

**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**



**EL “JUEGO BUENO”:
ESTUDIO COMPARATIVO DE DOS
PROCESOS DE INTERVENCIÓN REALES
ENTRE CLASES DE LÍNEA PARALELA,
EN 2º Y 6º DE Ed. PRIMARIA**

TRABAJO FIN DE GRADO

AUTOR: Javier Salamanca Dios

TUTOR: Nicolás Bores Calle

Grado en Educación Primaria-Mención Educación Física

CURSO: 2014-2015

RESUMEN

El trabajo fin de grado que presento a continuación se centra dentro del juego motor reglado, más concretamente en el estudio del “juego bueno” en educación primaria. He planificado y llevado a cabo durante mi período de prácticas dos unidades didácticas de “juego bueno”: una centrada en el núcleo temático de normativa, que he realizado con los alumnos de 6ºA y 6ºB, y otra basada en el núcleo temático de seguridad, realizada con los alumnos de 2ºA y 2ºB del colegio Santo Domingo de Guzmán (Palencia). Gracias a esto, he podido observar y analizar lo que pasaba en cada clase y comparar el proceso entre clases de línea paralela, para llegar a unas conclusiones determinadas en cada caso.

PALABRAS CLAVE

Educación física, juego motor reglado, juego bueno, normativa, seguridad, relaciones, intervención personal, regla primaria, reflexión, debate, modificación del juego.

ABSTRACT

The final project work I present below focuses within the game engine, regulated in the study of "good game" in primary education. I have planned and carried out during my my period at school two didactic units of “good game”, one focusing on the thematic core of legislation, made with students of 6ºA and 6ºB and the other based on the thematic core of security conducted with students of 2ºA 2ºB from the school “Santo Domingo de Guzmán” (Palencia). Thanks to this, I was able to observe and analyze what happened in each class and compare the process between classes of parallel line to get to certain conclusions in each case.

KEYWORDS

Physical education, regulated engine game, good game, rules, safety, relationships, personal intervention, primary rule, reflection, discussion, modification of the game.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	- 1 -
2. OBJETIVOS DEL TRABAJO	- 3 -
3. JUSTIFICACIÓN	- 3 -
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	- 5 -
4.1. EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM OFICIAL	- 5 -
4.2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA	- 7 -
4.3. EL JUEGO MOTOR REGLADO	- 10 -
4.4. EL JUEGO BUENO	- 14 -
4.4.1 Núcleos temáticos de “juego bueno”	- 14 -
4.4.2 Estructura de lección de “juego bueno”	- 15 -
4.4.3 Aplicación de juegos adecuada para este tema	- 16 -
5. U.D. “JUEGO BUENO, NORMATIVA” CON 6º DE PRIMARIA. “TIRO AL BANCO”	- 19 -
5.1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	- 19 -
5.2. ESTUDIO COMPARATIVO DE LA U.D. DE “NORMATIVA” ENTRE 6ºA Y 6ºB	- 20 -
5.2.1. Similitudes entre ambos cursos	- 20 -
5.2.2. Diferencias entre ambos cursos	- 23 -
5.3. PROPUESTAS DE MEJORA PARA LA U.D.	- 29 -
5.4. CONCLUSIONES DEL ESTUDIO COMPARATIVO	- 30 -
6. U.D. “JUEGO BUENO, SEGURIDAD” CON 2º DE PRIMARIA. “JUEGO ALTURITAS”	- 32 -
6.1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	- 32 -
6.2. ESTUDIO COMPARATIVO ENTRE AMBAS CLASES	- 33 -
6.2.1. Similitudes entre ambos cursos	- 33 -
6.2.2. Diferencias entre ambos cursos.	- 36 -

6.3. PROPUESTAS DE MEJORA PARA LA U.D.....	- 40 -
6.4. CONCLUSIONES DEL ESTUDIO COMPARATIVO.....	- 41 -
7. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO Y LAS OPORTUNIDADES O LIMITACIONES DEL CONTEXTO EN EL QUE SE HA DESARROLLADO.....	- 43 -
8. CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	- 45 -
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	- 47 -
10. APÉNDICES.....	- 50 -
10.1 UD “JUEGO BUENO, NORMATIVA” CON 6º DE PRIMARIA.....	- 50 -
10.1.1 Objetivos.....	- 50 -
10.1.2 Contenidos.....	- 51 -
10.1.3 Intervenciones planteadas.....	- 54 -
10.1.4 Narración de lo que ocurrió en 6ºB.....	- 60 -
10.1.5 Narración de lo que ocurrió en 6ºA.....	- 68 -
10.1.6 Evaluación de la U.D.....	- 74 -
10.2 UD “JUEGO BUENO, SEGURIDAD” CON 2º DE PRIMARIA.....	- 76 -
10.2.1 Objetivos.....	- 76 -
10.2.2 Contenidos.....	- 77 -
10.2.3 Intervenciones planteadas.....	- 80 -
10.2.4 Narración de lo que ocurrió en 2ºA.....	- 82 -
10.2.5 Narración de lo que ocurrió en 2ºB.....	- 86 -
10.2.6 Evaluación de la U.D.....	- 91 -

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo fin de grado que he realizado, se centra en el estudio del “juego bueno” en educación primaria. Durante mi período de prácticas en el colegio Santo Domingo de Guzmán (Palencia) he diseñado y llevado a cabo una unidad didáctica centrada en el núcleo temático de normativa con las clases de 6ºA y 6ºB, y otra unidad didáctica basada en el núcleo temático de seguridad para los alumnos de 2ºA y 2ºB. Mi trabajo ha consistido en observar y analizar lo que pasaba en cada clase y comparar el proceso entre clases de línea paralela, para llegar a unas determinadas conclusiones en cada caso.

Este trabajo fin de grado consta de diferentes partes que presento a continuación. Primeramente expongo los objetivos que buscaba lograr con este TFG, los que creo haber superado. Seguidamente aparece un apartado de justificación del tema elegido “juego bueno” y su relación con las competencias del grado que he cursado en estos 4 años (2011 – 2015).

Para iniciar mi trabajo fin de grado, he consultado diferentes libros, artículos, tesis, etc. de diferentes autores para conformar una fundamentación teórica sobre el tema elegido. He hecho referencia a los antecedentes del juego motor reglado para mostrar cómo ha ido evolucionando, hasta llegar a profundizar en el “juego bueno”.

La parte principal del trabajo se trata de un estudio comparativo entre dos procesos de intervención reales acerca de juego bueno en clases de líneas paralelas 6ºA - 6ºB y 2ºA - 2ºB del colegio Santo Domingo de Guzmán de Palencia. Para llevar a cabo este estudio he tenido que construir y planificar dos unidades didácticas, una del núcleo temático de normativa para llevar a cabo con los sextos y otra del núcleo temático de seguridad para realizarla con las clases de segundo. Tras narrar y analizar lo que ha ocurrido en cada sesión (aparece en los anexos del trabajo) he podido realizar un estudio comparativo de diferentes aspectos (participación del alumnado, material utilizado, diferentes normativas, problemas didácticos, etc.) que han aparecido en mis unidades didácticas de “juego bueno”. He averiguado las similitudes y las diferencias que puede haber tras una puesta en práctica real de “juego bueno” en 2 cursos de alumnos con la misma edad (en un contexto determinado). Gracias a esto he podido desarrollar una

serie de propuestas de mejora para mis unidades didácticas y he sido capaz de sacar unas conclusiones propias de cada uno de estos dos procesos.

Por último, he realizado unas conclusiones finales sobre mi estudio y el trabajo en general. Además de unos anexos donde aparecen explicadas mis unidades didácticas, su desarrollo durante mi estancia en el centro, acompañado de fotos ilustrativas para comprender mejor todo el proceso seguido en las sesiones. Desde mi punto de vista es fundamental consultar estos anexos para comprender y valorar el estudio comparativo que realizo en mi trabajo.

2. OBJETIVOS DEL TRABAJO

- Ampliar mis conocimientos teóricos sobre el juego motor reglado, en especial en el apartado de “juego bueno”.
- Utilizar las competencias adquiridas durante el grado cursado en Ed. Primaria como son planificar, desarrollar y analizar dos unidades didácticas centradas en Educación física, además de reflexionar sobre mis intervenciones docentes con 4 clases diferentes y comprobar los resultados obtenidos con cada una de ellas.
- Desarrollar la capacidad de comparar lo que ha sucedido entre ambos grupos, para mejorar mi profesionalidad a partir de la identificación de similitudes y diferencias en dos procesos simultáneos, con dos grupos paralelos durante dos unidades didácticas de “juego bueno”.
- Observar y descubrir las respuestas del alumnado en dos grupos diferentes (pero de misma edad) al desarrollar la misma unidad didáctica de juego bueno.

3. JUSTIFICACIÓN

He elegido el tema de “juego bueno” para la realización de mi TFG debido a que en el tercer curso del grado, en la asignatura denominada “juegos y deportes” se nos explicó en qué consistía esta corriente de “juego bueno”, cómo se llevaba a cabo y lo cierto es que me provocó bastante interés, suficiente como para querer ampliar mis conocimientos con este TFG.

Que los alumnos sean partícipes y protagonistas durante la creación y modificación de su juego para conseguir un resultado final de acuerdo a las características de todo el alumnado de la clase, me parece un tema muy interesante y novedoso ya que anteriormente siempre ha sido el profesor el encargado de crear y proponer los juegos a los que los alumnos deben jugar sin “rechistar”.

Como futuro especialista en la educación física, considero que esta corriente de “juego bueno” va a coger un gran impulso y de manera progresiva va a llegar a ser muy popular en los colegios. Creo que es la forma más adecuada de trabajar los juegos en los

tiempos que corren, ya que se rompe con los métodos tradicionales de imposición de normas por parte del profesor y se da la palabra a los alumnos para su reflexión, análisis, debate y posterior consenso entre todos para obtener un resultado aún mejor que el que se venía consiguiendo con otros métodos durante todos estos años.

La figura del profesor no es sencilla a la hora de tratar el tema de “juego bueno” sino todo lo contrario. Algunas personas como yo, inicialmente, pueden pensar que la metodología que se sigue en estos procesos consiste en dejar hacer a los alumnos y que los profesores se queden “de brazos cruzados”. En cambio lo que el profesor debe de hacer a la hora de trabajar “juego bueno” es guiar a los alumnos hacia donde queremos llegar. Debemos dejar hacer a nuestros alumnos sin imponer, pero no todo vale, el profesor es el que tiene que aceptar las medidas o propuestas de los alumnos. Lo cierto es que la postura del profesor en el “juego bueno” es una forma metodológicamente diferente (a la tradicional a la que estamos acostumbrados) de impartir clase en educación primaria y aunque ha sido difícil hacerme con ella, experimentarla en el TFG ha sido uno de los motivos principales por los que elegí este tema.

