar detalles que pudieran haber pasado desapercibidos.

Por otro lado, tuvo especial importancia la “Tabla de juegos”. Esta tabla, en formato de “pros y contras” consistía en una cartulina Din-A3 con tres divisiones:

- La primera división abarcaba 4 ranuras. Cada ranura fue nombrada con uno de los 4 epígrafes claves a la hora de modificar juegos, trabajados durante el proyecto en mayor grado: Normas, Roles, Relaciones con los compañeros y Seguridad. En cada ranura se insertaba una tarjeta con el número del grupo al que le tocara modificar ese aspecto durante la sesión.
- La segunda división se refería a los “Pros” y contenía 5 ranuras. En cada una se insertaba una tarjeta con un aspecto positivo:
 - Más rol activo
 - Juego divertido
 - Normas sencillas
 - Compañerismo
 - Seguro
- La tercera y última división trataba los “Contras” y constaba de otras 5 ranuras. En cada una se insertaba una tarjeta sobre aspectos negativos:
 - Mucho rol pasivo
 - Juego aburrido
 - Normas complicadas

- Difícil
- Peligroso

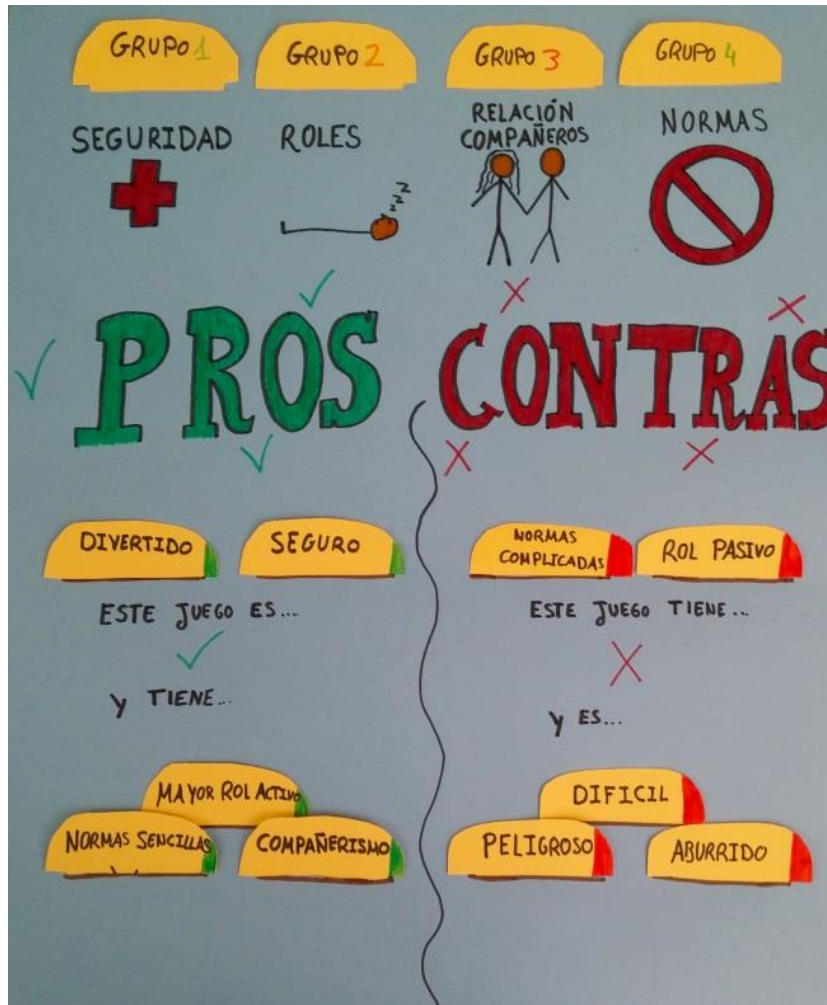


Ilustración 1- Tabla de juegos

El objetivo de esta tabla era evaluar los aspectos presentes en el juego que se acabara de practicar, para determinar si se había logrado o no un “Juego bueno”. Se consideraría que sí en el caso de que no apareciera ningún contra tras la actualización.

Además, dicho material sirvió de instrumento de evaluación de la Unidad Didáctica.

También se recogieron datos escritos después de cada sesión señalando el resultado específico de cada modificación en cuanto a cada epígrafe⁸ para evaluar la evolución de la puesta en práctica de cada uno por parte de los alumnos.

⁸ Ver anexo 5, página 91 de este documento.

El sistema de actualización de la tabla y de aceptación de normas se llevó a cabo mediante votación por parte de los alumnos.

Otro instrumento de recogida consistió en la realización de una ficha de evaluación⁹ por parte de los alumnos, a modo de examen al finalizar la Unidad Didáctica, cuyo principal objetivo era determinar de manera escrita la comprensión de los conceptos por parte de los alumnos.

A partir de la ficha de evaluación se llevó a cabo un análisis de los datos obtenidos por las preguntas¹⁰, puesto que todas tratan sobre uno de los 5 epígrafes que se trabajarán.

Por último, se aprovechó que las sesiones eran supervisadas por el tutor de prácticas y por un compañero de la Facultad para que ellos recogieran en un informe externo de los detalles que observaran en referencia al tema.

⁹ Ver Anexo 2.2, página 77 de este documento.

¹⁰ Ver Anexo 6, página 100 de este documento.

RESULTADOS OBTENIDOS

En este apartado se expondrán los resultados obtenidos de la puesta en práctica de la 2ª Unidad Didáctica, conseguidos gracias a los recursos de recogida de datos explicados en el epígrafe anterior.

En primer lugar se relatarán los resultados observados atendiendo a los 4 apartados que se trabajaron específicamente¹¹.

Además, se puede observar el desarrollo completo de las sesiones en el Anexo 3¹².

COMPRENSIÓN Y EVOLUCIÓN EN LA APLICACIÓN PRÁCTICA DE LOS CONCEPTOS

Es importante observar los resultados desde esta perspectiva de comprensión y evolución, puesto que, como se ha señalado en la Fundamentación teórica, el éxito del juego depende del interés educativo del mismo y de la lógica personal de cada niño o niña (García Monge y Rodríguez Navarro, 2013).

Seguridad

Atendiendo a los resultados obtenidos con la realización de la ficha de evaluación, 21 de los 23 alumnos (el 91,3%) contestaron correctamente a, al menos, 2 de las 3 preguntas realizadas sobre este concepto, siendo el 100% de las chicas y el 80% de los chicos.

En lo referente a la evolución de la aplicación práctica de este apartado, hay que señalar que prácticamente todos los juegos y sus modificaciones se desarrollaron de manera segura gracias al reglamento aportado por los alumnos y a la intervención realizada por mí cuando fue necesario (actuación defendida por Almond, 1986, y Curtner-Smith, 1996, apud. Méndez Giménez, 2010)¹³, puesto que con la integridad física de los alumnos no se pueden correr riesgos.

¹¹ Ver “Anexo 5”, página 91 de este documento.

¹² Ver página 79 de este documento.

¹³ En “Fundamentación teórica”, página 13 de este documento.

Este sistema de actuación se llevó a cabo durante la 3ª sesión, en el juego “Balón prisionero con eliminados” (versión original), en el que existía el riesgo de recibir balonazos en la cara o en las zonas sensibles del cuerpo¹⁴.

Gracias a una grabación de audio al grupo encargado de evaluar la seguridad en esa sesión, el grupo 2, se pudieron extraer los siguientes comentarios, que demostraban la conciencia de los alumnos respecto al problema y la búsqueda sin éxito de soluciones:

Alumno A: -*“A mí me han dado en el pito”*.

Alumna B: -*“Podemos decir que tiren por el suelo”*.

Alumna C: -*“O que no tiren a la cara”*.

Alumno D: -*“Que tiren con cuidado”*.

Como el grupo no conseguía establecer una norma o actuación que eliminara o redujera ese riesgo, decidí explicarles a todos los alumnos, los conceptos tácticos básicos para reducir el riesgo de ser golpeados, a saber: no colocarse cerca del campo rival, situarse lo más lejos posible de la aglomeración de balones rivales, acercarse para lanzar y alejarse rápidamente, etc., trabajando así, además, el epígrafe “Intervención personal y responsabilidad”.

Sin embargo, debido a la imprevisibilidad de algunas situaciones, se dieron casos de riesgo a la hora de jugar.

Dichos casos fueron los siguientes:

- Durante la 4ª sesión, en el juego “Pelota canadiense con el ladrillo alejado y con la carrera de todos los lanzadores a la vez” (segunda modificación), se puso en riesgo la integridad física del primer defensa en recoger el balón, al verse sepultado por sus compañeros¹⁵.
- En la sesión 5, en el juego “Pilla-pilla lanzando balón con eliminados” (primera modificación), se dio el riesgo de recibir balonazos en la cara o en las zonas sensibles del cuerpo.

¹⁴ En “Anexo 5”, páginas 92-93 de este documento.

¹⁵ En “Anexo 5”, página 94 de este documento.

Sin embargo, los grupos encargados, grupo 3 y grupo 4 respectivamente, apreciaron correctamente estos problemas y los solucionaron de manera satisfactoria, incorporando normas para reducir las posibilidades de una nueva aparición de los mismos.

Roles

Atendiendo a los resultados obtenidos con la realización de la ficha de evaluación, 22 de los 23 alumnos (el 95,7%) contestaron correctamente a, al menos, 2 de las 4 preguntas realizadas sobre este concepto, siendo el 100% de las chicas y el 90% de los chicos.

En lo referente a la evolución de la aplicación práctica de este concepto, debemos señalar que en las 4 primeras sesiones el juego original, planteado por mí, mostraba intencionadamente una clara dominancia del rol pasivo. En la 1ª sesión, este problema fue solucionado por los alumnos en su totalidad, en la primera modificación y sin volverse a presentar.

“Tres alumnos propusieron entonces que aquel que se quedara sin cola iría de la mano del que se la había quitado. Uno añadió que en vez de ir de la mano podrían ir en fila. [...] Finalmente una de las alumnas señaló que se podía jugar salvando a los eliminados entregándoles una cola robada”¹⁶.

El grupo 1 trabajó este aspecto en la 5ª sesión y en su propio juego, obteniendo un resultado positivo en ambas actuaciones al solucionar en ambos los problemas observados en la primera modificación tras su aparición.

El grupo 2, en la sesión específica en la que analizó este epígrafe (sesión número 2) obtuvo un resultado notable solventando los conflictos, que no volvieron a aparecer. Lo mismo ocurrió en su juego, donde se dio de inicio un alto grado de rol pasivo. Sin embargo el grupo supo contrarrestarlo con la primera modificación.

Durante la sesión específica se realizó una grabación de audio al grupo sin avisar. De esta grabación comprobó que dicho grupo tenía claro el concepto a tratar ya que todos los miembros coincidieron en la acertada valoración de la versión original del juego, “El pañuelo”, al afirmar que “*es rol pasivo este juego*”

¹⁶ En “Anexo 3”, página 79 de este documento.

Respecto al grupo 3, debemos señalar que en la sesión específica (3ª sesión) cuajó también una actuación notable, solucionando los problemas de alta presencia de rol pasivo. Además, obtuvo un resultado sobresaliente en la creación de su juego, que desde el comienzo presentó una adecuada dominancia del rol activo sobre el pasivo

Por último, el grupo 4 no supo aportar ninguna regla que solventara el conflicto presente en el juego de la sesión específica (sesión número 4) hasta la 2ª modificación cuando, finalmente, uno de los lanzadores que más había permanecido en rol pasivo propuso la idea: *“Pues corremos todos”*.

Por otro lado, el grupo sí fue capaz de crear un juego que no presentara problemas en este aspecto desde su versión original. Además, defendieron sin que se les preguntara que esa versión fue tomada *“para evitar rol pasivo”*.

Relaciones con los compañeros

Atendiendo a los resultados obtenidos con la realización de la ficha de evaluación, los 23 alumnos (el 100%) contestaron correctamente a, al menos, 2 de las 4 preguntas realizadas sobre este concepto.

En lo referente a la evolución de la aplicación práctica de este concepto, hay que señalar que en la 1ª sesión, con el trabajo de todos los alumnos, se modificó el juego consiguiendo llevar a cabo estrategias de mejora de las relaciones y fomento del compañerismo al tener que salvar a los eliminados.

Sin embargo surgieron también problemas de “amiguismo” puesto que algunos alumnos preferían salvar a aquellos compañeros con los que se llevaban mejor.

Como ejemplo de esto encontramos que una de las alumnas del grupo 3 entregó una cola a un compañero con el objetivo de salvarle para, a continuación, quitársela de las manos y entregársela a una de sus amigas.

Ante esto decidí convocar una asamblea para explicar a los alumnos que ese comportamiento no era correcto, puesto que todos eran compañeros y para lograr un “Juego bueno” tenían que ayudarse unos a otros.

Como resultado de esto, no se apreciaron más casos de “amiguismo” durante las siguientes puestas en práctica, aunque gracias a la realización y revisión de una grabación audiovisual, se pudo comprobar que dos alumnas se acercaban a la “zona de eliminados” con el objetivo de salvar a una compañera específica.

Durante la 2ª sesión se pudo apreciar que los alumnos apoyaban a sus compañeros de equipo, lo que demuestra un buen desarrollo de las relaciones. Sin embargo también se dio un caso de competitividad malsana al surgir un intercambio de comentarios desafiantes entre alumnos de distinto equipo, y de menosprecio a un compañero con el comentario de “*Si sale el Alumno B, perdemos*”.