Además este trabajo guarda mucha relación con las competencias del Grado de Educación Primaria, ya que el estudio que se realiza se inicia con la construcción y planificación de dos unidades didácticas que he llevado a cabo durante mi Prácticum II, teniendo que elaborar contenidos, objetivos, previsiones metodológicas, narraciones de lo sucedido, análisis de mis intervenciones, propuestas de mejora para mis unidades didácticas, y llevar a cabo una evaluación de las unidades didácticas en cada alumno.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM OFICIAL

Al instaurarse en el presente curso académico la nueva ley educativa LOMCE presentada por el gobierno el 28 de febrero de 2014, con el fin de mejorar la calidad educativa, la educación física se ve afectada.

Lo más novedoso es la nueva organización de las áreas de educación primaria. La LOMCE propone una nueva clasificación dividiendo a las áreas en dos grupos: asignaturas troncales y asignaturas específicas que es donde aparece la educación física.

Las asignaturas troncales las componen:

- Ciencias de la Naturaleza
- Ciencias sociales
- Lengua castellana y literatura
- Matemáticas
- Primera lengua extranjera
- Lengua cooficial (si es una comunidad autónoma en la que se posee esta lengua)

Las asignaturas específicas son:

- Educación física
- Religión o valores sociales y cívicos
- Elección entre: Educación artística, segunda lengua extranjera, religión o valores sociales y cívicos.

Un cambio importante con respecto a la anterior ley educativa LOE (2006) que reguló el currículum completo de la Educación Física, sin concederle ni una sola competencia a las administraciones educativas de las comunidades autónomas, es que ahora son las comunidades autónomas quienes diseñan los contenidos según sus necesidades y características territoriales.

Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, “los elementos curriculares de la programación de la asignatura de Educación Física pueden estructurarse en torno a cinco situaciones motrices diferentes”:

a) Acciones motrices individuales en entornos estables. En este apartado no aparece la palabra “juego” por ningún lado aunque sí que yo creo que sí que se puede trabajar este tema con juegos.

b) Acciones motrices en situaciones de oposición. En este apartado me ha sorprendido que aparezca escrito “juegos de uno contra uno” y “juegos de lucha” aunque no viene ningún ejemplo de cada uno.

c) Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición. En este apartado aparecen “juegos tradicionales”, “juegos en grupo” (no explica muy bien que quiere decir con eso) y “deportes adaptados” (aquí sí que da ejemplos como el baloncesto, balonmano, fútbol, etc.)

d) Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico. En este apartado aparece lo siguiente: “los grandes juegos en la naturaleza (de pistas, de aproximación y otros)” tampoco queda claro en mi opinión que juegos son esos ya que tampoco aparecen ejemplos.

e) Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión. En este apartado se puede leer referido a juegos: “los juegos cantados” y “el juego dramático y el mimo”. Los juegos cantados sí que me parecen muy útiles para estos propósitos (aunque mejoraría si viniese algún ejemplo), lo que desconozco por completo son los juegos dramáticos (tendría que venir más desarrollado).

Referido al juego en particular, aparece en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, al final del apartado de educación física:

El juego es un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Las propuestas didácticas deben incorporar la reflexión y análisis de lo que acontece y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones. (p.5)

4.2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

Podemos simplificar el juego como metodología para enseñar otras cosas o como diversión o entretenimiento. Es destacable la definición de Mayor (2001, en García, A. en 2005): “El juego puede ser utilizado como instrumento o como un fin en sí mismo”.

Esta instrumentalización ha llevado a utilizar el juego para todo, lo cual ha hecho una educación física de juegos y no sobre juegos. Es más, debería ser una educación de aprendizajes de los niños que participan en el juego.

Tendencias del juego en nuestro país:

- A. Juegos cooperativos y educación para la paz.
- B. Juegos alternativos y recreativos.
- C. Juegos populares / tradicionales.
- D. La iniciación deportiva.
- E. La creación de ambientes de juego.
- F. La búsqueda de compromiso físico a través del juego.

A) Juegos cooperativos y educación para la paz.

Son juegos que tienen las siguientes características:

- Se basan en cooperar, están libres de competición.
- Aceptación, están libres de exclusión.
- Participación, libres para crear y elegir.
- Diversión, libres de aceptación sin miedo al fallo o al rechazo y sin necesidad de destruir.

Con estos juegos se busca provocar ambientes agradables y equilibrados. Se utiliza el juego como una envoltura metodológica para abordar aspectos relacionales. Cratty (1982) propone este tipo de juegos con el siguiente plan: acción – reflexión – debate. Todos los debates giran en torno a las relaciones y construir aprendizajes en torno a ellas.

En España la base de los juegos cooperativos es Orlick (1990). El origen de este enfoque se centra en el rechazo a la excesiva competitividad y a la exclusión de los alumnos por cuestiones de habilidad. Sin embargo, de acuerdo a García (2005) dice que este tipo de juegos se crean para huir de los problemas del juego y se buscan “paraísos lúdicos” (situaciones donde no ocurra ningún conflicto dentro del juego) sin tener ningún tipo de tratamiento, recomendación o envoltura metodológica que centre a los alumnos/as en el tema.

Con este tipo de juegos se trata de abordar la comunicación, cohesión, la confianza y el desarrollo de destrezas para la interacción social positiva. Se ha retirado el velo de ver el juego como algo bueno por naturaleza y se centra en resolver los conflictos que surgen desde el juego.

B) Juegos alternativos y recreativos.

Estos juegos son fruto de la tendencia de las sociedades postmodernas a buscar actividades no convencionales y sobre todo facilitadas por el avance de nuevos materiales: monopatinas, cometas, etc.

Actividad de fácil aprendizaje, una demanda física suave y que no conocería ningún alumno para que todos se enfrentarán a ella por primera vez y en igualdad de condiciones. Estos juegos son: bádminton, balonkorf, el lacrosse, flooball, indiacas, frisbees, diabólos, zancos, etc.

Preocupaciones por los temas de consumo y reciclado de materiales. El tema de los materiales da muchos problemas como por ejemplo: mala calidad de los mismos, no duran, las salas de materiales están desordenadas, etc. Esta corriente de juegos que se introdujo en los años 90 fue una rebeldía contra la gimnasia antigua, promoviendo alternativas más interesantes. Poco a poco se volvió muy comercial y muy caro en cuanto a gastos de materiales.

C) Los juegos populares / tradicionales.

A esta corriente pertenecen aquellos juegos que han sido transmitidos de generación en generación. Tienen un gran marcado cultural desde el punto de vista de su valor antropológico, Moreno, H. (1997). Según la ley en el BOE (2007) aparece en el bloque 5 de contenido titulado, juegos y actividades deportivas donde se dice: “Práctica de

juegos tradicionales, cooperativos y tradicionales de distintas culturas, especialmente los de las presentes en el entorno”. Estos juegos requieren diferentes tipos de materiales y están ligados a la historia y cultura de cada lugar.

Una idea que puede ser interesante es hacer trabajos intergeneracionales y en colaboración con las familias y las diferentes gentes del barrio, esto puede traducirse en una práctica rutinaria de sucesión de juegos tradicionales que vienen a dar una vez por semana cualquier monitor de dichas actividades, liberando al profesor de educación física de dar clase a esa hora.

Además de nuevo podemos estar partiendo de dar bondades a determinados tipos de juegos que pueden no tener.

D) La iniciación deportiva.

Existen diferentes modelos de enseñanza dentro de esta corriente.

El modelo tradicional se divide en tres fases, la primera fase es analítica por partes, la segunda fase se centra en situaciones simuladas de juego mediante repetición y por último situaciones globales de juego. Se dispone de una información inicial explicativa con un canal verbal y visual. El feedback es masivo y general. La intención del profesor es descriptiva o de reforzamiento sobre la ejecución.

El modelo estructural se divide en tres fases, la primera fase es global, la segunda fase se centra en situaciones con menor complejidad (de lo individual a lo colectivo), por último situaciones similares de juego. Se dispone de una información inicial clara y concisa, poco dirigida al contenido de la tarea. Intención descriptiva y de focalizar la atención. Feedback descriptivo, evaluativo, comparativo y de reforzamiento.

El modelo cognitivo se divide en tres fases, en la primera fase se expone el tema, en la segunda fase se plantea el problema a superar y en la tercera fase se dan las condiciones y normas del problema. Se dispone de una información inicial verbal o visual con una intención descriptiva. Un feedback basado en el reforzamiento positivo.

El modelo comprensivo se divide en tres fases, en la primera fase se basa en la globalidad del juego no específico, después juego modificado específico y por último juego deportivo. Se dispone de una información inicial verbal o visual con intención

descriptiva. El feedback se centra en el reforzamiento positivo y en provocar la reflexión.

El modelo integrado se divide en dos fases, en la primera se enseña la técnica con implicación táctica y en la segunda se presentan situaciones similares del juego real. Se dispone de una información inicial con intención descriptiva y explicativa centrada en focalizar la atención. El feedback provoca la reflexión (fase efectora).

El modelo constructivista se centra en dos fases, la primera de exploración e identificación de problemas y la segunda de análisis y reflexión sobre los resultados de la búsqueda. Se dispone de una información inicial que son los conocimientos previos lo que llama a la reflexión y provocan conocimientos nuevos, esto se denomina cambio conceptual.

E) Creación de ambientes de juego.

Los tres autores que más han trabajado y se han ganado el reconocimiento en España han sido: Marcelino Vaca, Julia Blández y Antoni Costes. Sus principios de dejar al niño hacer con libertad y menos intervención del profesor.

Esta corriente es heredera de la corriente psicomotriz, aunque es diferente. Su principio básico de dejar hacer al niño para después intervenir. Ser capaz de proponer sin imponer, dejar hacer pero que no valga cualquier cosa. El profesor ha de estar muy bien preparado para llevar a cabo esta corriente.

F) La búsqueda de compromiso físico a través del juego.

La discusión de qué es una clase eficaz, si aprender o sudar la camiseta. El compromiso físico parte de la idea de que las clases de educación física a parte de lo demás, había que provocar durante cierto porcentaje de la clase (más del 50%) que los alumnos tuviesen por encima de 150 pulsaciones.

4.3. EL JUEGO MOTOR REGLADO

De acuerdo a Navarro (2011) “todo juego motor puede ser mejorado”. Esto no es una tarea fácil, sino que el docente tiene que tener en cuenta las características del grupo y adaptarlo o modificarlo según las diferentes necesidades del alumnado. Analizando las

estructuras de los juegos y lo que ha sucedido en la práctica, el docente puede sacar conclusiones de cómo se puede llegar a mejorar el juego.

También nos indica que los especialistas en Educación Física emplean diferentes juegos diariamente para tratar distintos temas curriculares. Todos coinciden que se deben modificar los juegos para conseguir los objetivos curriculares propuestos, en definitiva para que sea útil en su aprendizaje.

Almond (1986, en Méndez, A. 2010) describió los juegos motores reglados como un medio en el que los alumnos construyen sus reglas, se implican en su propio proceso de aprendizaje y trabajan de forma cooperativa asumiendo responsabilidades. También Almond (1986, en Méndez, A. 2010) argumentó el pedir a los alumnos directamente la tarea de inventar un juego, para que se pusiesen de acuerdo desde un primer momento a que es lo que querían jugar y que es lo que querían lograr.

Navarro (2011) nos explica lo siguiente:

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

El jugador no puede emplear acciones que le provoquen salirse de los límites del juego ya que estos han quedado definidos mediante la imposición de reglas y normas que hay que cumplir para desarrollar el objetivo motor principal del juego. Según García y Rodríguez (2007) la norma que tiene un mayor valor, es indiscutible e intocable es la “regla primaria” ya que si se modifica ésta el juego pierde el sentido. Las reglas primarias de un juego pueden ser:

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

- Hacerse con objetos y deshacerse de objetos.

Siguiendo a Navarro (2011) existen reglas generales conocidas por todos y otras que aparecen por medio del uso repetido y tradicional durante muchas ocasiones en los juegos. Por ejemplo: en un juego de hacerse con un espacio, no puedes permanecer en un sitio inmóvil durante mucho tiempo “perrito guardián” para que el adversario no tenga oportunidad de conseguir su propósito. Por ello nos indica que una regla puede llegar a esconder uno o más valores y esto lo denomina “espíritu de la regla” y lo tenemos que tener en cuenta a la hora de reflexionar con los alumnos cuando se pretende modificar una norma para así obtener un mayor valor pedagógico. Méndez (2011) defendía que el mantenimiento durante las sesiones de educación física de “valores prosociales” (son los que favorecen las relaciones entre las personas) conforma un mejor clima dentro de la clase y se trabaja de manera más ordenada.

“El secreto de un buen diseñador de juegos reside conocer el análisis de las estructuras y la funcionalidad que se deriva de ellas” (Navarro, 2011, p.33). Diseñar juegos es una manera de aplicar diferentes iniciativas a juegos para que estos no sean siempre iguales, es decir no siempre se ha de jugar a un juego de la misma forma.

Butler (2005; 2006) nos dice que los profesores deben introducir a los alumnos a que participen en la creación de los juegos. Para ello, los docentes deben enseñales a trabajar en grupo, a expresar opiniones y a valorar la del resto de compañeros. Al principio de la unidad didáctica el profesor debe imponer una serie de procedimientos que los alumnos tendrán que seguir a lo largo de toda la unidad como por ejemplo: levantar la mano para hablar, escuchar en silencio a los compañeros, etc. También nos propone la idea de que un jugador pase por todos los roles que haya en el juego ya que en cada rol se desarrolla unas competencias, es decir si en el juego existe el rol de árbitro, observador externo, atacante y defensor, todos los alumnos tienen que experimentar todos esos roles para conseguir los objetivos propuestos.

Rovegno y Bandhauer (1994) proponen que los especialistas en educación física deben de realizar paradas cada cierto tiempo durante el juego, para que los alumnos se reúnan en grupo y puedan reflexionar sobre lo que ha sucedido en la práctica y proponer iniciativas para mejorar el juego. De forma paralela, el profesor ha de guiar el debate y aceptar o desechar propuestas para tomar las decisiones adecuadas.

Wichmann, K. (2008) profesor de una universidad alemana, nos explica cómo se ha creado un método de enseñanza - aprendizaje que hace que los alumnos aprendan constantemente de manera independiente a través de un taller de juegos. Partiendo de un juego real, se les plantea un problema a los alumnos que han de solucionar y ponerlo en práctica después. El profesor simplemente supervisa, aconseja y facilita el material a los alumnos durante este proceso.

De acuerdo a Emiliozzi, V; Mazzuchi, M.B; Onnini, S.S; Renati, C.M; Toledo, J.F; Y Viñes, N. (2011). Defienden la teoría que tanto los juegos como “el jugar” pueden ser enseñados. La figura del buen jugador como los alumnos que identifican e interiorizan las estructuras del juego sin que sea necesaria la posesión de unas habilidades muy desarrolladas. El jugar significa adueñarse del juego a través del acuerdo y la modificación de normas entre los jugadores.

Emiliozzi et al. (2011) sostienen lo siguiente:

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

También defienden la idea de que no hay un buen jugador para todos los juegos, sino que hay un buen jugador de un juego concreto.

Por último Velázquez (2004) expone que: “La investigación 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, 2004, en Méndez Giménez, 2010, p. 67).

4.4. EL JUEGO BUENO

A priori no se habla de que un juego sea “bueno” o sea “malo” ya que estos calificativos están condicionados por los principios educativos de cada uno. No hay juegos buenos o malos pero hay procesos más enriquecedores para un alumno que otros. El juego bueno consiste en llegar a jugar de la forma más educativa posible.

La definición que propone García. A (2011) de juego bueno es la siguiente:

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”. (p. 43).

4.4.1 Núcleos temáticos de “juego bueno”

Los núcleos temáticos del juego bueno según García (2011) son: seguridad, relaciones, intervención personal y normativa.

- Seguridad: El profesor tiene que hacer entender al alumno que cuando surge la lesión o el daño el juego se acaba. Trabajando este tema podemos conseguir que los alumnos vean como algo fundamental del juego el hacerlo sin riesgos, de forma controlada y segura. Para ello habrá que tener en cuenta el acondicionamiento de las zonas de juego para evitar que sean peligrosas, control del movimiento, evitando acciones peligrosas para los demás y para uno mismo y el cuidado de la indumentaria personal como relojes, calzado, etc. Para trabajar este apartado son buenos los juegos de persecución en un espacio libre como pueden ser: “alturitas”, “la cadeneta”, “polis y cacos”, etc.
- Relaciones: Este tema se basa en hacer entender a los alumnos que el juego ha de ser equilibrado, es decir que todos y todas puedan participar con las mismas oportunidades, en diferentes roles, sin presión ni reproches, aceptando las diferencias. Al trabajar este tema de juego bueno haremos que se reduzcan las marginaciones, que haya un ambiente respetuoso y de empatía, además de mejorar la colaboración. Para trabajar este tema se eligen juegos de cooperación

– oposición de intervención simultánea como pueden ser: “stop”, “la cadeneta”, “pelota cazadora”, etc.

- Intervención personal y responsabilidad: Este núcleo temático engloba diferentes 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 definitiva intentar jugar mejor entre todos. Para trabajar todos estos aspectos se puede elegir los juegos surgidos para el núcleo temático de relaciones como: “stop”, “balonmano modificado”, “los puentes”, etc.
- Normativa: Los alumnos tienen que entender que las normas no son algo fijo e inamovible pero si algo necesario para la acción colectiva y para que el juego se desarrolle correctamente. Este núcleo temático se centra en que los alumnos sean los protagonistas de esas normas, siendo ellos mismos en consenso entre todos los miembros de la clase y en consenso con el profesor los que decidan la normativa del juego y la lógica que subyace a éstas. En definitiva la realización de la normativa como un pacto colectivo que después de instaurarlas todos los miembros deberán cumplir.

Para trabajar la normativa de nuestro juego bueno, se seguirá un proceso. Primero se propondrá una estructura de juego incompleta, lo que va a plantear problemas a los alumnos y va a obligar a ir poniendo normas al juego para ir mejorándolo y definiéndolo. El juego que elijamos tiene que tener una regla primaria la cual haga surgir muchas estructuras de juegos con diferentes opciones como pueden ser: hacerse con un espacio, capturar y ser capturado, jugar con un objeto, etc.

4.4.2 Estructura de lección de “juego bueno”

Hay diversas formas de estructurar sesiones en educación física, pero a la hora de estructurar una lección de “juego bueno” Vaca, M. (2002) y Bores, N. (2005) proponen una secuenciación interesante para llevar a cabo una lección de este tipo:

1. Compartir el proyecto: Centrar el aprendizaje del tema elegido es fundamental. Para ello podemos apoyarnos en la pizarra con títulos como “Nosotros pactamos las normas”, “Jugamos cooperando”, etc.

2. Proponer un juego inicial que plantee problemas sobre el tema y diferentes posibilidades de desarrollo. En el apartado anterior hemos expuesto los juegos más adecuados para la situación inicial de cada núcleo temático.

También hay que tener en cuenta la secuenciación por edades ya que los juegos no pueden requerir habilidades muy complejas que discriminen negativamente a algunos integrantes.

3. Centrar en problemas concretos del juego el tema de la lección. Las preguntas que hace el maestro para orientar la reflexión tienen que estar basadas en situaciones que se hayan producido en la acción (para que resulte más significativas para el alumnado) y deben centrarse en aspectos del tema que estamos tratando. No centrarnos por ejemplo el tema de normativa cuando estamos trabajando relaciones.

Estas preguntas pueden realizarse en una parada del juego o tras finalizar el mismo.

4. Identificar los elementos relacionados con el tema de la lección que les permitan tener las claves de lo que estamos trabajando. Estos criterios comunes o vocabulario empleado en nuestra unidad didáctica deberá ser reflejado en la pizarra o en los cuadernos del alumno para que los niños/as asocien y sepan que estamos trabajando y para qué.
5. Trabajo autónomo en pequeños grupos en situaciones de menor complejidad. Son como una especie de ensayos de juego, que después de hacer pruebas diferentes los alumnos podrán exponer sus nuevas ideas al resto de la clase.
6. Compartir y evaluar las producciones o resultados. Es importante que el alumnado pase por el papel de observador/evaluador. Por medio de fichas o de anotaciones los alumnos deberán ser capaces de evaluarse a ellos mismos y a los demás después de los criterios acordados.