Ante esto decidí preguntar a los alumnos los beneficios de decirle ese tipo de comentarios a un compañero y a un rival, buscando un dilema (actuación defendida por Cantillo y cols., 2005, apud. Gutiérrez, M. y Vivó, P., 2005¹⁷) que obviamente tuvo como resultado el acuerdo de no realizar semejantes comentarios.

En las sesiones 3 y 4 los grupos encargados (4 y 1 respectivamente) observaron y modificaron correctamente los juegos para lograr un fomento a las relaciones. Si bien durante estas sesiones se oyó algún comentario de desafío a un rival, el número de los mismos fue casi mínimo.

En la 5ª sesión el grupo encargado (grupo 2) añadió en la 2ª modificación del juego (“Pilla-pilla balonero”) el papel de los “médicos”, que salvarían a los eliminados, fomentando así el compañerismo. Esto fue visto por el resto de los alumnos que señalaron que “eso sería compañerismo”, refiriéndose al hecho de que los médicos salvaran a sus compañeros de clase.

Respecto a la creación de juegos, el grupo 1 no realizó ninguna modificación de su juego (“Puntos”) que fomentara las buenas relaciones entre compañeros, aunque tampoco se dieron elementos negativos.

El grupo 2 (“Bomba”) tampoco las fomentó. Además, se dieron discusiones entre los participantes después de la primera modificación.

¹⁷ En “Fundamentación teórica”, página 23 de este documento.

Respecto al grupo 3, desde el inicio presentaron un sistema de fomento del compañerismo y las relaciones al pensar y enunciar acciones grupales a realizar por los demás.

Por último, en referencia al grupo 4, también presentaron un juego que fomentaba las relaciones al tener que trabajar en equipo los eliminados pasándose la pelota de la manera correcta. Por otro lado, es importante señalar que existió una sana competitividad entre los participantes no eliminados al intentar distraer y poner nerviosos a sus compañeros en tono jocosos (algo que además hizo cumplir la característica de “diversión” del juego).

Normas

Atendiendo a los resultados obtenidos con la realización de la ficha de evaluación, 22 de los 23 alumnos (el 95,7%) contestaron correctamente a, al menos, 1 de las 2 preguntas realizadas sobre este concepto, siendo el 92,3% de las chicas y el 100% de los chicos.

En lo referente a la evolución de la aplicación práctica de este concepto, hay que señalar que en general se establecieron normas claras y fáciles de comprender en todos los juegos y modificaciones.

Se dieron algunos casos en los que las normas establecidas hacían el juego algo difícil de realizar con éxito. Por ejemplo durante la versión original del juego “Pelota canadiense” la distancia a recorrer por los lanzadores era tan corta que los esfuerzos de los defensores por eliminar al lanzador resultaban inútiles. Como otro ejemplo de esto encontramos que durante la versión original del “Pilla-pilla” resultaba muy complicado identificar al pillador después de varios minutos de juego.

Es importante también señalar que, durante el juego creado por el grupo 2 (“Bolos en el medio cambiándose con el lanzador que les dé y lanzando todos a la vez”) resultaba prácticamente imposible para los bolos adivinar cuál de los muchos balones en movimiento les habían dado.

También es destacable que en ciertas versiones de los juegos practicados se observó una desmotivación por parte de algunos alumnos, debido a la poca estimulación que ejercía dicho juego en ellos por alguna norma que provocara ese conflicto. Esto se solucionó al

eliminar las causas de ese “aburrimiento” puesto que, como ya se ha señalado, para Sánchez Aguilar (2009) el juego debe suponer un reto alcanzable, fomentando la participación, otorgando oportunidades de éxito a todos los participantes y fortaleciendo el aprendizaje cooperativo y creativo.

Sin embargo los principales problemas surgieron de alumnos que decidían saltarse esas normas en función de su propio interés, lo que daba lugar a discusiones, algo que también va estrechamente ligado al epígrafe “Intervención personal y responsabilidad”. Como ejemplo claro de estos problemas encontramos una situación ocurrida durante el desarrollo de la primera modificación del juego de la 3ª sesión (“Balón prisionero eliminando a los participantes sin bote previo del balón, aplicando las tácticas sobre seguridad y salvando a los compañeros”).

Alumno A: -*“Fulanito ha hecho trampas, le he dado y no se va del campo”*-

Alumno B: -*“Es mentira, el balón había botado antes”*-

Alumno A: -*“No había botado”*-

La discusión fue subiendo de tono y se saldó con una tarjeta amarilla para cada uno por no respetar las normas de comportamiento¹⁸.

Estas situaciones fueron señaladas también por los alumnos en la asamblea posterior:

Alumno A: -*“Ya no hay rol pasivo pero hay muchos tramposos y gente que hace trampas”*-

A pesar de todo, se apreciaba un descenso de las trampas cuando se añadían sanciones para aquellos que las llevaran a cabo.

¹⁸ Ver Anexo 4, página 90 de este documento.

EVOLUCIÓN EN EL PROCESO DEL TRABAJO-APRENDIZAJE COOPERATIVO

El éxito de las sesiones dependía del grado de trabajo cooperativo realizado por los alumnos, por lo que lograr el objetivo de la “Tabla de juegos” sería consecuencia de una buena labor en este aspecto. Para ello fue necesario que los niños y niñas entendieran la importancia del respeto a los demás.

Como ya hemos mencionado, en las primeras sesiones algunos alumnos y alumnas elegían a sus amigos a la hora de salvar a los compañeros, y eran frecuentes las peleas y las discusiones. Sin embargo poco a poco, y como ya hemos visto, fueron mejorando las relaciones entre los compañeros lo que, a su vez, ayudó a mejorar el trabajo-aprendizaje cooperativo.

Debemos recordar que *“en definitiva, lo que identifica al aprendizaje cooperativo, [...] es la corresponsabilidad de cada estudiante por su propio aprendizaje, pero también y muy especialmente, por el de todos y cada uno de sus compañeros de grupo”* (Velázquez Callado, Fraile Aranda y López Pastor, 2013, 240).

Como ejemplo de esto encontramos las siguientes situaciones:

Alumno A: *“Calla Fulanito, que está explicando la chica X”-*

(Respeto al compañero que habla)

Alumno A: *“Por ejemplo, si dice el 3 pues van los dos treses y los dos con el número siguiente”-*

Alumno B: *“Pero, y los demás que esperan, ¿qué pasa?”-*

(Debate respetuosos entre compañeros del mismo grupo)

Alumno A: *“Al que le quiten la cola, pues... que siga jugando”-*

Alumno B: *“Es que entonces da igual que te la quiten”-*

(Debate respetuosos entre compañeros del mismo grupo)

Esto evolucionó hasta el punto en el que los propios alumnos pedían asamblea para debatir con sus compañeros cuando los juegos no funcionaban correctamente o se les ocurría alguna propuesta de mejora.

ACTITUD

En cuanto a este apartado, se observó la participación y el grado de implicación de los alumnos y alumnas a la hora de trabajar con sus compañeros y de poner en práctica los juegos respectivos.

En general todos los alumnos participaron y mostraron interés en los contenidos y juegos realizados, aportando sus ideas para las modificaciones y cuestionando de forma educada las opiniones de los compañeros que no acababan de convencerles.

Es importante señalar que uno de los alumnos que peor se portaba a nivel general (no sólo en Educación Física) demostró una actitud esperanzadora durante la 2ª sesión al trabajar de forma eficaz y motivada en el tiempo de asambleas tanto en pequeños como en gran grupo.

Sin embargo, durante el resto de las sesiones su comportamiento volvió a decaer, terminando por suspender todos los apartados de evaluación de la Unidad Didáctica¹⁹ menos el referente a las actualizaciones de la “Tabla de juegos”, lo que supuso que suspendiera el tema del “Juego bueno”.

EVALUACIÓN Y RESULTADOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Atendiendo a los criterios de evaluación, la nota media de la clase se situó en un 7,5/10 formado por:

- 5 sobresalientes → 4 chicas y 1 chico
- 10 notables → 6 chicas y 4 chicos
- 6 bien → 3 chicas y 3 chicos
- 1 suficiente → 1 chico
- 1 insuficiente → 1 chico

¹⁹ En “Anexo 1.2”, página 74 de este documento.

Fijándonos en los resultados obtenidos mediante las diversas actualizaciones de la “Tabla de juegos” a lo largo de las sesiones, debemos señalar que en todas las sesiones menos en el juego “Bolos” de la sesión 6 se logró alcanzar el objetivo del “Juego bueno”

CONCLUSIONES

Lo primero que hay que señalar en este apartado es que para poder dar fiabilidad completa a las conclusiones expuestas a continuación, se hace necesaria la puesta en práctica del proyecto en distintos centros, aulas y contextos, puesto que no se pueden extraer afirmaciones cerradas con una única muestra. Sin embargo, tras analizar los resultados obtenidos, sí que animan, en mi opinión, a la futura puesta en práctica de este programa.

ASPECTOS POSITIVOS OBSERVADOS

Integración del epígrafe “rol activo y rol pasivo del alumno en el juego”

Analizando los resultados obtenidos explicados en el apartado anterior observamos que el 95,7% de los alumnos ha demostrado controlar de manera notable los conceptos “Rol pasivo” y “Rol activo.

Además, estudiando el desarrollo de las sesiones y los datos recogidos se puede afirmar que desde el primer momento los niños y niñas entendieron el camino que debían seguir para eliminar la presencia de demasiado rol pasivo, y que su nivel de tratamiento de este aspecto fue mejorando con el paso de las sesiones, consiguiendo que dos de los cuatro grupos lograran crear y modificar juegos que no presentaran problemas referidos a la mayor presencia de rol pasivo frente al activo.

Respecto a los otros dos grupos, si bien en sus juegos creados existían de inicio los problemas relativos a rol pasivo, ambos consiguieron eliminar dichos problemas de manera satisfactoria.

Esto supone que la integración del epígrafe “Rol activo y rol pasivo del alumno en el juego” es posible e incluso necesaria a la hora de trabajar el tema del “Juego bueno” con alumnos de 1º de Educación Primaria, puesto que son capaces de desarrollarlo sin problemas y, como se ha explicado en la fundamentación teórica, puede ser un buen comienzo también para tratar el control y regulación de las capacidades aeróbica y anaeróbica en los alumnos de primaria.

Utilización del modelo de trabajo-aprendizaje cooperativo para el desarrollo del tema “Juego bueno”

En las últimas sesiones, los propios alumnos solicitaban tiempos de asamblea para poder trabajar con sus compañeros en la reformulación de las normas y modificación del juego. Además, se observó que, con el paso de las sesiones, los alumnos buscaban normas que eliminaran más de un elemento negativo a la vez: *“Se aplicó la norma de salvar a los compañeros llevándoles una pelota. Con esto, se pretendía añadir el factor de compañerismo a la vez que se eliminaba el tiempo en rol pasivo”*²⁰. Esto sólo era posible gracias al correcto funcionamiento y armonía del grupo que, al haber alcanzado el objetivo primario gracias a esto, decidió dar un paso más y adentrarse en algo más complejo.

Esto evolucionó hasta el punto en el que los propios alumnos pedían asamblea para debatir con sus compañeros cuando los juegos no funcionaban correctamente o se les ocurría alguna propuesta de mejora. Todos intentaban enriquecer la experiencia, conseguir el “Juego bueno”. Todos trabajaban para lograr un objetivo común, por lo que, después de las explicaciones dadas en la fundamentación teórica por los distintos autores, podemos afirmar que se producido un correcto desarrollo en y del trabajo-aprendizaje cooperativo.

Además, con el desarrollo de este tipo de trabajo-aprendizaje, también se ha trabajado el aprendizaje creativo. Esto se pudo ver cuando los alumnos del grupo 1 decidieron por cuenta propia entregar balones a alumnos que no jugaban con lo que evitaron a la vez el aburrimiento y el rol pasivo de dichos compañeros.

Utilización de la “Tabla de juegos” como material curricular apto para el trabajo del “Juego bueno”

Como se ha visto en los resultados, los alumnos no tardaron en interiorizar los conceptos relativos al tema. Esto fue debido gracias en gran parte al atractivo que significó para ellos la “Tabla de juegos” puesto que les permitía expresar de una forma sencilla y divertida los aspectos del juego al que acaban de jugar, de tal forma que era

²⁰ En “Anexo 3”, página 82 de este documento.

una manera de anunciar a los demás cómo habían vivido esa experiencia y de comprobar cómo lo habían vivido los demás.

Además, la “Tabla de juegos” demostró ser un elemento de motivación para los alumnos, puesto que les hacía ver el objetivo como un reto a alcanzar y superar.

Esto fue muy importante, ya que, como señala Sánchez Aguilar (2009), y ya hemos mencionado, el juego debe suponer un reto alcanzable, fomentando la participación, otorgando oportunidades de éxito a todos los participantes y fortaleciendo el aprendizaje cooperativo y creativo.

Esto también se pudo observar cada vez que los alumnos veían en la tabla la superación de ese reto. Ya en la 2ª sesión aplaudieron al unísono al observar que se había conseguido el objetivo de eliminar todos los ‘contras’ y mantener todos los ‘pros’. Incluso se oyeron comentarios de “¡Juego bueno, juego bueno!”. Esto también es reseñable puesto que significaba lo que se acaba de defender: una aceptación, interiorización e interés en el tema gracias al uso de la “Tabla de juegos”.

Debido a todo esto, es justo señalar que la elaboración y utilización de dicha tabla en el tratamiento del tema “Juego bueno” es, francamente, positiva y recomendable.

ASPECTOS MENOS POSITIVOS O NO POSITIVOS OBSERVADOS

Utilización del tema “Juego bueno” como método de modificación de conducta

Este apartado tiene su explicación en lo relatado en los “Resultados” sobre el alumno de conducta problemática presente en el aula.