4.4.3 Aplicación de juegos adecuada para este tema

La pregunta inicial que nos hacemos es ¿Cualquier juego es válido para trabajar “juego bueno”? Lo cierto es que hay numerosos juegos, muchos de ellos conocidos y de uso habitual en las sesiones de educación física, que tendrían mucha utilidad a la hora de trabajar “juego bueno”. El caso es elegir el juego adecuado para el tema que queremos tratar en nuestra unidad didáctica y también tener en cuenta la edad de nuestros alumnos

ya que existen juegos que tendrían mucha utilidad en primer ciclo pero que en sexto carecerían de sentido para los alumnos.

Según García (2011) defiende que hay que buscar juegos que saquen a la luz conflictos sobre el núcleo temático (anteriormente expuestos) que queremos abordar en nuestra unidad didáctica. A raíz de esto realiza la siguiente clasificación de juegos:

- Para trabajar seguridad, los mejores juegos son los que provocan empujones, choques, caídas, disputas por un objeto/móvil, etc. En definitiva juegos de persecución y de disputa por un móvil. Ejemplos de juegos para realizar una unidad didáctica sobre este tema son: “el comecocos”, “la bandera”, “la cadeneta”, “polis y cacos”, “vidas”, “alturitas” (es el que he realizado yo para mi trabajo), etc.
- Para trabajar relaciones y la intervención personal, los mejores juegos son los que existe algo de cooperación entre los jugadores, la participación sea voluntaria o libre, haya algo de oposición entre grupos de jugadores. Se debe sacar a la luz los problemas de relaciones entre todos los alumnos, quienes se llevan mejor, quienes peor, cuando muestran ayuda a un compañero, cuando existen diferencias y rechazos entre ellos. En especial, en este núcleo temático podemos trabajar problemas de rechazo y disputas entre ambos sexos de los alumnos, proponer equipos o grupos mixtos para erradicar cualquier diferencia de género (niños vs niñas). Ejemplos de juegos para realizar una unidad didáctica sobre este tema son: “cadeneta”, “stop”, “gusanito de colores”, “balón prisionero”, además de juegos pre - deportivos como “baloncesto modificado”, “balonmano modificado”, etc.
- Para trabajar normativa, los mejores juegos son los que a raíz de una norma primaria desemboquen en problemas cuyo resultado sea una normativa numerosa y compleja para que los alumnos tengan que identificar problemas y ponerles solución. Tienen que ser juegos en los que se incite a la creación de normas o modificación de estas para mejorar el juego. Las reglas primarias de los juegos tienen que ser por ejemplo: capturar y evitar ser capturado, dar y evitar ser dado con objetos, hacerse con un espacio a través de un objeto, etc. a partir de ahí los alumnos deberán ir comprendiendo y asimilando las estructuras del juego.

La segunda parte que tenemos que tener en cuenta a la hora de elegir el juego adecuado para trabajar una unidad didáctica de juego bueno es la edad de los alumnos. García (2011) defiende que los juegos elegidos deben tener estas dos características comunes a cualquier edad:

- No requerir habilidades muy complejas que dejen fuera del juego a parte de sus participantes (ya sea botar un balón, manejar un stick, etc.)
- Juegos que les impliquen mucho y que una vez “jugados bien” nos puedan servir para trabajar otras unidades didácticas en torno al juego como pueden ser habilidades o estrategias.

La secuenciación que el propio García (2011) aplica se divide en los tres ciclos de educación primaria:

- Primer ciclo (1º y 2º de Primaria): Juegos de persecución individual y por equipos como “la tula”, “la araña”, “cadeneta”, “alturitas” (utilizado en mi trabajo).
- Segundo ciclo (3º y 4º de Primaria): Juegos de persecución individual y por equipos como en la etapa anterior con un grado más de dificultad (pueden ser “los puentes”, “polis y cacos”, etc.), juegos de invasión con móvil (juegos pre - deportivos por ejemplo “balonmano modificado”), juegos de captura de objetos (“la bandera”), juegos de dar y evitar ser dado con objetos (“pelota cazadora”) juegos de cancha dividida (“pelota cordón”), etc.
- Tercer ciclo (5º y 6º de Primaria): Los mismos juegos que en la etapa anterior aumentando la dificultad de acuerdo con la evolución de los alumnos. Se pueden introducir juegos de bate y campo como por ejemplo “balones a la caja” y juegos con algún tipo de implemento como “hockey modificado”.

5. U.D. “JUEGO BUENO, NORMATIVA” CON 6º DE PRIMARIA. “TIRO AL BANCO”

5.1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La Unidad Didáctica que voy a narrar se titula “Entre todos construimos y respetamos las normas de nuestro juego” en la que se desarrolla uno de los subtemas de “juego bueno”.

La UD ha sido realizada con los alumnos de 6ºB y 6ºA del colegio Santo Domingo de Guzmán. Dentro de juego bueno, la UD está centrada en el aspecto de normativa. Entre todos los alumnos han creado una normativa para un juego que se propuso inicialmente con una regla primaria solamente, valorando lo que ha sido más adecuado para ellos y en consonancia con sus características, según lo que favoreciese al juego en cada momento y con la aprobación del profesor.

El juego que planteo inicialmente se llama “tiro al banco”. La norma primaria es conseguir es tocar con un balón el banco del equipo contrario.

Se llevará a cabo en 4 sesiones, en las que 6ºB lo llevará a cabo las segundas horas de los martes y jueves, es decir de 9:55 a 10:50. Mientras que en 6ºA se impartirán en las terceras horas de los martes y los jueves, es decir de 10:50 a 11:45. Siempre 6ºA se impartirá nada más acabar la sesión con 6ºB.

La clase de 6ºB cuenta con 26 alumnos: 11 niñas y 15 niños. Mientras que la clase de 6ºA cuenta con 27 alumnos: 12 niñas y 15 niños. Como se puede observar hay más niños que niñas en ambas clases.

La UD ha sido diseñada por mí, con recomendaciones de Nicolás Bores Calle, profesor de la asignatura de “Juegos y Deportes” y tutor de este trabajo. El espacio disponible para llevarla a cabo ha sido 2 tercios del polideportivo y el material que he necesitado han sido conos grandes, conos pequeños, picas, diferentes tipos de balones (gomaespuma, balonmano, de plástico, de vóley, etc.), bancos, aros, etc. De hecho, como ellos tenían que construir sus propias normas, he sacado casi todo el material del almacén a la grada del polideportivo para que ellos viesen a simple vista de todo lo que disponíamos y que ellos mismos eligiesen y colocasen.

He elegido el tema de normativa para realizar la UD con 6º ya que quería observar el nivel de debate, iniciativa personal y acuerdo que llegan a conseguir los alumnos más mayores de educación primaria. Además quiero comparar cómo puede llegar a variar un juego en dos grupos paralelos de un mismo colegio, con una misma edad y en un mismo contexto.

5.2. ESTUDIO COMPARATIVO DE LA U.D. DE “NORMATIVA” ENTRE 6ºA Y 6ºB

A continuación se presenta el estudio comparativo que he realizado una vez he llevado a cabo mi unidad didáctica de juego bueno centrada en “normativa” con las clases de 6ºA y 6ºB. En este estudio he analizado las similitudes y las diferencias que se han dado entre los dos cursos, centrándome en diferentes aspectos del desarrollo de la unidad. (La narración del desarrollo de la unidad didáctica con ambos grupos se encuentra en los anexos del trabajo).

5.2.1. Similitudes entre ambos cursos

Primera puesta en práctica del juego inicial:

1. La ausencia de normas en un juego inicial hace que la seguridad se vea afectada en ambos grupos durante la primera puesta en práctica. Se dieron diferentes situaciones en las que el alumnado corrió con el balón y placaron a sus compañeros como en el rugby.
2. Se dieron muchas preguntas en la primera puesta en práctica del juego inicial en ambos grupos. El alumnado está acostumbrado a que todas las normas vengan impuestas por un profesor, un monitor, un árbitro, por eso nada más empezar a jugar todos venían a mí a preguntarme si se podía hacer esto, o lo otro.
3. Ausencia de respuestas en ambos cursos, por parte del profesor en esta primera puesta en práctica inicial. Yo no respondí a nada, quería que ellos buscaran diferentes posibilidades para después imponer su propia normativa.

Participación del alumnado:

4. Mucha participación en la primera reunión tras la primera puesta en práctica en ambas clases. Casi todos tenían la mano levantada para hablar en el debate sobre qué cosas habían visto y las propuestas que tenía cada uno para mejorar el juego.

5. Un conflicto fuerte durante toda la UD fue el de la poca participación de una parte del alumnado (en especial niñas) tanto en 6ºB como en 6ºA, y la reivindicación de querer participar más.
6. Para solucionar el conflicto de la poca participación de una parte del alumnado en el juego, se construyeron en ambas clases, dos campos paralelos en el polideportivo para realizar juegos con menos jugadores por equipo.

Material utilizado:

7. Colocación de todo el material que usamos en nuestro juego por parte del alumnado de ambas clases. Ellos colocan y miden las distancias de las áreas, los diferentes tipos de metas, los móviles, etc.
8. Ambas clases recogen el material una vez finalizada la sesión. 6ªB lo deja en la grada para ser utilizado por sus compañeros de 6ºA y después estos lo guardan en el almacén.
9. En ambas clases son los “líderes” o “alumnado con más carisma” quienes tienen la iniciativa de coger el material disponible para colocar las áreas, las metas, colocan los bancos, etc. A este tipo de alumnado no se le suele discutir la colocación por parte del resto de alumnos.

Reuniones:

10. En todas las sesiones, tanto en 6ºB como en 6ªA se ha utilizado más tiempo para jugar (las puestas en prácticas del juego) que para reunirnos y debatir. Es decir, el tiempo de práctica ha sido superior al tiempo de reunión.

Problemas didácticos:

11. Cambios en la planificación que teníamos programada a medida que avanza la unidad didáctica, ya que en ambas clases no nos ha dado tiempo a realizar todo lo que teníamos propuesto en una sesión. Debido a cambios de orden a la hora de tratar la modificación o implantación de normas en cuanto a metas, límites del campo, móviles, áreas, etc.
12. Problemas a la hora de dividir los equipos en ambas clases ya que en muchas ocasiones eran impares. Este problema se ha solucionado rotando y cambiando los jugadores en algún equipo.
13. Aumento de competitividad en los partidos de la última sesión y aumento de conflictos en cuanto a contactos y sanciones se refiere en ambas clases.

14. Existen conflictos de faltas, agarrones o “luchas” (cuando 2 o más personas tienen agarrado el balón y pujan por llevárselo) durante el juego. Estos conflictos se ven incrementados en la última sesión al hacer partidos, aunque los alumnos saben ponerle solución a través de la normativa construida.

Normativa:

15. La primera norma que ambos grupos imponen es: la de la forma de desplazarse del jugador que tiene el móvil en su poder. Es la norma que ellos creen más importante de acordar y también es la norma que había planificado que podía salir de las primeras.
16. Imposición de normas creadas durante el juego, sin previo debate. En ambas clases las normas de los límites laterales o “si el balón sale fuera de banda, balón para el equipo contrario” influenciados por deportes como el fútbol o el baloncesto se dan mientras ellos juegan, sin tener que discutir nada, ellos mismos lo han impuesto así durante el tiempo de la primera puesta en práctica.
17. Coincidencia en los límites laterales del campo de juego en ambos cursos. Las dos clases decidieron que las líneas laterales azules que formaban el campo de minibasket serían las fueras de nuestro juego. Si a un equipo se le escapaba el móvil de esos límites, sacaba desde donde hubiese salido el equipo contrario.
18. En ambas clases acordaron que si un atacante entraba en el área, era balón para el otro equipo.
19. En 6ºB hubo dos cambios de meta para conseguir punto: El primer cambio de meta fue de dar al banco con el móvil a derribar uno de los dos conos situados encima del banco y el segundo fue de derribar uno de los dos conos situados encima del banco a introducir el móvil entre dos picas situados en dos conos encima del banco. En 6ºA también hubo dos cambios de meta para conseguir punto: El primer cambio de meta fue de dar al banco con el móvil a derribar un cono situado encima del centro del banco y el segundo fue derribar uno de los 3 conos situados encima del banco (uno en el centro y uno a cada extremo del banco).
20. Las normas impuestas para solucionar conflictos referidos a contactos físicos se introducen en la cuarta y última sesión de la UD, que es cuando más se dan estas situaciones.

Recursos didácticos:

21. Utilización de un folio al final de cada sesión, para que cada alumno individualmente escriba todas las normas que vamos introduciendo en el juego. Ese mismo folio lo guardaba en el despacho del polideportivo y se le devolvía a la siguiente sesión para que lo actualizasen y lo completasen.
22. Al comienzo de cada sesión, utilización del folio para que varios alumnos (voluntarios) lean lo que han escrito en el folio y repasar toda la normativa que llevábamos impuesta hasta el momento. Los demás escuchan o escriben en su folio para completar todas las normas.
23. Utilización de un silbato para que los alumnos de ambas clases se detuviesen y reunirles a todos en corro. Era un método al que mi tutor del colegio ya les había acostumbrado y era muy eficaz ya que los dos grupos se detenían inmediatamente.

Reunión final y objetivos de la UD:

24. La reunión final de la UD, dónde reflexionamos sobre nuestro “juego bueno”, los alumnos de ambas clases coinciden en que hemos construido un juego bastante divertido con respecto a la propuesta inicial.
25. La reunión final de la UD, dónde reflexionamos sobre nuestro “juego bueno”, los alumnos de ambas clases coinciden en que las normas que han introducido en su juego han sido las adecuadas y que se respetan de manera continuada.
26. Los objetivos propuestos para esta UD se han cumplido con muy buenos resultados tanto en la clase de 6ºA como en la clase de 6ºB.

5.2.2. Diferencias entre ambos cursos

Primera puesta en práctica del juego inicial:

1. No dejar bien claro antes de la primera puesta en práctica inicial que por encima de todo estaba la seguridad y que no se podían dar situaciones violentas en 6ºB. Por ello tuve que parar el juego y decírselo en cuanto vi la primera situación en la que se veía afectada la seguridad. En 6ºA en cambio sí que lo avisé antes de comenzar el juego, pero también se dieron, aunque en menor medida, estas situaciones.
2. Durante la primera puesta en práctica del juego inicial, los alumnos de 6ºB me preguntaban dudas acerca de la normativa del juego sin que el juego se

detuviese, es decir me preguntaban mientras jugaban. En cambio los alumnos de 6ºA se detenían por completo y paraban el juego para preguntarme acerca de la normativa, por ejemplo: si valía o no valía dar con el pie al balón.

Reuniones:

3. Primera reunión en corro tras la primera puesta en práctica de 6ºB muy alborotada, ya que cada uno había interpretado el juego a su manera y todos querían expresarme como creían que se debía jugar. En 6ºA la primera reunión fue más calmada y no se dieron tantas situaciones de hablar interrumpiendo al compañero.
4. Con 6ºB en cuanto un alumno proponía una norma que a 3 o 4 personas no les gustaba, se producía un desorden en el corro. Por lo que me tuve que poner serio y hacerles ver que primero teníamos que oír todas las propuestas y después elegir la que más nos guste. Esto les costó bastante asimilarlo. En 6ºA era rara vez la que ocurría esto, casi todos exponían sus propuestas y luego debatíamos cual probábamos en el juego.

Problemas didácticos:

5. Pérdida por parte de algunos alumnos, del folio donde escriben la normativa del juego en el intervalo de la primera a la segunda sesión, en la clase de 6ºB. Esto se resume en una falta de costumbre que tiene el alumnado a no tener documentos o fichas de educación física, ya que el folio donde tenían que ir apuntando las normas del juego solo lo conservaron del día anterior la mitad de la clase. Esta situación no se dio en 6ºA ya que como a ellos después de la clase de educación física salen al recreo, decidí guardárselos en el despacho del polideportivo desde la primera sesión.
6. Negación en rotundo por parte del alumnado de 6ºB a poner solución a un problema que el profesor observaba desde la primera puesta en práctica del juego. Yo tenía claro que había que introducir un área o un espacio donde los defensores no pudiesen estar para que los atacantes pudiesen conseguir más puntos. Lo que ocurrió fue que la gran mayoría de la clase se negó en rotundo, puede que por miedo a que les metiesen puntos aunque para ellos también sea más fácil anotar. Esta situación no se dio en la clase de 6ºA ya que ellos mismos identificaron ese problema.

7. Demasiado tiempo invertido en discusiones durante la práctica sobre el cumplimiento de una norma en la clase de 6ºB. Los alumnos de 6ºB tardaban en ponerse de acuerdo en medio de la acción, cuando se incumplía una infracción. Por ejemplo, si una niña daba 3 pasos con el balón y solo se podían dar 2, los niños eran muy rigurosos y estaban muy pendientes, en cambio el jugador que había cometido la infracción se negaba en rotundo. En 6ºA eran “más legales” a la hora de reconocer una infracción, también esto sucede porque el juego que construyeron la clase 6ºA era más sencillo y no tenía tanta complejidad su normativa para que diese lugar a discusiones.
8. Cambio en mi figura de profesor – observador por una de árbitro para solucionar estas discusiones o conflictos en el juego. Estas discusiones en 6ºB ocurrieron varias veces y al estar varios minutos con el juego parado y discutiendo me veía obligado a intervenir y a actuar como árbitro aunque es una postura que creo que no debe adoptar el maestro en una sesión de juego bueno, sino que simplemente tiene que ser un observador de cómo se cumplen las normas que el grupo va imponiendo. En 6ºA no tuve que intervenir como árbitro en toda la UD pero en la última sesión, me pidieron que mirase las faltas que había en los partidos, cosa que me negué en rotundo y pusimos normas para que no se produjesen faltas y si se producían se debía aceptar la sanción.
9. En 6ºB se les ocurrieron propuestas relacionadas con la estrategia en el juego más que con la normativa propiamente dicha, por lo que rechace esas propuestas sin probarlas tan siquiera. En 6ºA no se desviaron hacia la estrategia, no hice oídos sordos a ninguna propuesta y todas las iniciativas que me propusieron las pusimos en práctica.
10. Aplicación de una táctica defensiva muy repetidamente en la clase de 6ºB que consistía en permanecer justo delante del banco para evitar que el equipo atacante anotase, los alumnos no querían deshacerse de ella. En la clase de 6ºA esta situación no se daba tan a menudo aunque sí que termino apareciendo y los propios alumnos pusieron solución.
11. Olvido de normas a la hora de escribirlas en el folio por parte de muchos alumnos de 6ºB, mientras que en 6ºA los folios suelen estar muy completos, rara es la vez que se les olvida escribir alguna norma.

Normativa:

12. La división de los equipos en grupos de menos jugadores en dos campos paralelos fue propuesto por mí en la clase de 6ºB, ya que ellos proponían crear posiciones (y eso era una medida más estratégica que de normativa). Mientras que en 6ºA la iniciativa de reducir el número de jugadores en cada partida fue de los alumnos.
13. Ambos cursos difieren en los límites de fondo del campo de nuestro juego. Mientras que en 6ºB el banco constituye el límite de donde se puede jugar (como en fútbol o balonmano) y si sale de ese límite saca el equipo contrario, en 6ºA se puede jugar por detrás del banco, lo que quiere decir que no hay límites de fondo.
14. En 6ºB se produce un cambio de móvil. Se comienza jugando con un balón de gomaespuma y a mediados de la segunda sesión deciden cambiar a un balón de plástico. En 6ºA se mantiene el balón de gomaespuma durante toda la UD.
15. Respecto al avance del jugador con el móvil de la mano, los alumnos de 6ºB (en la 1ª sesión) decidieron que el jugador pudiese dar solamente dos pasos con el balón en sus manos, si daba algún paso más sería balón para el equipo contrario. Como he comentado antes 6ºA aplico una normativa menos compleja y decidí (también 1ª sesión) que no se podía mover la persona que tuviese el balón, si esto ocurriese sería balón para el equipo contrario.
16. En 6ºA se modifica la meta para conseguir punto en el juego (sesión 2) antes que introducir una norma de área alrededor del banco (sesión 3). En cambio en 6ºB se introduce un área (impuesta por mí ya que lo creía necesario en la sesión 2) y la meta del juego se cambia más adelante (sesión 3).
17. La imposición de la norma de construir un área en 6ºB fue propuesta del profesor en la 2ª sesión debido a la escasez de puntos conseguidos durante el juego ya que los defensores se agrupaban alrededor del banco. En cambio con 6ºA decidí esperar más hasta que lo identificaron ellos y decidieron construir una zona donde no pudiese entrar nadie, esto ocurrió en la 3ª sesión.
18. La normativa del área en 6ºB fue modificada ya que en un primer lugar (en la 2ª sesión) decidieron que solo podía haber un defensor dentro de él, pero después (3ª sesión) ellos mismos se dieron cuenta que tenían más posibilidad de anotar si no podía estar nadie dentro del área. En cambio en 6ºA no lo llamaron área en

ningún momento, desde que se construyó la norma (3ª sesión) fue una zona donde no podía haber ningún jugador, ni atacantes ni defensores.