Se trataba de un alumno desobediente, dado a la mentira, con mucho ánimo por elevar la voz para hacerse oír y al que le gustaba también responder desafiante cuando un profesor le llamaba la atención.

Como ya se ha relatado, durante la 2ª sesión de la 2ª Unidad Didáctica, se pudo apreciar un comportamiento anómalo en dicho alumno, que, por una vez, dedicaba el tiempo a escuchar a un profesor y trabajaba correctamente con sus compañeros, dialogando de

manera educada, con un interés notable por alcanzar soluciones a los problemas planteados a su grupo, y realizando los juegos de manera activa y comprometida.

Al observar este comportamiento, entró en mí la idea de la utilización del tema “Juego bueno” como método de modificación y corrección de conducta, puesto que supuse que el cambio del alumno se debía al interés por demostrar sus conocimientos e ideas sobre los juegos que le gustaban, y que la correcta realización de dicho trabajo era llevada de ese modo debido a la presencia en su grupo, el grupo 1, de una alumna con más conocimientos sobre el tema y sus contenidos, que además presentaba una mayor capacidad en el trabajo cooperativo.

Puesto que en mi opinión esos eran los motivos, decidí observar más atentamente a ese grupo con la esperanza de seguir viendo avances en la mejora del comportamiento del alumno.

Sin embargo mi teoría inicial fue rechazada al observarse en las sesiones sucesivas un empeoramiento del comportamiento de dicho alumno, a pesar de mis esfuerzos por intentar motivarle de nuevo.

De todas formas no hay que descartar por completo la idea de la posibilidad de utilización del tema “Juego bueno como modificador de conducta”, puesto que los resultados obtenidos de una única muestra no son lo suficientemente relevantes. Son muchos los detalles que podrían haber determinado el éxito o el fracaso por lo que el objetivo futuro respecto a este apartado, debería ser la búsqueda de los elementos necesarios para poder desarrollarlo.

Fallo en un juego al buscar el objetivo de la “Tabla de juegos”

Entraría en este apartado hablar de la no-consecución del objetivo pretendido con la “Tabla de juegos” en la actividad de “Bolos”, creada por el Grupo 2.

Sin embargo el problema real no parecía ser una falta de conocimientos por parte de los alumnos del grupo, sino que más bien dio la sensación de ser un problema de espacio, ya que ese juego se desarrolló en el aula de usos múltiples, que poseía unas dimensiones reducidas, aparte de que, hablando con los alumnos del grupo, demostraron que entendían los conceptos.

CONCLUSIONES ACERCA DEL LOGRO O NO DEL OBJETIVO

El objetivo establecido para la realización del proyecto, fue el siguiente, como ya se ha señalado:

- *Comprobar la viabilidad del trabajo del tema “Juego bueno” en 1º de Educación Primaria, analizando la mejora de las relaciones entre el alumnado al realizar trabajos cooperativos.*

Para valorar si el objetivo del proyecto se ha cumplido es necesario revisar los resultados obtenidos en cuanto a si las propuestas de modificación dadas por los alumnos eran adecuadas, y si consiguieron alcanzar el objetivo de la “Tabla de juegos”, ya que, como se ha mencionado en la fundamentación teórica, García Monge (2009, 41) señaló que *“hay procesos más enriquecedores para cada escolar y otros que lo son menos”*.

Por un lado, los alumnos demostraron haber interiorizado los conceptos al realizar las modificaciones oportunas en casi la totalidad de los juegos, aportar comentarios sin habérselo pedido, y haber desarrollado una capacidad de trabajo cooperativa que permitiera el correcto desarrollo del tema.

Incluso en las últimas sesiones, los alumnos, mediante el trabajo cooperativo en grupos, comenzaron a desarrollar medidas de actuación y modificación más complejas, como son la búsqueda de normas o cambios que abarcaran a más de un contenido tratado.

Hay que señalar también que esto no se habría producido sin una correcta comprensión de los conceptos tratados y sin un buen desarrollo de las relaciones sociales, que fue, de manera recíproca, lo que desarrolló también la mejora de la capacidad de trabajar-aprender de manera cooperativa.

Es por esto, por lo que se puede considerar que el proyecto en líneas generales ha cumplido con su objetivo de manera satisfactoria.

Es, por tanto, justo, afirmar que el trabajo del “Juego bueno” en las aulas de 1º de primaria es viable puesto que los alumnos han demostrado que son capaces de adquirir

las competencias de crítica, regulación y trabajo cooperativo necesarias para su correcta elaboración.

CONCLUSIONES SOBRE EL FUTURO DEL PROYECTO

Como ya se ha dicho, resultaría interesante la puesta en práctica de este proyecto en diversos contextos, aulas y centros, para conseguir la cantidad de muestras y necesarias que permitan corroborar lo aquí expuesto de manera completamente veraz.

También sería recomendable investigar sobre el desarrollo del tema “Juego bueno como modificador de conducta”.

Por último, después de haberlo llevado a la práctica, puedo afirmar que se trata de un tema muy satisfactorio para el docente y recomiendo a todo maestro o profesor de Educación Física su puesta en práctica, puesto que, al menos en mi caso, los alumnos demostraron una predisposición y unos avances que, como ya he relatado, en más de una ocasión superaron mis expectativas.

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

Curtner - Smith, M. (1996). *Teaching for understanding: Using games invention with Elementary Children*. Joperd Magazine. Vol. 67, nº3, 33 - 37

Del Caño, M. (2011): *Apuntes y materiales didácticos de “Psicología del Aprendizaje” asignatura del Grado en Educación Primaria*. Facultad de Educación y Trabajo Social. Curso académico 2011/2012 de la Universidad de Valladolid

Devís Devís J. (1996). *Educación física, deporte y currículum : investigación y desarrollo curricular* . Madrid : Visor. 1-227

Devis Devis J. y Peiró Velert C. (1992). *Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos*. Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: La Salud y los juegos modificados. Editorial Inde. Barcelona. 161 – 184.

García López, A.; Gutiérrez Hidalgo, F; Marqués Escámez, J.L; Román García, R; Ruiz Juan, F; Samper Márquez, M. (2011). *Características del juego. Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años*. Editorial Inde. Barcelona. 16 – 19.

García Monge, A. (2009). *Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “El Juego bueno”*. Revista Ágora para la EF y el deporte. Vol. 13 (1). 35 – 54.

García Monge, A. y Rodríguez Navarro, H. (2013). *Descripción de “lógicas” en el juego motor de reglas en educación física escolar*. Cultura y Educación. Vol. 1, Nº25. 35-47.

Gutiérrez Cardenosa S. (2013). *Funcionamiento biomecánico y fisiológico del cuerpo humano, y su relación con la AF. Higiene y primeros auxilios*. Apuntes y materiales didácticos de “Educación Física y Salud” asignatura del Grado en Educación Primaria. Facultad de Educación y Trabajo Social. Curso académico 2013/2014 de la Universidad de Valladolid. 1-21

Lorente Catalán, E. (2008). *Estimular la responsabilidad y la iniciativa: autogestión en Educación Física*. Revista Apunts. Vol. 92, 26 – 34.

Martínez Medina F. (2009). Aprendizaje cooperativo como estrategia de enseñanza-aprendizaje. Revista CSIF. Granada. Nº17. 1-12

Méndez Giménez, A. (2010). *El proceso de la creación de Juegos de golpeo y fildeo mediante la hibridación de modelos de enseñanza*. Revista Ágora para la EF y el Deporte. Vol. 13, 55 – 85.

Méndez Giménez A. y Fernández Río J. (2011). *Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo*. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. Nº 19, 54-58

WEBGRAFÍA

Barroso Ampudía, E., González García, I., Saavedra Chávez, A., Leal Mantilla, S., Carabeo Delgado, A., Hernández Gómez, N. y Peláez Soto, I. (2007): *Alternativas de juegos y ejercicios físicos para el trabajo de las capacidades coordinativas en niños de preescolar con necesidades educativas especiales*. EFDeportes.com. Revista Digital. Nº 104. Buenos Aires.

<http://www.efdeportes.com/efd104/necesidades-educativas-especiales.htm> (Última consulta: 13 de Mayo de 2014)

Educación física en infantil y primaria: Unidades de trabajo para 1º y 2º de primaria.

<http://www.educacionfisicaenprimaria.es/udt-1ordm-y-2ordm-primaria.html> (Última consulta: 11 de Julio de 2014)

Educación física: Juegos de activación o calentamiento.

http://www.kipediciones.es/descargas/juegos_calentamiento.pdf (Última consulta: 20 de Mayo de 2014)

Fichero de juegos de educación física para educación primaria.

<http://martafiguera.info/wp-content/uploads/2010/01/Fichero-de-juegos-de-E.F.-para-Educacion-Primaria.pdf> (Última consulta: 10 de Mayo de 2014)

Garoz Puerta, I. (2005). El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* vol. 5 (19) 238-269

<http://cdeporte.rediris.es/revista/revista20/artconciencia.htm> (Última consulta: 15 de julio de 2014)

Gutiérrez, M. y Vivó, P. (2005). *Enseñando razonamiento moral en las clases de Educación Física escolar*. European Journal of Human Movement. Vol 14, 1-22.

<http://www.revistamotricidad.es/openjs/index.php?journal=motricidad&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=122&path%5B%5D=248> (Última consulta: 12 de Julio de 2014)

Inteligencia emocional en la educación: El aprendizaje cooperativo.

http://www.inteligencia-emocional.org/ie_en_la_educacion/elaprendizajecooperativo.htm (Última consulta: 10 de Julio de 2014)

Juegos modificados y Educación Física

<http://a1-09juegosmodificados.blogspot.com.es/2010/02/juegos-modificados-y-educacion-fisica.html> (Última consulta: 12 de Julio de 2014)

La parte final de la sesión de educación física: Juegos.

http://emasf.webcindario.com/LA_PARTE_FINAL_DE_LA_SESION_DE_EF_JUEGOS.pdf (Última consulta: 20 de Mayo de 2014)

Ministerio de Educación y Ciencia (MEC): ORDEN EDU/1045/2007 del 12 de Junio, por la cual se regula la implantación y el desarrollo de la Educación Primaria en la comunidad de Castilla y León.

<http://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-1045-2007-12-junio-regula-implantacion-desarrollo> (Última consulta: 24 de Mayo de 2014).

Ministerio de Educación y Ciencia (MEC): Real Decreto 40/2007 del 3 de Mayo, por el cual se establece el Currículo de Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/educacyl/images?locale=es_ES&textOnly=false&idMmedia=84271 (Última consulta: 24 de Mayo de 2014).

Revista Wanceulen EF Digital: *El alumno como constructor de su propio aprendizaje.*

<http://www.wanceulen.com/revista-ef-digital/PDF/n6/1->

[EL_ALUMNADO_COMO_CONSTRUCTOR.pdf](#) (Última consulta: 24 de Mayo de 2014)

Sáez de Ocáriz, U., Lavega, P. & March, J. (2013). *El profesorado ante los conflictos en la educación física. El caso de los juegos de oposición en Primaria.* Revista Electrónica Interuniversitaria. De Formación Del Profesorado, nº 16,163-176.

<http://revistas.um.es/reifop/article/view/180101> (Última consulta: 12 de julio de 2014)

Sánchez Aguilar, J.M. (2009). Los juegos tradicionales en la Educación Secundaria Obligatoria. Revista Digital Innovación y experiencia educativas 24.

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_24/MARIA_J_SANCHEZ_1.pdf (Última consulta: 10 de junio de 2014)

Velázquez Callado, C. (2013). Comprendiendo y aplicando el aprendizaje cooperativo en Educación Física. 1-13

http://cefirevalencia.edu.gva.es/web_valencia/cd/curso/ponenciaini.pdf (Última consulta: 8 de julio de 2014)

Velázquez Callado C., Fraile Aranda A. y López Pastor V. (2013). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física.* 239-259.

<http://www.seer.ufgrs.br/Movimento/article/viewFile/40518/28352> (Última consulta: 14 de julio de 2014)

ANEXOS

ÍNDICE:

1. UNIDADES DIDÁCTICAS	50
1.1. 1ª Unidad Didáctica: Modificamos juegos	50
1.2. 2º Unidad Didáctica: El “Juego bueno”	62
2. FICHAS DE EVALUACIÓN	76
2.1. 1ª Unidad Didáctica	76
2.2. 2ª Unidad Didáctica	77
3. DESARROLLO DE LAS SESIONES DE LA 2º UNIDAD DIDÁCTICA	79
4. TABLA DE NORMAS	90
5. RECOPIACIÓN DE LOS DATOS EXTRAÍDOS DE LA OBSERVACIÓN DE LOS JUEGOS RESPECTO A LOS 4 EPÍGRAFES PRINCIPALES DEL “JUEGO BUENO” TRABAJADOS EN EL PROYECTO.	91
6. RESULTADOS OBTENIDOS DEL ANÁLISIS DE LOS 5 EPÍGRAFES EN LA FICHA DE EVALUACIÓN	100

1. UNIDADES DIDÁCTICAS

A continuación se exponen las programaciones didácticas llevadas a cabo.

1.1. 1ª Unidad Didáctica: Modificamos juegos

Tema: Modificaciones en los juegos.

Contenidos generales de la Unidad: Consciencia del carácter cambiante de los juegos y las posibles adaptaciones de los mismos. Factores que influyen para producirse esas modificaciones. Elección y cambio de normas. Inicio al tema y concepto del “Juego bueno”

Descripción: Esta Unidad Didáctica se encuentra destinada a los alumnos de 1º de educación primaria del C.E.I.P. Elvira Lindo de Arroyo (Valladolid).