19. El área que construyeron los alumnos de 6ºB era semicircular ya que por detrás del banco no se podía jugar para anotar. En cambio los alumnos de 6ºA construyeron una circunferencia completa ya que ellos decidieron que sí que podían jugar por detrás del banco para anotar punto.
20. La sanción que acordó 6ºB si un defensor entraba en el área fue la exclusión de 1 minuto para ese jugador. La sanción que acordó 6ºA si un defensor entraba en el área fue que el equipo atacante tiraba un penalti (una persona lanza desde la línea del triple de baloncesto sin ningún defensor por medio y si consiguen derribar uno de los 3 conos hacen punto).
21. En cuanto a los conflictos producidos por contactos físicos, en 6ºB se producen “luchas” (cuando 2 o más personas tienen agarrado el balón y pujan por llevárselo), los alumnos de esta clase ponen la norma de: “posesión de balón para el equipo que estaba defendiendo” si se da esta situación. En cambio en 6ºA para evitar las luchas, de nuevo no se complican la vida y ponen la norma de: “no se puede tocar el balón cuando lo tiene un jugador en su poder”.
22. En los partidos de la última sesión, en la clase de 6ºA se producen faltas, agarrones, empujones, etc. Los alumnos son muy críticos con estas situaciones e introducen la norma de tirar un penalti si se da cualquiera de estas situaciones sea cual sea la posición del campo donde se produzcan estas faltas. En 6ºB a excepción de las “luchas” no se producen casi faltas (agarrones o empujones).

Recursos didácticos:

23. Utilización de más tiempo en las reuniones con 6ºB que con 6ºA debido a que el debate es más fluido en 6ºA ya que no se produce tanto alboroto, y que en 6ºB al realizar con más descuido el ejercicio de escribir la normativa del juego en el folio, se gasta más tiempo en que copien todas las normas que tienen sus compañeros para que este completo.
24. En 6ºB hay ocasiones en las que en el tiempo de reunión no es suficiente como para aclarar todas las dudas de una norma. Como profesor me confío, creo que está todo claro y poco después se crea un conflicto. Por ejemplo en la situación del área en el que no podía entrar ningún atacante, pero se nos olvida poner una sanción si esto ocurre. Entonces nada más comenzar a jugar, un atacante se

introduce en el área y se crea una discusión. Sin reunirlos, porque la reunión anterior había sido muy densa y hace muy poco tiempo, pero el juego y hablamos en el sitio. Uno de los alumnos “líderes” de la clase levanta la mano y dice: “balón para el otro equipo y listo”. En 6ºA no he tenido que parar el juego una vez acabada una reunión.

25. Reunión breve en corro de 2 minutos, tras la conclusión de cada partido durante la última sesión con 6ºA para hablar de los problemas surgidos en los partidos o por si aún teníamos que modificar alguna norma. En cambio en 6ºB no realicé estos parones tras cada partido, sino que jugaron todos seguidos durante la cuarta sesión, esto hizo que se perdiesen muchos detalles interesantes que podíamos haber aprovechado para mejorar todavía más nuestro “juego bueno”.

Causas externas que influyen a la hora de impartir una sesión:

26. Diferente estado anímico y sensaciones de prisa y apresuramiento por mi parte durante las sesiones con 6ºB, ya que siempre eran las sesiones que me tocaba impartir primero.
27. Sensación de tranquilidad y seguridad por mi parte, durante las sesiones impartidas en 6ºA ya que siempre eran después de haber impartido la misma sesión anteriormente con 6ºB.
28. Como especialista en educación física, me costaba menos guiar hacia el juego que quería lograr a los alumnos de 6ºA que a los alumnos de 6ºB. En clase de 6ºA los alumnos llegaban ellos mismos a una conclusión adecuada e imponían una norma, mientras que en 6ºB en las ocasiones del área y de la reducción del número de jugadores, han tenido que ser imposiciones más ya que no he sabido guiarles adecuadamente.
29. Aprovechamiento de errores didácticos e incluso mejora de las explicaciones de mi parte como profesor para la otra clase. Al ver lo que ha sucedía con 6ºB intenté mejorar las sesiones y hacerlas más provechosas con 6ºA. Noté bastante mejoría en mis explicaciones y sobre todo, más soltura a la hora de llevar un debate guiado con todos los alumnos. Me notaba más seguro a la hora de hacerles preguntas y guiarles por el camino adecuado durante los debates o ejercicios, para llegar a conseguir los objetivos que tenía propuestos.

5.3. PROPUESTAS DE MEJORA PARA LA U.D.

Tras haber hecho el estudio de lo que ha sucedido en la puesta en práctica de mi unidad didáctica de juego bueno “normativa” detecto algunas irregularidades y problemas que podía solucionar con las siguientes propuestas de mejora.

1. Si lo que queremos es aumentar la participación en nuestro juego, lo que también podemos hacer es disminuir o aumentar el área dependiendo el objetivo al que quiera llegar el profesor. Por ejemplo, si queremos que los alumnos se pasen más la pelota entre ellos lo que tendremos que hacer es reducir el área para que sea más complejo anotar el punto y tengan que realizarse más pases.

2. Si lo que queremos es que todos los alumnos tengan posibilidades de hacer punto, lo que tenemos que hacer es aumentar el área para que todos tengan posibilidades de lanzar y conseguir punto.

3. Para aumentar la precisión o variar la dificultad de anotar punto y en consecuencia la participación en el juego, sería bueno que se propusiese cambios de diferentes metas muy continuados a lo largo de la unidad didáctica y que prueben a jugar con otros objetos a derribar como son picas, balones, conos de distinto tamaño, etc. Para así decidir entre todos que meta es la más apropiada para nuestro “juego bueno” una vez probadas varias.

4. Para averiguar con cuántos jugadores exactamente se regularía el juego en cuanto a participación y equilibrio entre ataque y defensa. Propondremos un banquillo a cada equipo. En vez de jugar 6 contra 6, jugaremos 5 contra 5 con un cambio en cada equipo o 4 contra cuatro y con dos cambios por equipo. Esto aumentara la participación y se ajustará al espacio que disponemos siempre que el jugador/es de banquillo no pasen un tiempo desigual en él. Es decir, se debe imponer que cada jugador no puede pasar en el banquillo más de 5 minutos. Cada 5 minutos tiene que haber un cambio para ganar dinamismo en nuestro juego.

5. Una buena iniciativa sería que no colocasen siempre el material de las áreas, metas, bancos, etc. los mismos alumnos, sino que cada vez les toque a unos alumnos decidir cómo y a que distancias colocar el material. Así repartiríamos responsabilidad a todos los alumnos de la clase y no solo los alumnos más carismáticos o atrevidos son los responsables de una buena colocación del material.

6. Otra propuesta de mejora sería grabar un vídeo de un partido de nuestro juego. Después veríamos en clase todos juntos ese vídeo. Se recalcará a los jugadores que no se fijen exclusivamente en las acciones de ellos mismos sino que han de fijarse en todos los aspectos y normativa propuesta para el juego e identificar cuando no se cumple. Hay alumnos que cometen irregularidades en el juego de manera inconsciente, por lo que de esta forma buscamos un cambio de actitud en todos para que se cumpla nuestro “juego bueno”.

5.4. CONCLUSIONES DEL ESTUDIO COMPARATIVO

El proceso de enseñanza – aprendizaje realizado en las clases de 6ºA y 6ºB con la unidad didáctica propuesta de “juego bueno” más concretamente de seguridad, ha sido más distinto que similar entre ambas clases, ya que se observan 29 diferencias mientras que similitudes se observan 26.

En cuanto a la normativa del juego que es el aspecto principal en el que se basa la UD, he concluido que existen 6 similitudes pero 11 diferencias entre ambas clases, por lo que la normativa del juego construido en 6ºA es muy diferente al juego construido en 6ºB aunque en algunos matices hayan coincidido.

Como podemos comprobar en este estudio, me doy cuenta de la falta de costumbre que tiene el alumnado de este centro a tener documentos o fichas de educación física, ya que el folio donde tenían que ir apuntando las normas del juego en 6ºB, solo lo conservaron la mitad de la clase del día anterior. Por ello decidí recoger los folios tras finalizar cada sesión y devolvérselos al comienzo de la siguiente. Pero creo que no es la manera adecuada de actuar, creo que es una falta de confianza en mis alumnos ya que si confiará en ellos les tendría que haber dicho: confío en que esto no vuelva a pasar y para el próximo día guardéis este folio y lo traigáis como el resto de vuestros compañeros. De la otra forma lo que les estoy haciendo es quitarles responsabilidad.

Otro de los conflictos más problemáticos durante toda la UD que he observado en mi estudio, fue el de la poca participación de algunos alumnos. Aquí un alumno, para solucionar el problema me dio una idea que estaba más centrada en estrategias que en normativa, por lo que la deseche sin ni si quiera probarla. Creo que es una mala idea desechar una propuesta de un alumno sin ni siquiera haberla puesto en práctica. Hablando con diferentes profesionales de la educación física, me dijeron que siempre es

mejor poner en práctica una idea aunque sea muy descabellada y que ellos mismos vean por qué fracasa o por qué no la considero adecuada para el juego.

En cuanto a los partidos de la última sesión y como recojo en el estudio, al tener mayor competitividad el juego se ve afectado. Hay más conflictos de lo común en cuanto a contactos y sanciones se refiere. Pero comprobé que el juego estaba bien reglado ya que tardaban menos que al principio de la unidad en solucionar los problemas una vez están jugando. Creo que la competitividad no es mala, todo lo contrario, es una prueba bastante buena para ver si las normas del juego han quedado claras y las cumplen todos los alumnos.

Lo más difícil para mí sobre la docencia en este tema de juego bueno, sin duda es saber guiar a tus alumnos hacia lo que quieres conseguir, pero sin imponer o proponer tú mismo las normas. Lo primero es escuchar sus ideas, después moldear la que más les guste o les interese, hacia lo que queremos que llegue a ser nuestro juego. El problema grave es cuando no se les ocurre como solventar el problema que estamos tratando o las ideas no son fructíferas. ¿Cómo puedo guiar a mis alumnos hacia una de las medidas que tengo previstas sin imponérsela yo? La clave es la paciencia, hay que tener paciencia con ellos y buscar la solución haciéndoles preguntas como: ¿Y vosotros creéis que así vais a anotar algún punto? ¿Cómo podemos hacer para anotar más puntos? ¿Qué obstáculos veis que no os dejan anotar puntos y como lo solucionamos? Etc.

Una vez finalizada esta U.D. se pueden empezar a trabajar más aspectos como habilidades en el juego, estrategias en el juego, etc. De hecho los niños mientras jugaban los partidos de la cuarta sesión ya hablaban y se reunían para realizar estrategias, e incluso crearon posiciones para el juego como laterales, delanteros, defensas, etc.

Con respecto a los resultados de la unidad y los objetivos logrados, tras haber realizado el estudio he concluido que se han alcanzado unos resultados muy buenos en esta unidad didáctica, un poco mejores en 6ºA según la evaluación que se ha realizado a los alumnos (se encuentra en los anexos) una vez terminada la UD. Los objetivos programados se han alcanzado y superado en ambas clases por todos los alumnos, lo que quiere decir que ambas clases han trabajado bien y las sesiones han sido muy fructíferas para nuestros intereses.

6. U.D. “JUEGO BUENO, SEGURIDAD” CON 2º DE PRIMARIA. “Juego alturitas”

6.1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La Unidad Didáctica que voy a realizar se titula “Aprendemos a jugar seguros y sin hacernos daño” está basada en el “juego bueno”. El juego que he escogido se denomina “alturitas” y es un juego de persecución en el que la norma primaria dictamina que el único lugar donde no se puede pillar a la persona es en un lugar dónde los pies no toquen el suelo del espacio donde se vaya a jugar.

La UD ha sido realizada con los alumnos de 2ºB y 2ºA del colegio Santo Domingo de Guzmán. Dentro de juego bueno, la UD está centrada en el aspecto de seguridad. Entre todos los alumnos han modificado diferentes aspectos, reglas, o normas internas del juego para convertirlo en seguro y resolver todos los problemas que encontramos inicialmente sin que el juego pierda su sentido.

El colegio cuenta con un polideportivo bastante grande y con dimensiones suficientes como para dar clase de educación física varios cursos a la vez. El almacén cuenta con todo el material necesario para realizar las sesiones, en especial he utilizado: pañuelos, bancos, colchonetas, colchonetas quitamiedos.

La clase de 2ºA cuenta con 24 alumnos: 13 niñas y 11 niños. Ningún alumno tiene algún problema o discapacidad que requiera de una adaptación curricular especial. Solo 3 alumnos de esta clase necesitan apoyo a la lectura (cosa que está bien saberla pero que no influye a la hora de seguir las sesiones) por lo que todo el alumnado puede seguir las sesiones con normalidad.

La clase de 2ºB cuenta con 25 alumnos: 14 niñas y 11 niños. Ningún alumno tiene algún problema o discapacidad que requiera de una adaptación curricular especial. Por lo que todo el alumnado puede seguir las sesiones con normalidad.

Estos dos grupos sí que están acostumbrados a hacer juegos motores reglados y a reunirse y debatir sobre lo que ha sucedido en ellos pero va a ser su primera experiencia de “juego bueno” es decir, va a ser la primera vez que entre todos cambien, modifiquen y construyan su propio juego.

Las horas en las que voy a impartir mis sesiones son:

- Con 2ºA; Los lunes a última hora, que dura 50 minutos (5 minutos menos que el resto de horas) y los viernes a segunda hora de 9:55 a 10:50.
- Con 2ºB; Los martes a segunda hora de 9:55 a 10:50 y los viernes a tercera hora de 10:50 a 11:45.

He elegido el tema de juego bueno de seguridad ya que creo que es lo primero que hay que tratar en un juego. Jugar seguros es lo primero que debemos enseñar a nuestros alumnos, y esto se acentúa cuando son más pequeños. Considero que ya en el segundo ciclo, los alumnos son más conscientes de su propia seguridad y de la de los demás compañeros y tratan de cuidar este aspecto, aunque en algunos casos también sea muy interesante comenzar algún juego con una unidad didáctica como la que propongo a continuación.

Con segundo de primaria creo que empezar un juego como el que he elegido “alturitas” dónde se presentan varias situaciones inicialmente de poca seguridad o que pueda llevar a cabo incidentes, es una buena forma de iniciar el “juego bueno” con una unidad didáctica donde los alumnos sean conscientes de que se debe mejorar la seguridad en el juego y que ellos mismos identifiquen los problemas y propongan soluciones para que entre todos (alumnos y profesor) consigamos mejorar el juego y hacer de este juego un juego seguro para todos.

6.2. ESTUDIO COMPARATIVO ENTRE AMBAS CLASES

A continuación se presenta el estudio comparativo que he realizado, una vez he llevado a cabo mi unidad didáctica de juego bueno centrada en “normativa” con las clases de 2ºA y 2ºB. En este estudio he analizado las similitudes y las diferencias que se han dado entre los dos cursos, centrándome en diferentes aspectos del desarrollo de la unidad. (La narración del desarrollo de la unidad didáctica con ambos grupos se encuentra en los anexos del trabajo).

6.2.1. Similitudes entre ambos cursos

Material u objetos utilizados:

- 1- Identificación tardía por parte de ambos grupos del primer problema de seguridad que observé yo desde una posición de observador. Me resultó llamativo que cuando reuní a los dos grupos tras haber jugado por primera vez a “alturitas” y les pregunté ¿qué creéis que no es seguro en el juego? Ninguno me dijo que al subir a los obstáculos, el pillador alguna vez empujaba por el afán de conseguir pillar al compañero y eso podía ser peligroso. Ese problema que yo vi desde el primer momento a ellos les costó identificarlo como inseguro.
- 2- Coincidencia de opiniones en su mayor preocupación inicial en ambas clases. Para ellos el aspecto más seguro inicialmente era con respecto a la estabilidad que tenían ellos mismos encima de los objetos, o si por demérito suyo se caían al subir o al bajar.
- 3- El objeto que tuvo más éxito en ambas clases fue la colchoneta quitamiedos. Entiendo que para alumnos de 2º de primaria, ver una colchoneta tan grande en la que no solo es que no puedan ser pillados, sino que además pueden saltar y jugar encima de ella, puede ser lo más llamativo del juego.

Participación y actitud de los alumnos:

- 4- En ambas clases hubo mucha participación (manos levantadas) en la primera reunión y debate inicial sobre qué aspectos inseguros habían observado del juego. La participación fue disminuyendo a medida que nos metíamos en temas como la modificación de los objetos o de normas de seguridad.
- 5- Ambos grupos respetan el turno de palabra en los debates realizados, están acostumbrados a levantar la mano para hablar. Se notaba que mi tutor les tenía bien acostumbrados a hablar de los diferentes juegos o ejercicios de uno en uno.
- 6- Uno de los defectos que si he observado tanto en 2ºA como en 2ºB ha sido la falta de atención de algunos alumnos hacia sus compañeros cuando hablaban o exponían una idea, ya que en muchas ocasiones repetían lo mismo que su compañero. Esto puede ser una característica del primer ciclo, que cuando un niño quiera decir algo en público aunque su compañero lo haya dicho 3 segundos antes, él también lo quiere decir. Mi posición frente a esto, para evitar que se alargasen en exceso las reuniones o los debates fue incitarles a que dijese cosas nuevas, que no se habían dicho ya antes, aunque siempre he dado la palabra a todo aquel que levantase la mano y le he escuchado con atención sin

cortarle, una vez acabado su explicación le decía: “eso lo acaba de decir tu compañero”.

Ejercicios de reflexión – escritura:

- 7- Ambas clases necesitan mucho tiempo para realizar divididos en grupos, los ejercicios de escritura sobre aspectos inseguros y de posibles nuevas normas de seguridad para nuestro juego. Es un gasto de tiempo importante de la clase, porque en lo que tardas en explicarles en que consiste el ejercicio, en lo que piensan y debaten las ideas entre los miembros del grupo y escriben en el folio, se consume mucho tiempo y yo siempre he sido defensor que el tiempo de juego o práctica tiene que ser superior al tiempo de reunión o debate.
- 8- El alumnado, tanto de 2ºA como de 2ºB, no está acostumbrado a trabajar en grupo, por lo que tuve que ir grupo por grupo explicándoles como tienen que hablar para llegar a un acuerdo, e ir haciéndoles preguntas para enfocar el tema que estamos tratando.
- 9- Identificación en el momento de escribir las normas en el folio para mejorar la seguridad en el juego, de los aspectos siguientes: “no tocar a una persona cuando esté cerca de un objeto”; “no empujar a un compañero y menos si está cerca de un objeto”; que al principio del juego yo observé y que ellos no se han dado cuenta hasta este momento. En este momento, casi al final de la unidad didáctica, tanto los alumnos de 2ºA como los de 2ºB es cuando han identificado esto como peligroso o inseguro.
- 10- Incompleta realización del ejercicio “escribir 5 normas de seguridad para nuestro juego” por parte de todos los grupos de ambas clases. De las 5 normas que pedí escribir a cada grupo, ninguno de las dos clases llegaron a 5 normas. No fue problema de tiempo porque les dejé hasta que ellos me dijeron que ya lo tenían, el problema fue que no se les ocurría nada más. Puede ser fallo docente mío y les tenía que haber pedido menos normas ya que son 2º de Ed. Primaria, pero también pienso que ha sido bueno ser tan exigente con ellos ya que al pedirles 5 se han esforzado y han reflexionado para escribir 3 y si hubiese pedido que me escribiesen 3 normas igual solo me habrían escrito una.

Recursos didácticos del docente:

- 11- Debido a la ausencia de pizarra en el polideportivo, utilización por mi parte, en ambas clases, de un folio DINA 3 para escribir las conclusiones, acuerdos o normas que se van sacando en las reuniones y ejercicios, para pegarlo a la pared y que los alumnos puedan consultarlo.
- 12- Escaso aprovechamiento del folio DINA 3 pegado en la pared por parte del alumnado de ambas clases. La verdad es que casi ningún alumno se acercó a la pared para consultar que es lo que ponía o que es lo que se había cambiado en el juego. Solamente 2 alumnos se acercaron en toda la unidad didáctica (ambos de 2ºB). En cambio yo sí que lo utilicé y me referí a él en ocasiones puntuales, cuando veía que no se cumplía algo de lo que estaba puesto en el folio les decía: ¡chicos mirad el folio de la pared, hemos dicho que esto era así! Así yo tenía una prueba de que lo que estaban realizando no era lo acordado entre todos en anteriores reuniones y lo podían comprobar tan solo con ver el folio.

Reflexión final del juego:

- 13- Tanto 2ºA como 2ºB concluyeron en la reflexión final de la unidad didáctica que el juego era más seguro que al principio y a ninguno se le ocurrieron más medidas para mejorarlo. A la pregunta de ¿se podría mejorar más el juego? Ninguno supo cómo mejorarlo, porque creo que han tenido varios momentos suficientes para hacer las mejoras que creyesen oportunas. Únicamente un niño dijo que la única forma de hacerlo más seguro era quitándole las “alturitas” pero entonces nuestro juego perdería el sentido.