Se trata de dos clases de 22 (1ºA) y 23 (1ºB) alumnos. En ninguna de ellas se encuentran niños con necesidades educativas especiales para el área de Educación Física. Las clases duran 60 minutos aunque los 5 iniciales y los 5 finales se encuentran destinados al desplazamiento del aula al gimnasio/patio y al aseo después de la actividad.

La Unidad constará de 4 sesiones, siendo la 1ª de iniciación a los conceptos básicos y la 4ª de evaluación.

Objetivo general de la Unidad: El objetivo de la Unidad Didáctica es que los alumnos comprendan la necesidad de realizar modificaciones en juegos que no atiendan debidamente a aspectos como la seguridad, el nivel de roles activos, el desarrollo de las relaciones sociales, la dificultad y el pensamiento crítico de mejora personal.

Justificación: La utilización y consciencia de las modificaciones en los juegos permite a los alumnos mejorar sus capacidades creativas y auto-reguladoras, además de fomentar el respeto a las normas y las relaciones con sus compañeros y el profesor. Es importante entonces conocer bien aquellos juegos más susceptibles de ser modificados puesto que, como dice J. Devís (1992, p.148), es en su “naturaleza problemática y contextual donde se revelan como elementos importantes la toma de decisiones y juicios”.

Basándonos en lo expuesto, la intención de esta Unidad Didáctica es proporcionar a los alumnos ejemplos, aspectos a valorar y tácticas de mejora de juegos, con el fin de fomentar un pensamiento lo suficientemente crítico y desarrollado como para permitirles en un futuro cercano modificarlos y, a más largo plazo, incluso crearlos.

Relación con el Currículum Oficial:

- **Objetivos:**
 - Asimilar, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.
 - Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.
- **Contenidos:**
 - Comprensión de las normas del juego. Reconocimiento, valoración y aceptación del papel regulador que la norma tiene sobre el comportamiento en los juegos.
 - Experimentación y aceptación de los diferentes esfuerzos y responsabilidades que plantea una actividad de conjunto, independientemente de la competencia motriz percibida.

Objetivos específicos:

- Conocer los aspectos a tener en cuenta a la hora de modificar los juegos.
- Realizar A.F. respetando las normas y modificaciones pactadas.
- Valorar la importancia de la correcta modificación de los juegos atendiendo a aspectos como seguridad, desarrollo de las relaciones sociales y eliminación de roles pasivos.
- Afianzar las relaciones entre compañeros.

Contenidos específicos:

- Los juegos modificados.
- Las normas y su elaboración.
- Roles pasivos y roles activos.
- El trabajo cooperativo.

Sesiones de la Unidad:

1º Sesión: Las normas

Asamblea para explicar a los alumnos que las siguientes clases consistirán en ver los problemas que aparecen en los juegos y cómo solucionarlos. Se les explicarán los aspectos a tener en cuenta: seguridad, roles activos y pasivos, relaciones entre compañeros, pensamiento crítico de mejora personal (qué puedo hacer para mejorar mi actuación en el juego) y normas. Esta sesión tratará primero las **normas**, puesto que sobre ellas se asientan todas las modificaciones de los juegos.

Comenzará con el juego “Toca la pared” en una versión con normas

- Calentamiento:

“**Toca la pared**”: El juego comenzará con una única norma o premisa: *“debéis tocar una pared e ir al centro”*. Empezamos así porque el objetivo es conseguir que sean conscientes de las modificaciones. Se hará hincapié en la importancia de que sólo haya una norma, dándoles ejemplos de lo que pueden hacer: ir andando, corriendo, saltando, esperar quietos en una pared a que el profesor dé la señal... cualquier cosa mientras toquen una pared y vayan al centro. El profesor intentará a veces confundirles diciendo un número para buscar el conflicto y aumentar la determinación de los alumnos en seguir la regla.

Al poco tiempo se les reunirá para preguntarles si les parece un buen calentamiento en cuanto a movilidad, intensidad y también en cuanto a los aspectos que debería tener un juego correcto: poco rol pasivo, seguridad, buenas relaciones con los compañeros y normal fáciles de comprender. Se prevé que habrá disparidad de opiniones y serán añadidas dos normas nuevas: *“hay que desplazarse como diga el profesor”* (saltando, corriendo, en cuadrupedia, moviendo los brazos, etc.) *y no se puede esperar quieto en una pared*.

Por último, cuando ya lo hayan realizado algunas veces, se añadirá la última norma: *“habrá que tocar el número de paredes que diga el profesor”*.

Es decir, el juego acabará con las siguientes normas:

- Tocar la cantidad de paredes que diga el profesor
- No se puede esperar quieto en una pared
- Desplazarse como vaya indicando el profesor
- Ir al centro después de tocar el número de paredes pedidas

Duración: 10 minutos

Materiales: Ninguno

Organización: Gran grupo

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento de cómo es un buen calentamiento.

- Parte principal:

“**Araña peluda**” Se elegirá a un alumno que se pondrá en el medio para hacer de araña. El resto del grupo deberá pasar de un lado a otro sin que les pille.

El que sea pillado seguirá jugando con el mismo rol. Esto supondrá en los alumnos, de manera inconsciente, un descenso de la motivación según avance el juego, puesto que ser pillado no cambia nada. Al poco tiempo el profesor se lo hará ver y les propondrá la solución y nueva norma: el que sea pillado se sentará en el banco

Esta nueva norma soluciona el primer conflicto pero a la vez provoca otro: rol pasivo del jugador pillado. Por supuesto y una vez más, es un conflicto buscado.

Cuando varios alumnos han sido pillados y se encuentran en el banco se vuelve a parar la actividad para hacerles ver el problema de estar quietos tanto tiempo. Se reforzará de forma clara y sirviéndose del ejemplo del juego, la explicación de los conceptos de rol pasivo y rol activo. La explicación no debe durar demasiado para no perder la dinámica del juego, pero tiene que quedar clara. También se señalará que el que ha empezado pillando también debe tener la oportunidad de jugar en el otro bando.

Una vez hecho esto se añade la norma y la modificación a los problemas: los que sean pillados pasarán a pillar y El que ha empezado pillando deja de ser araña

Cuantas más arañas haya, más tardarán en intentar pasar los que escapan, por lo que se añadirá la última modificación: tenéis 10 segundos para pasar

Duración: 15 minutos

Materiales: Ninguno

Organización: Gran grupo

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

“Pilla, pilla”: La premisa inicial es clara: uno se la queda y los demás escapan de él. Cuando alguien es pillado se debe quedar sentado en el suelo. Al que pilla no se le dará nada que le diferencie del resto. Con esto pretendemos conseguir que aflore el conflicto de “no sé quién se la queda ahora”, lo que nos servirá para añadir una nueva norma: el que pilla lleva un saco.

Como en el juego anterior, existe el conflicto de alumnos manteniendo roles pasivos que, además, pueden suponer un riesgo en cuanto a la seguridad, puesto que los pillados se sientan donde son pillados, por lo que se convierten en un obstáculos para los que siguen jugando. Para evitar esto realizamos una modificación: un jugador con un balón hará de médico y tendrá que salvar a los pillados, que esperarán en una “base” marcada en el campo.

Una vez realizado esto sólo quedaría un conflicto seguro: el que pilla y el médico no han cambiado de rol. Para solucionarlo añadimos norma: El médico sólo podrá salvar a una persona. Una vez que haya salvado a alguien, deberá dejar el balón en el otro lado del espacio de juego. Respecto al que pilla, el profesor irá cambiándolo.

Duración: 15 minutos

Materiales: Sacos y balones

Organización: Gran grupo

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

- Vuelta a la calma:

La foto cambiada: Todos en fila. 5 alumnos se ponen posando para la foto y uno observa. Pasados unos segundos el que observa se da la vuelta y los de la foto cambian las poses o la colocación a su gusto. El que observaba vuelve a mirar y tiene que adivinar qué ha cambiado.

Encontraremos varios conflictos: roles pasivos del resto de la clase, cambios demasiado bruscos entre los que posan, aspecto que provoca además un mayor sentimiento de duda en el observador, lo que a su vez causa un mayor tiempo de pensamiento, que cierra el círculo acrecentando el tiempo de roles pasivos.

Sin embargo la solución propuesta es simple: se agrupará a los alumnos en grupos de 5 en los que 4 posan y uno observa. Sólo una persona de los que posan podrá cambiar su postura o colocación.

Cuando el que observa acierte, ocupará el puesto de uno de los fotografiados, que pasará a ser el nuevo observador.

Duración: 10 minutos

Materiales: Ninguno

Organización: Gran grupo al principio y grupos de 5 alumnos después

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

Las asambleas y reuniones de toda la sesión estarán limitadas a un tiempo que abarcará más o menos 5 minutos.

2º Sesión: Roles activos y pasivos

- Calentamiento:

“Fila de movimientos”: Todos en una fila, de uno en uno deben ir al otro extremo del gimnasio como diga el profesor. Cuando lleguen se quedarán esperando en el otro lado. Se les preguntará luego qué problemas ven observan (rol pasivo al tener que esperar a todos) y posibles soluciones (hacer varias filas y que los que llegan a un lado vuelvan haciendo otro movimiento)

Duración: 10 minutos

Materiales: Ninguno

Organización: Gran grupo. Variante: Varios grupos

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

- Parte principal:

“Bomba” Todos en círculo se pasan un balón mientras el profesor en el medio va anunciando “cambio de sentido”, “primer aviso”, “segundo aviso”, “peligro” y “¡bomba!”. Al alumno que le pille “¡bomba!” se sienta en el suelo y cuando el que está al lado tiene la pelota deberá saltarle para pasarla.

Se les preguntará a los alumnos qué fallos observan (rol pasivo de los eliminados) y posibles soluciones (el eliminado se pone en el centro y da los avisos; cuando la mitad de la clase están eliminados se van pasando otra pelota y con ¡bomba! se levanta el que la tenga; hacer subgrupos para que los eliminados esperen menos tiempo).

Duración: 15 minutos

Materiales: Pelotas

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

“Puntos” Un alumno en cada extremo intenta dar con el balón a los del centro. Al que le dé, se queda eliminado en el banco. Como en los juegos anteriores se les pedirá a los alumnos que señalen los aspectos negativos del juego y sus soluciones (Si uno del centro coge la pelota en el aire da vida a los eliminados y vuelven a jugar; los eliminados se colocan en una base detrás de los extremos y si les llega el balón se salvan; el eliminado se pone junto al que le ha dado y se turnan para tirar).

Duración: 15 minutos

Materiales: Balón

Organización: Gran grupo

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

3º Sesión: Relaciones personales y trabajo en grupo

- Calentamiento:

“Que no caiga” Se sitúan en círculo y se tienen que pasar un balón sin que caiga y sin pasarle al de al lado. La dificultad está en que se irán metiendo más balones. Al que se le caiga, dará dos vueltas al círculo y se volverá a colocar en su sitio. El objetivo es que aprendan a coordinarse. Soluciones: decir el nombre antes de lanzar, pedir el balón.

Duración: 10 minutos

Materiales: Pelotas

Organización: Gran grupo

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

- Parte principal:

“Corta el hilo”: Juego de pillar en el que el pillador debe ir a por el que cruce por delante hasta que alguien “corte el hilo”. Al que pillen se la queda. Se explicará muy

bien a los alumnos puesto que, en caso de ser la primera vez que jueguen, les puede costar comprender el objetivo.

Añadir luego variante: *se ponen por parejas y sólo se puede cortar el hilo para salvar a tu pareja*

Duración: 10 minutos

Materiales: Saco para saber quién pilla

Organización: Gran grupo

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

“**Piratas arados**”. Los integrantes de cada grupo se deben encontrar todos juntos dentro de un hulla-hop (barco). Cada grupo empezará en su base con una pelota, un ladrillo, un pañuelo y un aro. El objetivo es conseguir ser el equipo que más objetos tiene en su base cuando se pare el juego.

Si alguien se cae o se sale de su aro, su grupo perderá 1 objeto de la base.

Sólo se puede robar una cosa cada vez.

Variantes: *cada grupo tiene su objetivo (robar sólo ladrillos, o aros ,o pelotas, o pañuelos; vaciar la base de otro grupo; ser la base que más tiene)*

Es muy importante transmitir a los alumnos la importancia de la disciplina en este juego ya que, realizado de manera incorrecta, puede ser un riesgo para el material y para los alumnos.

Duración: 20 minutos

Materiales: Hula-hoops

Organización: Gran grupo y subdivisiones de 4-5 alumnos por hula-hop

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

- Vuelta a la calma:

“¿Qué soy? Por parejas” Se reparte a los alumnos en 4 grupos. Dentro de esos 4 grupos se les subdivide en parejas. A cada pareja se le dará un papel con algo (un animal, una profesión, una acción) que deberán representar mediante mímica para que el resto de su grupo lo adivine. Si hay tiempo y una vez realizado lo anterior, a cada uno de los 4 grupos se les dará un papel que deberán interpretar antes los otros 3 grupos.

Duración: 10 minutos

Materiales: Papeles y materiales necesitados por cada grupo

Organización: 4 grupos primero y gran grupo después.

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

4º Sesión: Gincana de juegos

Se repartirá a los alumnos en 4 grupos que irán realizando un circuito de juegos. A cada alumno se le repartirá una ficha de evaluación que irá rellenando cada vez que acabe un juego. En la ficha se analizarán aspectos como fallos encontrados en el juego y posibles mejoras.

Cada juego durará 10 minutos.

Cuando los grupos estén hechos y todos tengan su ficha, se explicarán los juegos:

Juego 1:

“**Posturas grupales**” Cada grupo deberá idear y realizar en la colchoneta 3 posturas distintas.

Se les explicarán las nociones básicas de seguridad en este juego, señalando que no se permite subirse encima de otros compañeros.

Juego 2:

“**La cola del zorro**” Se ponen pañuelos enganchados en el pantalón. El objetivo es robar los pañuelos a los demás para eliminarlos y ser el que más pañuelos tiene. El que se queda sin pañuelo es eliminado y se aparta del terreno de juego.

Juego 3:

“**Araña peluda**” Se elegirá a un alumno que se pondrá en el medio para hacer de araña. El resto del grupo deberá pasar de un lado a otro sin que les pille.

Normas: El que sea pillado se convertirá en araña junto al que le ha pillado

Juego 4:

“**Pilla pilla balonero**” Juego de pillar. Uno con balón rojo se la queda y tiene que pillar a los demás. Para pillarles les tiene que dar con el balón sin tirarlo. Al que pille se sienta en el suelo. Otro lleva un balón verde. Si le pasa (sin tirarlo) el balón a alguien que esté pillado le salva y ese salvado tiene que ir a salvar a otro... etc.

Asamblea final:

Se recogerán las fichas de juegos y se preguntará a los alumnos sobre los conceptos tratados en el tema.

Duración de la sesión: 60 minutos

Materiales: Colchonetas, balones, pañuelos

Organización: 4 subgrupos

Metodología: Profesor guía. Aprendizaje por descubrimientos. Trabajo cooperativo

Evaluación:

Realización correcta en la última sesión de ficha de evaluación²¹ por parte de los alumnos, atendiendo a los aspectos mencionados en las sesiones anteriores.

Observación directa del profesor.

Los resultados obtenidos mediante observación directa han sido satisfactorios por parte de la mayoría de los alumnos. Han participado y han mostrado buena actitud a la hora de realizar las actividades y buscar los fallos y soluciones.

Respecto a la ficha de evaluación los resultados han sido notables. Prácticamente todos los alumnos han coincidido a la hora de evaluar los juegos de la última sesión y, además, lo han hecho de forma correcta.

En dicha ficha de evaluación hay que aclarar que el enunciado “Es seguro si se hace bien” hace referencia a la seguridad del juego en sí mismo. Muchas veces los alumnos no diferencian si un juego es inseguro por sus reglas o por si los que participan en él lo realizan mal.

Así, la mayoría señala que el juego “Posturas grupales” tiene normas sencillas, no tiene demasiado rol pasivo, es seguro si se hace bien y ayuda a mejorar el trabajo en grupo.

Respecto a “La cola del zorro” encontramos que tiene normas sencillas, tiene demasiado rol pasivo, es seguro si se hace bien y ayuda a mejorar el trabajo en grupo.

En cuanto a “Araña peluda” los resultados reflejan que tiene normas sencillas, poco rol pasivo, es seguro si se hace bien y ayuda a mejorar el trabajo en grupo.

Por último, “Pilla-pilla balonero” tiene normas sencillas, es seguro si se hace bien y ayuda a mejorar el trabajo en grupo. Respecto al rol pasivo encontramos una división de opiniones.

²¹ Ver anexo 2.1

1.2. 2º Unidad Didáctica

Tema: El Juego Bueno.

Contenidos generales de la Unidad: El juego bueno. Consciencia del carácter cambiante de los juegos y las posibles adaptaciones de los mismos. Factores que influyen para producirse esas modificaciones. Elección y cambio de normas. Creación y modificación de juegos.

Descripción: Esta Unidad Didáctica se encuentra destinada a los alumnos de 1º de educación primaria del C.E.I.P. Elvira Lindo de Arroyo (Valladolid).

Se trata de dos clases de 22 (1ºA) y 23 (1ºB) alumnos. En ninguna de ellas se encuentran niños con necesidades educativas especiales para el área de Educación Física. Las clases duran 60 minutos aunque los 5 iniciales y los 5 finales se encuentran destinados al desplazamiento del aula al gimnasio/patio y al aseo después de la actividad.

La Unidad constará de 6 sesiones siendo la 1º de recordatorio del tema anterior (Modificaciones en los juegos) y la 6º de evaluación de la Unidad.

Objetivo general de la Unidad: El objetivo de la Unidad Didáctica es que los alumnos identifiquen debidamente aspectos como la seguridad, el nivel de roles activos, el desarrollo de las relaciones sociales y la dificultad en los juegos, y los modifiquen eliminando los fallos que se puedan presentar atendiendo a esos aspectos. También se buscará que, una vez afianzado lo anterior, sean capaces de crear sus propios juegos.

Justificación: La utilización y consciencia de las modificaciones en los juegos permite a los alumnos mejorar sus capacidades creativas y auto-reguladoras, además de fomentar el respeto a las normas y las relaciones con sus compañeros y el profesor. Es importante entonces conocer bien aquellos juegos más susceptibles de ser modificados puesto que, como dice J. Devís (1992, p.148), es en su “naturaleza problemática y contextual donde se revelan como elementos importantes la toma de decisiones y juicios”.

Basándonos en lo expuesto, la intención de esta Unidad Didáctica es proporcionar a los alumnos ejemplos, aspectos a valorar y tácticas de mejora de juegos, con el fin de

fomentar un pensamiento lo suficientemente crítico y desarrollado como para permitirles en un futuro cercano modificarlos y, a más largo plazo, incluso crearlos.

Relación con el Currículum Oficial:

- **Objetivos:**
 - Asimilar, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.
 - Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.
- **Contenidos:**
 - Comprensión de las normas del juego. Reconocimiento, valoración y aceptación del papel regulador que la norma tiene sobre el comportamiento en los juegos.
 - Experimentación y aceptación de los diferentes esfuerzos y responsabilidades que plantea una actividad de conjunto, independientemente de la competencia motriz percibida.

Objetivos específicos:

- Identificar correctamente los aspectos negativos presentes en cada juego.
- Modificar los juegos eliminando esos aspectos negativos.
- Realizar A.F. respetando las normas y modificaciones pactadas.
- Valorar la importancia de la correcta modificación de los juegos atendiendo a aspectos como seguridad, desarrollo de las relaciones sociales y eliminación de roles pasivos.
- Afianzar las relaciones entre compañeros.

Contenidos específicos:

- El Juego bueno: Qué es y cómo se consigue.
- Los juegos modificados.
- Las normas y su elaboración: Aspectos a tener en cuenta.
- Roles pasivos y roles activos.

- El trabajo cooperativo ventajas y formas de actuación y resolución de problemas.

Metodología:

Se crearán 4 grupos. En todas las sesiones, menos en la 1ª y en la última, cada grupo se encargará de analizar y mejorar el juego jugado atendiendo a uno de los 4 aspectos básicos presentes en los juegos: Seguridad, nivel de roles activos y pasivos, relaciones con los compañeros y normas.

Después de cada variante de juego, se les dará 5 minutos para que cada grupo analice el aspecto que les toca y, mediante un portavoz, se lo comunicarán al resto de compañeros de clase y al profesor. Por último, el grupo de normas deberá añadir las modificaciones atendiendo a lo que le han dicho.

	<u>Grupo 1</u>	<u>Grupo 2</u>	<u>Grupo 3</u>	<u>Grupo 4</u>
<u>Sesión 2</u>	Seguridad	Nivel de roles activos y pasivos	Relaciones con los compañeros	Normas
<u>Sesión 3</u>	Normas	Seguridad	Nivel de roles activos y pasivos	Relaciones con los compañeros
<u>Sesión 4</u>	Relaciones con los compañeros	Normas	Seguridad	Nivel de roles activos y pasivos
<u>Sesión 5</u>	Nivel de roles activos y pasivos	Relaciones con los compañeros	Normas	Seguridad

El profesor elaborará además una “tabla de juegos” que utilizará en todas las sesiones como apoyo a los grupos.

Esta tabla seguirá el estilo de “pros y contras” para señalar en cada juego los aspectos negativos que hay que tener en cuenta y se actualizará después de poner en práctica cada modificación.

Sesiones:

1º Sesión: Recordamos lo aprendido.

Asamblea para recordar a los alumnos los contenidos aprendidos en la unidad anterior: juegos modificados, aspectos a tener en cuenta a la hora de jugar, roles pasivos y activos, normas, relaciones con los compañeros.

- **Calentamiento:**

“**Hermanos**” Se hacen dos círculos, uno dentro del otro. El miembro del otro grupo que tengan en frente será el hermano. A la señal del profesor los dos círculos comenzarán a girar, cada uno en un sentido. El profesor dará la señal “Hermanos de...” seguido de una parte del cuerpo, a lo que los alumnos deberán buscar a su “hermano” y unirse a él por la parte del cuerpo que ha dicho el profesor.

Se irá aumentando el número de hermanos lo que trabajará la percepción espacial al tener que buscar a más, y el trabajo cooperativo al buscar la mejor forma de unir sus partes del cuerpo.

Duración: 15 minutos.

Materiales: Ninguno.

Organización: Gran grupo, dos subgrupos.

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

- Parte principal:

“La cola del zorro” Los alumnos se ponen pañuelos enganchados en el pantalón. El objetivo es robar los pañuelos a los demás para eliminarlos y ser el que más pañuelos tiene. En la primera versión del juego el que se queda sin pañuelo es eliminado y se aparta del terreno de juego. Al poco tiempo se para y se les pregunta qué fallos observan (rol pasivo de los eliminados) y posibles soluciones (se elegirá la siguiente: el que robe pañuelo tendrá que llevárselo a alguien que esté eliminado para salvarle) y se volverá a jugar.

Por último, para fomentar el trabajo en grupo, se les pedirá que se pongan por parejas y sólo podrán salvar a su pareja si pierde el pañuelo.

Duración: 20 minutos.

Materiales: Pañuelos.

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

- Vuelta a la calma:

“Pase al número” Sentados en círculo cada uno con un número se van pasando el balón en orden y el que pasa se sienta (rol pasivo). Preguntarles fallo y posibles modificaciones. Proponer la siguiente: *Además de pasar el balón en orden, habrá que pasar otro balón al compañero de al lado sin que el que pase se siente*. Esto dará pie a ir añadiendo más balones y tipos de lanzamiento, aumentando la dificultad y eliminando pasividad.

Duración: 15 minutos.

Materiales: Ninguno.

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

2º Sesión: Creamos los grupos.

Se crearan los 4 grupos que trabajarán juntos las siguientes sesiones y se les explicará qué debe hacer cada grupo. También se les presentará la tabla de “pros y contras” y su función.

Duración: 5 minutos

Materiales: Folio para apuntar los grupos (profesor)

Organización: Gran grupo.

- Calentamiento:

Historia básica para mover los grupos articulares y aumentar la temperatura del cuerpo.

Duración: 10 minutos

Materiales: Ninguno

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía.

- Juego 1:

“**El pañuelo**”: Dos grupos. Cada alumno está numerado con un número empezando por el 1. El profesor entre ambos grupos sostendrá un pañuelo y dirá un número. Los dos alumnos con ese número saldrán a por el pañuelo y el que lo coja deberá escapar hacia su grupo antes de que el otro le pille.

Después de jugar dos veces, se juntarán en los 4 grupos generales para debatir sobre los aspectos que se les ha pedido. Se les darán 5 minutos para ponerse de acuerdo y buscar soluciones. Después, se pondrán todas las opiniones en común y se practicara el juego

modificado. Cuando se haya vuelto a jugar un par de veces se volverá a hacer lo mismo. El objetivo es que los 4 grupos hayan corregido los posibles fallos.

Duración: 30 minutos

Materiales: Pañuelos

Organización: Gran grupo. Subgrupos

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

- Vuelta a la calma:

“¿Quién falta?” Se colocan en círculo y se tumban boca abajo con los ojos cerrados. El profesor elegirá a uno y le tapaná con una manta. Cuando diga, los alumnos deberán descubrir quién falta.

Este juego se utilizará sólo en caso de lograr el objetivo de la tabla en “El pañuelo”

Duración: 10 minutos

Materiales: Manta

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía.

El tiempo máximo de cada reunión o asamblea de la sesión deberá rondar los 5 minutos.

3º Sesión: Rotación 1.

- Calentamiento:

Historia básica para mover los grupos articulares y aumentar la temperatura del cuerpo.

Duración: 10 minutos

Materiales: Ninguno

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía.

- Juego 1:

“**Balón prisionero**”: Dos equipos separados por el medio campo. El objetivo del juego es dar a los miembros del otro equipo. Al que le den, queda eliminado y sale del terreno de juego.

Cuando uno de los equipos sea eliminado se procederá a la reunión de los miembros de cada grupo para que se pongan de acuerdo sobre fallos y posibles soluciones. Después se pondrá en común con el resto de compañeros y se jugará con las nuevas normas.

Anticipamos que los problemas más visibles son el alto nivel de rol pasivo y la seguridad puesto que, atendiendo a experiencias previas, algunos alumnos pueden recibir balonazos en la cara, en gran parte por no saber colocarse.

Una de las modificaciones que pueden surgir es: *Al que le den se cambia de bando.*

En cuanto a seguridad, se les pueden dar las pautas de cómo esquivar y dónde colocarse mejor (lejos) para evitar recibir balonazos.

Si el grupo no las saca, el profesor les guiará hasta ellas.

Se podría apreciar también que siempre tiran los mismos y el grupo de “relaciones entre compañeros” deberá darse cuenta y corregirlo.

Duración: 30 minutos

Materiales: Balones

Organización: Gran grupo. 2 Subgrupos

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

- Vuelta a la calma:

Relajación, auto-masajes con pelotas tumbados en el suelo.

Duración: 10 minutos

Materiales: Balones

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

El tiempo máximo de cada reunión o asamblea de la sesión deberá rondar los 5 minutos.

4º Sesión: Rotación 2

- **Calentamiento:**

Historia básica para mover los grupos articulares y aumentar la temperatura del cuerpo.

Duración: 10 minutos

Materiales: Ninguno

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía.

- **Juego 1:**

“Pelota canadiense” Se dividirá a los alumnos en dos equipos. Unos serán defensores y otros lanzadores. Estos últimos se colocarán detrás de una línea de lanzamiento y los defensores ocuparán el espacio restante por delante de la línea. A cierta distancia se colocará un ladrillo. El objetivo es que el lanzador mande lejos la pelota para correr hasta el ladrillo, bordearlo y volver antes de que todos los defensores hayan tocado el balón.

“Pato mareado” Este juego se realizará en caso de no poder llevar a cabo “Pelota canadiense”

Los alumnos se colocan en círculo y se pone uno en el medio. Tendrán que pasarse un balón sin que lo toque el del círculo. Al que le pillan queda eliminado.

Como en sesiones anteriores, al poco rato se realizarán las reuniones de grupo y se pondrán en común las conclusiones, jugando con las modificaciones pertinentes. Así hasta que el juego no necesite más.

Duración: 30 minutos

Materiales: Ninguno

Organización: Gran grupo. Pañuelos. Subgrupos

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

- Vuelta a la calma:

“Puntos” Un alumno a cada extremo

Duración: 10 minutos

Materiales: Balón

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

Sesión 5: rotación 3

- Calentamiento:

Historia básica para mover los grupos articulares y aumentar la temperatura del cuerpo.

Duración: 10 minutos

Materiales: Ninguno

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía.

“Pilla-pilla” Uno persigue a los demás y al que pille se la queda.

Con este juego podemos sacar todas las variantes de juegos de pillar posibles por lo que los alumnos no deberían tener grandes dificultades para poner en práctica todo lo aprendido

Duración: 10 minutos

Materiales: Ninguno de origen aunque los alumnos pueden requerirlo

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía.

Vuelta a la calma:

“**Bolos dobles**” Se divide a la clase en dos grupos. y se coloca a ambos grupos uno frente a otro como si fueran bolos, dentro de aros. Con un balón y por turnos deberán lanzar raso para dar a los “bolos” del otro equipo. Al que le den se sienta en el aro. El juego continua hasta que un equipo tiene a todos sentados. Los alumnos señalarán los fallos (rol pasivo) y soluciones.

Duración: 10 minutos.

Materiales: Balones y aros.

Organización: Gran grupo.

Metodología: Profesor guía y aprendizaje por descubrimiento.

Sesión 6: Todos somos todo

Se pedirá a cada grupo que elija o invente un juego y le pongan las normas.

Cuando todos los grupos hayan pensado un juego, se pondrán en práctica. El objetivo es comprobar si los alumnos han adquirido el nivel de conocimientos, trabajo en grupo y pensamiento crítico pretendidos por la Unidad Didáctica. Para ello deberán idear juegos que respeten de forma positiva todos los aspectos trabajados, es decir, juegos seguros, con bajos niveles de roles pasivos, en los que las relaciones con los compañeros sean favorables, las normas sean claras y las actitudes correctas.

Al acabar cada juego se hará una valoración mediante lluvia de ideas para ver si se ha alcanzado un “juego bueno”.

Cuando se hayan realizado todos los juegos se llevará a cabo una asamblea final en la que los alumnos rellenarán la ficha de evaluación

Evaluación:

Criterios de evaluación

Realización correcta durante las sesiones de modificaciones a juegos por parte de los alumnos, atendiendo a los aspectos mencionados en las sesiones anteriores. Para evaluar esto se utilizó la “Tabla de juegos”.

Conocimiento de los conceptos referidos (rol pasivo, rol activo, seguridad, trabajo en grupo). Esto se evaluó mediante las observaciones del profesor y la realización de la ficha de evaluación-examen²².

En esta ficha se recogen 3 preguntas sobre el concepto de “Seguridad”, 4 sobre el concepto de “Roles”, 4 sobre el de “Relaciones con los compañeros”, 2 sobre el de “Normas” y 1 sobre “Intervención personal y responsabilidad”.

Se considera que el alumno ha adquirido el nivel necesario de conocimiento de dichos conceptos si:

- Responde correctamente al menos 2 de las 3 preguntas sobre “Seguridad”.
- Responde correctamente al menos 2 de las 4 preguntas sobre “Roles”.
- Responde correctamente al menos 2 de las 4 preguntas sobre “Relaciones con los compañeros”.
- Responde correctamente al menos 1 de las 2 preguntas sobre “Normas”
- Responde correctamente la pregunta sobre “Intervención personal y responsabilidad”.
- Consigue una calificación mínima de 5 puntos sobre 10 mediante la suma de los anteriores apartados.

²² Ver Anexo 2.2

Buena actitud y participación en clase. Observación directa del profesor.

Además, como ya se ha dicho, la última sesión consistió en una evaluación práctica de lo aprendido, en la que cada grupo debía idear un juego, ponerle normas y modificar los aspectos negativos una vez se pusiera en práctica.

Sistema de evaluación:

- Tabla de juegos (1 punto)
- Juego creado y modificado en la última sesión (3 puntos)
- Ficha de evaluación (5 puntos)
- Comportamiento, actitud, etc... (1 punto)

2. FICHAS DE EVALUACIÓN

2.1. 1ª Unidad Didáctica

Nombre: _____ Grupo: _____

1. Juego 1: “Posturas grupales”

Este juego...	Verdadero	Falso
Tiene normas sencillas		
Tiene demasiado rol pasivo		
Es seguro si se hace bien		
Ayuda a mejorar el trabajo en grupo		

2. Juego 2: “La cola del zorro”

Este juego...	Verdadero	Falso
Tiene normas sencillas		
Tiene demasiado rol pasivo		
Es seguro si se hace bien		
Ayuda a mejorar el trabajo en grupo		

3. Juego 3: “Araña peluda”

Este juego...	Verdadero	Falso
Tiene normas sencillas		
Tiene demasiado rol pasivo		
Es seguro si se hace bien		
Ayuda a mejorar el trabajo en grupo		

4. Juego 4: “Pilla pilla balonero”

Este juego...	Verdadero	Falso
Tiene normas sencillas		
Tiene demasiado rol pasivo		
Es seguro si se hace bien		
Ayuda a mejorar el trabajo en grupo		

2.2. 2ª Unidad Didáctica

Nombre: _____ Grupo: _____

1- Rodea las correctas:

Un “juego bueno” debe tener normas fáciles de comprender, materiales peligrosos, poco rol pasivo y música de “Dora la exploradora”

2- ¿Es juego bueno?

	Sí	No
Si me pillan me eliminan		
Si colaboro con mis compañeros		
Si nos podemos hacer daño		
Si no entiendo las normas		

3- Un rol pasivo es cuando...

- Realizamos actividad física la mayor parte del juego o el juego entero
- Realizamos poca actividad física

4- Un juego seguro es...

- Aquel en el que hay pocas probabilidades de hacernos daño
- Aquel en el que nos podemos hacer daño

5- A mis compañeros...

- Les tengo que ayudar y me tienen que ayudar, somos un equipo
- No les tengo que hacer ni caso, tengo que ir a mi bola

6- Durante un juego...

- Tengo que hacer lo que yo quiera, no importa de qué trate el juego
- Tengo que hacer lo que me pida el juego (pillar, escapar, esquivar balones, etc.)

7- Si un compañero piensa distinto a mí...

- Discuto y me enfado con él
- Hablamos para intentar llegar a un acuerdo

8- Si un juego tiene mucho rol pasivo...

- Mejor, así descanso
- Tendremos que cambiarlo para hacer más actividad física

9- Para modificar un juego...

- Entre todos podemos hacerlo
- Sólo el profesor puede modificar juegos

3. DESARROLLO DE LAS SESIONES DE LA 2º UNIDAD DIDÁCTICA

Sesión 1

- Se comenzó con una asamblea para recordar lo aprendido en la Unidad anterior (“Los juegos modificados”). Los alumnos recordaban los conceptos y los 4 elementos a tener en cuenta a la hora de modificar juegos. Diferenciaron bien entre rol pasivo y rol activo.
- Se formó el corro para jugar a “Hermanos”. El juego se desarrolló correctamente. Cambio de roles, los que estaban fuera del corro ahora se ponen dentro.
- El juego de la “cola del zorro” funcionó bien al haber jugado en la Unidad anterior.
- La primera versión fue con eliminados y las colas robadas eran “vidas” puesto que se colocaban también en el pantalón. En la asamblea de análisis del juego, los alumnos identificaron bien los problemas surgidos: rol pasivo del eliminado y juego aburrido y largo cuando quedaban pocos participantes. Pidiendo a los alumnos posibles soluciones, uno de ellos propuso “*al que le quiten la cola, pues... que siga jugando*” a lo que sus compañeros respondieron tras un tiempo de reflexión (unos segundos) que entonces no habría emoción por retener el pañuelo: “*Es que entonces te da igual*”.

Tres alumnos propusieron entonces que aquel que se quedara sin cola iría de la mano del que se la ha quitado. Uno añadió que en vez de ir de la mano podrían ir en fila.

Finalmente una de las alumnas señaló que se podía jugar salvando a los eliminados entregándoles una cola robada.

A la hora de la votación la mayoría de los alumnos eligieron esta última variante para que fuera puesta en práctica. El resultado fue un juego prácticamente perfecto. Los eliminados permanecían muy poco tiempo en rol pasivo, las normas habían sido comprendidas y no hubo ningún accidente por lo que el juego se desarrolló de forma segura. Sin embargo hubo que pararlo un momento puesto que algunos alumnos agarraban su propio pañuelo cuando corrían peligro, por lo que se prohibió hacerlo. Además, observé que algunos elegían a sus amigos a la hora de salvar compañeros, sin embargo el número fue muy

reducido. También se observó algo un poco más grave: una alumna le entregó una cola a un compañero para, a continuación, quitársela y dársela a una amiga. Decidí parar el juego en ese momento para hacérselo ver a ella y a sus compañeros, recalcando así la importancia de mantener una buena relación con todos los demás.

- El niño lesionado no podía jugar a este juego, por lo que hizo de árbitro.
- “Pase al número” se desarrolló correctamente.

Sesión 2

- Explicación inicial sobre los grupos, se les presentó la “Tabla de juegos” y las actividades de la sesión.
- Después, procedí a organizar los 4 grupos y a la explicación de los objetivos de cada uno. La organización se llevó a cabo siguiendo primero el sistema de asignación de números del 1 al 4 y luego modificando algunos grupos para que en cada uno se encontraran alumnos trabajadores y persuasivos que ayudasen a los compañeros con peor actitud o que no controlaran tanto los contenidos.
- Aparte del alumno lesionado del codo, otro chico no pudo realizar las actividades al haber sido operado de fimosis.
- A continuación, se bajó al patio para realizar un calentamiento básico y el juego del “Pañuelo”. Cuando todos hubieron jugado, cada grupo se juntó para debatir los aspectos a mejorar sobre el contenido que les tocara en esa sesión (normas, roles, etc...). En este momento se grabó sin avisar un audio al grupo encargado de analizar los roles. De este audio se comprobó que dicho grupo tenía claro el concepto a tratar ya que todos los miembros coinciden: *“es rol pasivo este juego”*. Además, se aprecia también un interés patente en realizar el trabajo con respeto a los compañeros y responsabilidad *“calla Fulanito, que está explicando la chica X”*; y la creatividad, análisis y crítica a la hora de dar y debatir posibles soluciones: *“por ejemplo, si dice el 3 pues van los dos treses y los dos con el número siguiente”* con la respuesta de otro compañero: *“pero, y los demás que esperan, ¿qué pasa?”*
- Es importante señalar que uno de los alumnos más revoltosos, posiblemente el que peor se portaba, del grupo fue uno de los que más en serio se tomó la sesión. Esto pudo ser debido a su afán por hacerse oír por sus compañeros. Sin

embargo, la actitud mostrada fue muy positiva por lo que supuso una nueva vía de investigación: la influencia del aprendizaje cooperativo en el desarrollo positivo de la conducta.

- Después del tiempo de debate en grupos reducidos, se procedió a la asamblea todos juntos. En esta asamblea se actualizó la tabla de juegos para evaluar la primera versión de “el pañuelo”. El resultado en la tabla resultó en:
 - **Pros**→Divertido, seguro, compañerismo y normas sencillas.
 - **Contras**→Rol pasivo.

A continuación cada grupo comentó las ideas que había pensado. El grupo de seguridad no vio problemas en su competencia. El grupo de roles señaló lo ya comentado anteriormente, el grupo de relación entre compañeros expresó que el juego fomentaba el compañerismo puesto que se animaba a los compañeros que iban a por el pañuelo, y el grupo de normas consideró que las mismas eran claras y sencillas.

Con todo esto, se propuso una norma nueva para eliminar el aspecto negativo y aumentar el número de positivos. Dicha norma fue la mencionada por el grupo de roles: Al decir un número, saldría a por el pañuelo ese número y el siguiente.

- Finalmente dio tiempo a jugar un poco con la nueva versión y a actualizar la tabla de juegos a modo de evaluación. El resultado fue positivo resultando la tabla en:
 - **Pros**→Divertido, seguro, mayor rol activo, compañerismo y normas sencillas.
 - **Contras**→Ninguno

Con esto, se aclaró que se había logrado un juego bueno con base en “el pañuelo”.

- No dio tiempo a jugar al último juego “¿Quién soy?”

Sesión 3

- Explicación de la sesión en el aula. Rotación de los grupos en cuanto a qué epígrafe observar.
- Calentamiento pasándose pelotas para activar brazos sobre todo.
- “Balón prisionero”. Se jugó a la versión inicial en la que el que fuera dado quedaba eliminado. En poco tiempo estaban casi todos eliminados. Procedimos

a realizar las asambleas grupales y generales. En este caso conseguí grabaciones del grupo de seguridad. Gracias a estas grabaciones se pudo comprobar que el primer aspecto al que atendían era a los golpes en la cara. Sin embargo pronto los varones comentaban el riesgo de ser golpeados en la zona íntima: “*a mí me han dado en el pito*”. Las soluciones que barajaban seguían todas la misma línea: “*podemos decir que tiren por el suelo*” o “*que no tiren a la cara*”. No faltó tampoco el comentario “*que tiren con cuidado*”, un comentario oído casi siempre que se debatían los aspectos relativos a seguridad en juegos de lanzamiento a rival.

Después se procedió a la asamblea. En la actualización de la tabla de juegos, el resultado fue el siguiente:

- **Pros**→Divertido.
- **Contras**→Normas complicadas, rol pasivo y peligroso.

A continuación, cada grupo dio sus opiniones: el grupo de seguridad señaló lo ya explicado; el de roles comentó que había excesivo rol pasivo de los eliminados; relación con los compañeros defendió que el juego no fomentaba el compañerismo; por último el grupo de normas expuso que no quedaba claro si un participante era eliminado en caso de que el balón hubiera botado previamente.

- Se aplicó la norma de salvar a los compañeros llevándoles una pelota. Con esto, se pretendía añadir el factor de compañerismo a la vez que se eliminaba el tiempo en rol pasivo. También se añadió la norma de que el balón no podía botar para eliminar a un rival.

Como el grupo de seguridad no conseguía idear una norma para minimizar los riesgos, procedí a explicarles los conceptos tácticos necesarios para reducir el riesgo de ser golpeados, trabajando así el epígrafe “Intervención personal y responsabilidad” (no colocarse cerca del campo rival, situarse lo más lejos posible de la aglomeración de balones rivales, acercarse para lanzar y alejarse rápidamente, etc.)

- A la hora de jugar, se observó que, si bien la norma de salvación conseguía sus dos objetivos, la del no bote del balón era todo lo contrario. Por un lado resultaba imposible controlar la trayectoria de 20 balones en movimiento a la vez, y más imposible aún era determinar si un balón específico había botado o

no antes de impactar en un alumno. Esto fue visto por los alumnos durante el juego al darse casos como el siguiente:

Pepito: -“*Fulanito ha hecho trampas, le he dado y no se va del campo*”-

Fulanito: -“*es mentira, el balón había botado antes*”-

Pepito: -“*no había botado*”-

- Se realizó una nueva asamblea para corregir este fallo. Los niños determinaron entonces que lo mejor sería que el bote del balón no afectara. El que fuera dado quedaría eliminado sí o sí.
- El juego se desarrolló entonces de manera correcta.
- Asamblea final y actualización de la tabla. El sentimiento tras la última versión fue unánime y quedó expresando en la tabla de juegos:
 - **Pros**→ Divertido, seguro, mayor rol activo, normas sencillas y compañerismo.
 - **Contras**→ Ninguno.

Al ver la tabla los propios alumnos celebraron el resultado y se oyeron comentarios “*¡Juego bueno, juego bueno!*”. Esto también es reseñable puesto que significaba una aceptación, interiorización e interés en el tema, algo que ayudaría al fortalecimiento de los contenidos.

- Respecto al alumno revoltoso, en esta sesión su comportamiento fue negativo a la hora de jugar, gritando y molestando a sus compañeros, y positivo durante las asambleas.

Sesión 4

- Explicación de la sesión y rotación de los grupos de observación.
- El calentamiento se desarrolló de manera correcta.
- El juego principal fue “pelota canadiense”.
Se desarrolló bien la explicación y fue entendida rápidamente.
- Para esta sesión, aunque los 4 grupos se mantuvieron, las asambleas grupales se llevaron a cabo entre defensores por un lado, y lanzadores por el otro. Se actualizó la tabla de juegos a continuación, resultando lo siguiente:

- **Pros**→ Divertido, seguro y normas sencillas.
- **Contras**→ Rol pasivo (de los lanzadores que esperan) y difícil (para los defensores, puesto que la distancia a recorrer por los lanzadores era demasiado corta).

Los alumnos no consiguieron encontrar una solución al problema del rol pasivo. Respecto a la dificultad, propusieron alejar el ladrillo a bordear por los lanzadores.

- En la puesta en práctica de esta versión se solucionó el problema de la dificultad al estar más equilibrada entre defensores y lanzadores; sin embargo seguía existiendo el problema del rol pasivo.
- Para ello se realizó otra asamblea. Finalmente uno de los lanzadores que más había permanecido en rol pasivo propuso la idea “*Pues corremos todos*”. Cuando se llevó esta idea a votación, todos estuvieron de acuerdo en ponerla en práctica.
- La siguiente puesta en práctica parecía constatar la eliminación de todos los elementos negativos, sin embargo se produjo un problema de seguridad: un defensor cogió el balón y todos sus compañeros se tiraron encima.
- Inmediatamente se realiza otra asamblea en la que el grupo de seguridad establece la norma de que el defensor que tenga el balón lo sujete con los brazos en alto para que sus compañeros no se tiren encima de él.
- En la última puesta en práctica no hubo problemas reseñables.
- Asamblea final en clase. Actualización de la tabla con el siguiente resultado:
Pros→ Divertido, seguro, mayor rol activo, normas sencillas y compañerismo.
Contras→ Ninguno. Se volvió a lograr el objetivo.

Sesión 5

- Asamblea inicial para rotar los grupos.
- Bajamos al patio. Tuve que pasar antes por el gimnasio para coger materiales. No estaban preparados fuera porque la mañana ha sido nublada aunque ahora se despeja. A pesar de haber pedido a los alumnos que mientras yo cogía material ellos hicieran un corro, se dedicaron a hacer el bobo y hubo dos lesionados antes de empezar la sesión por haberse caído.

- El castigo fue estar corriendo todos alrededor del patio. Después se realizó un trabajo de recuperación del castigo: andar respirando con la nariz y soltando aire por la boca. A continuación, se llevó a cabo el calentamiento.
- Juego de “Pilla-pilla”. En su primera versión, un alumno se la quedaba y el resto debían escapar. El que fuera pillado pasaría a ser el nuevo pillador. En la 1ª asamblea el grupo de seguridad no señaló problemas; el de roles tampoco; el de relación con los compañeros tampoco; y el de normas expresó que era difícil identificar al pillador al cabo de un rato.

La actualización de la tabla de juegos resultó en lo siguiente:

- **Pros**→ Divertido, seguro, mayor rol activo y normas sencillas.
- **Contras**→ Difícil (por no poder identificar al pillador).

Se modificó otorgando un balón al pillador. Gracias a ese balón era sencillo identificarle. Además, se estableció que para pillar debía lanzar el balón y dar a su objetivo, que sería eliminado.

- En la puesta en práctica quedó patente que no era buena idea lanzar el balón puesto que aún no controlan los lanzamientos y menos en carrera, por lo que resultaba peligroso debido al riesgo de impactar en la cara.
- Por ello, el grupo de seguridad pidió realizar una asamblea para informar que era peligroso lanzarlo. En la misma, el grupo de roles informó que los eliminados se encontraban en rol pasivo, por lo que se añadieron dos “médicos” (jugadores con un balón verde que salvaban a los eliminados entregándoles dicho balón, convirtiéndoles así en nuevos médicos) para evitarlo. En este momento el grupo de relaciones entre compañeros aprovechó para señalar que “*eso sería compañerismo*” refiriéndose al hecho de que los médicos salvarían a sus compañeros de clase. De este modo los propios alumnos habían avanzado sin ponerse de acuerdo hasta un juego que ya conocían: “Pilla-pilla balonero”.
- Se puso en práctica esta variante. Al poco rato, los alumnos pidieron asamblea puesto que el juego era demasiado sencillo para los que escapaban y demasiado complejo para el pillador. Como resultado a esto se añadieron más pilladores y médicos.
- En la actualización final de la tabla de juegos, el resultado fue:
 - **Pros**→ Divertido, seguro, mayor rol activo, normas sencillas, compañerismo.

- **Contras**→ Ninguno. Se logró una vez más el objetivo.
- El alumno revoltoso mostró un comportamiento regular, con fases de atención y buena actitud, y fases de descontrol.

Sesión 6

- Explicación en clase del trabajo de la próxima sesión, que abarcaría varios días.
- Cada grupo trabajó de forma correcta, respetando los turnos de palabra de sus compañeros y debatiendo respetuosamente los puntos en los que no estaban de acuerdo. Finalmente los juegos elegidos y sus normas fueron:
 - Grupo 1 → “Puntos” → Al que le den, se cambiaba con el que le había dado.
 - Grupo 2 → “Bolos” → Había que tirar raso.
 - Grupo 3 → “El mundo al revés” → Hacer todo lo contrario. No hacer el tonto. No insultar.
 - Grupo 4 → “Bomba” → No tirar el balón. Tener cuidado.

- “Puntos”: se dio libertad al grupo 1 para que delimitaran el campo y sus dimensiones. También eligieron ellos a los lanzadores.

Al poco de jugar se hizo una asamblea sólo con ese grupo para que cambiaran las cosas que no funcionaban: Campo demasiado grande.

Intentaron hacer el espacio más corto a lo largo pero no se dieron cuenta que a lo ancho también era grande por lo que la siguiente puesta en práctica tampoco fue del todo satisfactoria.

Se realizó una asamblea grupal sólo para actualizar la tabla, ya que se trataba del juego de evaluación del grupo 1. El resultado fue:

- **Pros** → Seguro, normas sencillas.
- **Contras** → Rol pasivo (el campo era tan grande que muchos no tenían ni que moverse para esquivar, algunos incluso se sentaban durante el juego) y aburrido (a consecuencia de lo anterior).

El grupo tomó la decisión de acortar más el campo de juego.

Desde este momento el Grupo 1 pasó a ser observador externo, lo que les permitió analizar mejor su juego.

- Así observaron que, aunque el campo ya presentaba unas dimensiones oportunas, seguía habiendo alumnos que participaban poco en el suelo y que, de nuevo, se sentaban en una esquina del campo. Para evitar esto, tomaron la decisión de ir a por más balones para introducir un lanzador más en cada extremo del campo. Para mi sorpresa, ya que no esperaba semejante nivel regulador, no vacilaron en señalar como lanzadores a los compañeros que se

habían sentado en el campo de juego, por lo que evitaron a la vez el aburrimiento y el rol pasivo de dichos compañeros.

En la asamblea final de nuevo la tabla de juegos demostró que se había cumplido el objetivo, con todos los pros y ningún contra.

- El alumno revoltoso pertenecía al grupo 1. Tuvo un comportamiento realmente malo. Sin esforzarse y sin ayudar a sus compañeros, sólo reaccionó y pensó soluciones a los fallos del juego tras pasar un tiempo castigado sentado en un banco.
- “Bolos” se realizó al día siguiente. También se dio libertad a los alumnos para colocar los aros y elegir a los lanzadores. Surgieron muchos problemas en la primera versión al no disponer de un espacio amplio ya que ese día llovió y la actividad se realizó en el aula de usos múltiples, no muy espaciosa.
- En la primera asamblea señalaron la presencia de demasiado rol pasivo de los “bolos” colocados en las filas del medio y de atrás, puesto que era imposible darlos con el balón.

Como solución a esto el grupo propuso colocar los bolos en el medio y a los lanzadores alrededor, añadiendo la norma de que el que fuera dado se cambiaría por el lanzador.

El resultado no fue positivo. El juego resultó un caos de balones esparcidos por el suelo y unos bolos que no sabían quién les había dado. No se logró el objetivo. La tabla de juegos informaba tras su última actualización:

- **Pros**→ Divertido, seguro, mayor rol activo, normas sencillas.
- **Contras**→ Difícil.
- El juego “El mundo al revés” se realizó al día siguiente. Funcionó correctamente aunque es necesario señalar que no era un juego que potenciara el tema a tratar, puesto que la versión original del mismo no ponía de manifiesto ninguno de los conflictos a modificar. Era necesario conocer si los alumnos lo habían elegido teniendo en cuenta eso, o si simplemente había sido suerte. En el caso de que fuera la primera opción, significaría que habían alcanzado plenamente los objetivos y competencias buscadas en el proyecto, puesto que habrían elegido y creado (al poner ellos las normas) un “juego bueno” directamente. Para averiguarlo, no les pregunté directamente por qué habían elegido ese juego, sino

que les pregunté por qué habían elegido esas normas. La respuesta fue clara: “*porque no hay contras*”. Es decir, a la hora de elegir y reglar el juego, habían imaginado una evaluación del mismo con la tabla de juegos.

- “Bomba” se realizó el mismo día. Comenzó con la versión de que al que le explotaba la bomba se sentaba y se pasaba una pelota rasa con los demás eliminados. Esta versión fue tomada “*para evitar rol pasivo*”.

Durante el desarrollo del juego, muchos alumnos expresaron su deseo de ponerse en el medio a hacer del “reloj” que avisa y decide cuándo explota la bomba. El grupo decidió para solucionar esto que aquél al que le explotara la bomba se cambiaría con el del medio, por lo que se eliminó la anterior norma de “los eliminados se pasan una pelota rasa”.

Pronto surgieron también los problemas de trampas ya que algún alumno al estar en el medio miraba para estallar la bomba al compañero que quisiera. Como medida de arreglo, el grupo decidió que si eso ocurría, el “reloj tramposo” daría diez vueltas al corro corriendo.

Al analizar el juego la tabla reflejó que se había logrado el objetivo con todos los pros y ningún contra.

Después se cambia a que al que le explota se cambia con el del medio para que este no tuviera todo el rato el mismo papel.

En otra asamblea el grupo propone que si el que está en el medio mira para elegir cuándo decir bomba, deberá dar 10 vueltas corriendo alrededor del círculo.

Se logró el objetivo.

- A continuación se subió al aula para realizar la hoja de evaluación- examen de la unidad didáctica.

4. TABLA DE NORMAS

¡NORMAS!

Acciones merecedoras de AVISO:

- 1- Hablar, no hacer caso o hacer el tonto mientras el profesor explica
- 2- Hacer cosas que el profesor no ha mandado
- 3- Gritar como salvajes (Estamos en EDUCACIÓN FÍSICA, no en el recreo)
- 4- Jugar como salvajes sin cuidar el material ni a los compañeros
- 5- Hacer trampa en los juegos

Acciones merecedoras de TARJETA AMARILLA:

- 1- Discutir con algún compañero, gritando, encarándose, agarrándose, etc.
- 2- Discutir con el profesor cuando te ha dado un aviso
- 3- Haber recibido varios avisos y seguir sin hacer caso

Acciones merecedoras de TARJETA ROJA:

- 1- Pegar o insultar al compañero
- 2- Discutir con el profesor cuando tienes amarilla
- 3- Tener amarilla y seguir sin cumplir el resto de normas

*Si toda la clase incumple las normas a la vez, los avisos, tarjetas AMARILLAS y tarjetas ROJAS se aplican a todo el grupo a la vez. La 2ª tarjeta roja a todo el grupo supone subir a clase.

*De manera individual 1 tarjeta ROJA son 5 minutos en el banco. 2 tarjetas ROJAS son 10 minutos en el banco. 3 tarjetas ROJAS son 15 minutos y así sucesivamente.

5. RECOPIACIÓN DE LOS DATOS EXTRAÍDOS DE LA OBSERVACIÓN DE LOS JUEGOS RESPECTO A LOS 4 EPÍGRAFES PRINCIPALES DEL “JUEGO BUENO” TRABAJADOS EN EL PROYECTO.

Sesión 1- recordamos lo aprendido

Juego original: La cola del zorro con eliminados y vidas extra.

Seguridad: El juego ha resultado seguro²³.

Roles: Rol pasivo del eliminado.

Relaciones entre compañeros: No fomentaba el compañerismo.

Normas: Han quedado claras sin problema. El juego ha resultado aburrido y largo cuando quedaban pocos participantes con muchas colas. El juego no tenía fin.

Primera modificación: La cola del zorro salvando a los eliminados.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: Se han potenciado claramente con la necesidad de salvar a los compañeros. Han surgido casos de “amiguismo”.

Normas: Habían quedado claras. El juego ya no era aburrido sino que suponía un reto. Algunos se agarraban el pañuelo cuando veían que corría peligro.

Segunda modificación: La cola del zorro salvando a cualquier eliminado y sin agarrar el propio pañuelo.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

²³ Los datos subrayados son aquellos que fueron señalados por los alumnos.

Relaciones entre compañeros: Se han potenciado claramente con la necesidad de salvar a los compañeros.

Normas: Han quedado claras. El juego no era aburrido sino que suponía un reto.

Sesión 2- creamos los grupos

Juego original: El pañuelo con normas clásicas

Seguridad: Juego seguro.

Roles: Rol pasivo de los que esperaban y de los que ya habían salido.

Relaciones entre compañeros: Apoyo a los compañeros de equipo.
También se han dado casos de intimidación y menosprecio de compañeros (1 caso) y rivales (más de un caso).

Normas: Claras y sencillas.

Primera modificación: El pañuelo saliendo el número elegido y el siguiente apoyando a los compañeros y no menospreciando a los rivales.

Seguridad: Juego seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: Apoyo a los compañeros de equipo.

Normas: Claras y sencillas.

Sesión 3- rotación 1

Juego original: Balón prisionero con eliminados.

Seguridad: Poco seguro por el riesgo de recibir balonazos en la cara o zonas sensibles del cuerpo.

Roles: Rol pasivo de los eliminados.

Relaciones entre compañeros: No fomentaba las relaciones entre compañeros.

Normas: Poca comprensión en cuanto a las circunstancias en las que un alumno alcanzado por una pelota era o no eliminado (bote o no del balón).

Primera modificación: Balón prisionero eliminando sin bote previo del balón, aplicando las tácticas explicadas sobre seguridad y salvando a los compañeros

Seguridad: Juego seguro siempre que se aplicaran las tácticas explicadas.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: Fomento de las relaciones al salvar a los compañeros. Discusiones. Un único caso de “amiguismo” corregido con el propio alumno.

Normas: Entendidas. Gran cantidad de trampas debido a la dificultad de observación de la trayectoria de los balones. Fracaso de la norma referente a los botes.

Segunda modificación: Balón prisionero eliminando independientemente del número de botes previos del balón, aplicando las tácticas explicadas sobre seguridad y salvando a los compañeros

Seguridad: Juego seguro siempre que se aplicaran las tácticas explicadas.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: Fomento de las relaciones al salvar a los compañeros.

Normas: Entendidas. Ausencia de problemas ocasionados por las normas.

Sesión 4- rotación 2

Juego original: Pelota canadiense.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Demasiado rol pasivo de los lanzadores que esperan.

Relaciones entre compañeros: El juego las ha fomentado. Apoyo entre los compañeros de equipo. Se ha oído algún comentario de intimidación a los rivales.

Normas: Comprendidas fácilmente. Difícil para los defensores debido a la poca distancia a recorrer por los lanzadores.

Primera modificación: Pelota canadiense con el ladrillo más alejado.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Demasiado rol pasivo de los lanzadores que esperan.

Relaciones entre compañeros: El juego las ha fomentado. Apoyo entre los compañeros de equipo.

Normas: Comprendidas fácilmente. Dificultad adecuada tanto para los defensores como para los lanzadores.

Segunda modificación: Pelota canadiense con el ladrillo alejado y con la carrera de todos los lanzadores a la vez.

Seguridad: Juego inseguro para el primer defensor que recogía el balón al tirarse el resto de defensores encima.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: El juego las ha fomentado. Apoyo entre los compañeros de equipo.

Normas: Comprendidas fácilmente. Dificultad adecuada tanto para los defensores como para los lanzadores.

Tercera modificación: Pelota canadiense con el ladrillo alejado, con la carrera de todos los lanzadores a la vez y levantando el balón el defensor en posesión.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: El juego las ha fomentado. Apoyo entre los compañeros de equipo.

Normas: Comprendidas fácilmente. Dificultad adecuada tanto para los defensores como para los lanzadores.

Sesión 5- rotación 3

Juego original: Pilla-pilla siendo el pillado el nuevo pillador.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: No se han fomentado. Tampoco se han presentado problemas entre los compañeros.

Normas: Comprendidas fácilmente. Dificultad al identificar al pillador después de un tiempo de juego.

Primera modificación: Pilla-pilla lanzando balón y con eliminados.

Seguridad: Existía el riesgo de recibir un balonazo en la cara o en las zonas sensibles del cuerpo.

Roles: Rol pasivo de los eliminados.

Relaciones entre compañeros: No se han fomentado. Tampoco se han presentado problemas entre los compañeros.

Normas: Comprendidas fácilmente. El pillador ya es identificado fácilmente.

Segunda modificación: Pilla-pilla balonero (el balón no se lanza, dos médicos salvan a los eliminados entregándoles un balón verde)

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: Se han fomentado al promover la salvación de los compañeros por parte de los médicos.

Normas: Comprendidas fácilmente.

Tercera modificación: Pilla-pilla balonero (el balón no se lanza, dos médicos salvan a los eliminados entregándoles un balón verde)

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: Se han fomentado al promover la salvación de los compañeros por parte de los médicos.

Normas: Comprendidas fácilmente.

Sesión 6- todos somos todo. grupo 1

Juego original: Puntos

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Rol pasivo de los alumnos del medio al ser el campo demasiado grande.

Relaciones entre compañeros: No se trabajan. Tampoco se dan situaciones negativas.

Normas: Comprendidas. Juego aburrido por demasiado rol pasivo.

Primera modificación: Puntos en campo menos largo.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Rol pasivo de los alumnos del medio al ser el campo demasiado ancho.

Relaciones entre compañeros: No se trabajan. Tampoco se dan situaciones negativas.

Normas: Comprendidas. Juego divertido para la mayoría de los alumnos.

Segunda modificación: Puntos en campo menos ancho.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Rol pasivo de los alumnos del medio por motivos desconocidos (argumentaban que no les apetecía jugar).

Relaciones entre compañeros: No se trabajan. Tampoco se dan situaciones negativas.

Normas: Comprendidas fácilmente. Juego divertido para la mayoría de los alumnos.

Tercera modificación: Puntos con distintos lanzadores.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: No se trabajan. Tampoco se dan situaciones negativas.

Normas: Comprendidas fácilmente. Juego divertido.

Sesión 6- todos somos todo. grupo 2

Juego original: Bolos tirando raso.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia prácticamente completa del rol pasivo en lanzadores y “bolos”.

Relaciones entre compañeros: No se trabajan. Tampoco se dan situaciones negativas.

Normas: Comprendidas fácilmente. Juego aburrido para casi todos los alumnos

Primera modificación: Bolos en el medio cambiándose con el lanzador que les dé y lanzando todos a la vez.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: No se fomentaban. Se dieron discusiones entre bolos y lanzadores.

Normas: Comprendidas fácilmente. Dificultad a la hora de poner en práctica la regla de “cambiarse con el lanzador que te ha dado”.

Sesión 6- todos somos todo. grupo 3

Juego original: El mundo al revés.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: Fomento de las relaciones entre los alumnos al proponer el grupo frases de acciones grupales.

Normas: Comprendidas fácilmente.

Sesión 6- todos somos todo. grupo 4

Juego original: Bomba sentándose los eliminados y pasándose una pelota rasa entre ellos.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: Fomento de las relaciones entre los alumnos eliminados. Sana competitividad de los no eliminados. No se han dado discusiones entre los jugadores.

Normas: Comprendidas fácilmente. Los alumnos participantes descuidaron el juego al querer colocarse como “reloj de la bomba” (el jugador del medio que decide en qué dirección pasarse la pelota y cuándo estallar la bomba).

Primera modificación: Bomba convirtiéndose el eliminado en el “reloj de la bomba”.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: Sana competitividad de los no eliminados. Se han dado discusiones entre los jugadores y algunos de los “relojes de la bomba” al hacer estos trampas para elegir a sus amigos.

Normas: Comprendidas fácilmente. Trampas de algunos alumnos al desempeñar el papel de “reloj de la bomba” al levantar la vista para ver por dónde se llegaba el balón y elegir al compañero que desearan.

Segunda modificación: Bomba convirtiéndose el eliminado en el “reloj de la bomba” con penalización para el incumplimiento de las reglas.

Seguridad: El juego ha sido seguro.

Roles: Dominancia adecuada del rol activo sobre el rol pasivo.

Relaciones entre compañeros: Sana competitividad de los no eliminados. Sólo dos “relojes” tramposos.

Normas: Comprendidas fácilmente.

6. RESULTADOS OBTENIDOS DEL ANÁLISIS DE LOS 5 EPÍGRAFES EN LA FICHA DE EVALUACIÓN

En la ficha de evaluación, respecto a las preguntas relacionadas con el concepto de “Seguridad” (1b, 2c y 4) encontramos que:

- 11 alumnas (48,8%) y 3 alumnos (13%) han contestado bien a las 3. (61,9%)
- 2 alumnas (8,7%) y 5 alumnos (21,7%) han contestado bien a 2. (30,4%)
- 0 alumnas y 2 (8,7) alumnos han contestado bien a 1. (8,7%)

Respecto al concepto de “Roles” (preguntas 1c, 2a, 3 y 8):

- 6 alumnas (26,1%) y 2 (8,7%) alumnos han contestado bien a las 4. (34,8%)
- 6 alumnas (26,1%) y 3 alumnos (13%) han contestado bien a las 3. (39,1%)
- 1 alumna (4,3%) y 4 alumnos (17,4%) han contestado bien a 2. (21,7%)
- 0 alumnas y 1 (4,3%) alumno han contestado bien a 1. (4,3%)

En cuanto al concepto de “Relación con los compañeros” (preguntas 2b, 5, 7 y 9):

- 11 alumnas (48,8%) y 5 (21,7%) alumnos han contestado bien a las 4. (70,5%)
- 1 alumna (4,3%) y 4 (17,4%) alumnos han contestado bien a las 3. (21,7%)
- 1 alumna (4,3%) y 1 (4,3%) alumno han contestado bien a 2. (8,6%)

En cuanto al concepto “Normas” (preguntas 1a y 2d):

- 8 alumnas (34,8%) y 6 (26,1%) alumnos han contestado bien a 2. (60,9%)
- 4 alumnas (17,4%) y 4 (17,4%) alumnos han contestado bien a 1. (34,8%)
- 1 alumna (4,3%) y 0 alumnos (0%) han contestado bien a 0. (4,3%)

En cuanto al concepto “Intervención personal y responsabilidad” (pregunta 6)

- 13 alumnas (100%) y 9 (90%) alumnos han contestado bien a 1. (95,7%)
- 0 alumnas (0%) y 1alumno (10%) han contestado bien a 0. (4,3%)