6.2.2. Diferencias entre ambos cursos.

Comprensión del juego:

- 1- Comprensión del juego “alturitas” de manera inmediata por parte de la clase de 2ºA, en cambio con el alumnado de 2ºB, tuve que ejemplificar varias situaciones inicialmente para que comprendiesen el juego.
- 2- Afirmación por parte del alumnado de 2ºA, de que ya habían jugado a este juego anteriormente, mientras que en 2ºB negaron haber jugado alguna vez.

Comprensión del tema “seguridad”:

- 3- Descentración del tema principal de la unidad didáctica (seguridad en el juego) por parte del alumnado de 2ºA, que en 2ºB no se ha producido prácticamente. Centrarnos en el tema que estamos trabajando de “juego bueno” en los debates, reuniones y en los ejercicios por escrito que se les pide en ellos, es fundamental si queremos que ellos mejoren ese tema, sino se pueden ir por otras ramas y dejar a un lado la seguridad. En muchas ocasiones en clase de 2ºA, en las reuniones salían temas referidos a trampas durante el juego como por ejemplo: “He pillado a Francisco, pero Francisco no se la quería quedar”. Yo les dije que quería que se centrasen en el tema de seguridad del juego que era lo que estábamos trabajando e intentando mejorar en nuestro juego, pero tampoco hice “oídos sordos” a esas quejas y les dije que ahora íbamos a hablar sobre la seguridad del juego pero que en las sucesivas ocasiones que jugásemos, iba a estar atento a ver quién hacía trampas y al que pillase se iba a quedar sentado en la grada durante un buen rato. La verdad es que me preocupaba menos las trampas que podían hacer, a que se diesen cuenta que aspectos eran inseguros y como podíamos mejorarlos, por ello es tan importante que se trate exclusivamente de la seguridad y de la normativa solo si es para mejorar la seguridad.

Material u objetos utilizados:

- 4- En lo referido a los objetos u obstáculos del circuito, el alumnado de 2ºA sí que se dio cuenta que los bancos eran los menos utilizados para subirse, ya que ellos desde un principio lo veían lo más peligroso y con más riesgo de caída. En cambio al alumnado de 2ºB le costó identificar que los bancos era un lugar con poca afluencia de gente debido a su poca seguridad y les tuve que guiar yo hasta esa conclusión con preguntas como ¿cuál es el lugar dónde menos te has subido? ¿Por qué? ¿Cómo podríamos solucionarlo?
- 5- En cuanto a la modificación de objetos también se producen diferencias entre ambos grupos. En 2ºA tuvieron la iniciativa de juntar 3 bancos para formar un nuevo espacio de “alturitas”, iniciativa que llevamos a cabo y que nos dio muy buen resultado. En 2ºB en cambio, optaron por tumbar los bancos, estando a una menor altura y teniendo que utilizar más partes de su cuerpo para mantener el

equilibrio aunque había alumnos que lo mantenían solamente con los pies sin problemas.

- 6- Hubo una afluencia mayor y aglomeraciones de gente más numerosas encima de la colchoneta quitamiedos en clase de 2ºA que en 2ºB. Situada en el centro del espacio delimitado de juego, encima de ella se aglomeraba un montón de alumnos a la vez produciéndose como ellos mismos escribieron en su folio pisotones y empujones. Debido a esto 2ºA puso la norma de que no podía haber más de 5 personas encima de ella, ni estar 10 segundos sin bajarse desde que un pillador comenzase a contar. Con estas normas la verdad es que se redujeron bastante las aglomeraciones masivas de gente encima de la colchoneta aunque se incumplía la norma muy a menudo y se llegaban a juntar hasta 8 personas aun habiendo puesta la norma. También se ganó dinamismo en el juego ya que se pillaba a más gente y los alumnos estaban más equitativamente repartidos por todo el espacio.
- 7- Imposición por parte de 2ºB de la siguiente norma sobre el objeto de la colchoneta quitamiedos a partir de un percance ocurrido. Un grupo propuso que cuando una persona subiese a un obstáculo u objeto gritase ¡subo! para que todos se enterasen que subía una persona y que no se chocasen con ella, otra era que cuando una persona bajase de un obstáculo u objeto tenía que gritar ¡bajo! para que todos se enterasen que bajaba una persona y que no se chocasen con ella. Imposición que no surgió en 2ºA ya que no hubo ningún choque o percance.
- 8- Diferencia entre lo que tenía programado de lo que podían proponer y lo que después propusieron. La iniciativa tan curiosa de 2ºB de tumbar los bancos, no la había pensado yo como posible solución (como si tenía pensada la que dijo 2ºA) pero me pareció que simplemente por ser una idea propuesta por ellos teníamos que probarla y ver si daba resultados. Como no hubo ningún percance y todos los alumnos se atrevían ahora a subirse lo dejamos así.

Percances durante el juego:

- 9- En clase de 2ºB se produjo un percance al inicio del juego, en la primera puesta en escena. Se resbaló una niña al bajarse de la colchoneta quitamiedos y se cayó al suelo. En 2ºA no ocurrió ningún percance en la primera puesta en escena aunque si que tuve que detener el juego ya que vi varios empujones de los

pilladores hacia los que escapaban mientras se estaban subiendo a los objetos, es decir en 2ºA detuve el juego antes de que se produjese ningún percance o daño.

- 10-En clase de 2ºB se produjo un percance en la segunda sesión, durante la tercera puesta en escena del juego, cuando se chocaron 2 niños (uno por bajarse sin mirar de la colchoneta y otro por ir corriendo a toda velocidad).
- 11-Aprovechamiento de los percances ocurridos en 2ºB para detener el juego, debatir sobre ello, ponerle solución y anotarlo en el folio DINA 4. En 2ºA al no ocurrir ningún percance inseguro, tenía que detener yo el juego una vez pasado un tiempo y comenzar la reunión con alguna pregunta. Aprovechar cualquier percance que pueda ocurrir durante el juego es muy interesante para mejorar nuestra seguridad del juego. Por ejemplo en 2ºB cuando se cayó una niña al bajar de la colchoneta porque se resbaló, ya me sirvió para escribir en el DINA 3 “Hay que subir o bajar con cuidado de los objetos” y “es mejor ser pillado que hacernos daño”. Así ya ponemos en alerta a todos los demás alumnos, es decirles: ¡ojo que ya ha pasado una vez, hay que tener cuidado! Es importantísimo comentar todos los percances o riesgos que se hayan producido durante el juego, para que ellos se den cuenta de porqué ha ocurrido y así encontrar una solución para que no vuelva a suceder (como en el caso de 2ºB el choque al bajar de la colchoneta).

Objetivos de la UD:

- 12-Mientras que en 2ºB sí que se cumplieron los objetivos de la unidad didáctica, en 2ºA no se cumplieron por parte de todos los alumnos. Dos alumnos muy competitivos de 2ºA siguieron empujando a sus compañeros mientras estaban subiendo o bajándose de un objeto, incluso intentándoles tirar de encima del objeto, en la última puesta en práctica del juego. Por supuesto los demás alumnos de 2ºA les recriminó duramente en la reunión final ya que ellos habían acordado unas normas de seguridad y ellos dos no las habían cumplido.
- 13-Cumplimiento de todo lo que tenía preparado en las sesiones de 2ºB, incluso me sobró algo de tiempo en la última sesión, que aproveche para aumentar la dificultad del juego incrementando el número de pilladores (hasta 6 personas) para comprobar si la seguridad estaba bien fijada en el juego. Esto no me dio tiempo a hacerlo con 2ºA, que si que les hacía falta una puesta en práctica más para llegar a cumplir todos los objetivos de la unidad didáctica.

Causas externas que influyen a la hora de impartir una sesión:

- 14- Diferente estado anímico y sensaciones de prisa y apresuramiento por mi parte durante la primera sesión de 2ºA, ya que se produjo un lunes a última hora (dura 50 minutos, 5 menos que las demás) y además era la primera sesión que daba de esta unidad didáctica. Estas sensaciones no las tuve en ninguna de las sesiones con 2ºB ni en la sesión de 2ºA del viernes.
- 15- Sensación de tranquilidad y seguridad por mi parte, durante las sesiones impartidas en 2ºB ya que siempre eran después de haber impartido la misma sesión anteriormente con 2ºA.
- 16- Aprovechamiento de errores didácticos e incluso mejora de las explicaciones de mi parte como profesor para la otra clase. Al ver lo que ha sucedía con 2ºA intenté mejorar las sesiones y hacerlas más provechosas con 2ºB. Noté bastante mejoría en mis explicaciones y sobre todo, más soltura a la hora de llevar un debate guiado con todos los alumnos. Me notaba más seguro a la hora de hacerles preguntas y guiarles por el camino adecuado durante los debates o ejercicios, para llegar a conseguir los objetivos que tenía propuestos.
- 17- Observación de resultados más positivos con 2ºB que con 2ºA, ya que con 2ºA puede que debido a las prisas o a que siempre impartía sus lecciones antes que a 2ºB no se conseguían los resultados esperados. Incluso dos alumnos de 2ºA terminaron la unidad didáctica sin respetar la seguridad en el juego.

6.3. PROPUESTAS DE MEJORA PARA LA U.D.

Tras haber hecho el estudio de lo que ha sucedido en la puesta en práctica de mi unidad didáctica de juego bueno “seguridad” detecto algunas irregularidades y problemas que podía solucionar con las siguientes propuestas de mejora.

1. Si lo que queremos es un menor grado de excitación en los alumnos al comienzo del juego, ya que al no ser seguro queremos que no se produzcan demasiados percances y los alumnos suban con una mayor tranquilidad a los objetos y obstáculos deberíamos empezar con solo un pillador o dos como mucho.
2. Cuando creamos que el juego sea lo suficientemente seguro, para comprobar su seguridad incrementaremos más la dificultad añadiendo más pilladores: 3, 4, 5, 6, etc.

3. Hacer el ejercicio de reflexión – escritura sobre aspectos y normas de seguridad de manera individual para que cada uno escriba lo que crea oportuno sin cohibirse por lo que puedan pensar sus compañeros de grupo. También para aligerar el tiempo de estas reuniones y que no se hagan demasiado pesadas.

4. Pedir que escriban 3 normas de seguridad en los folios ya que ninguno llegó a las 5 pedidas.

5. Para aumentar la seguridad del juego, sería bueno cambiar los objetos u obstáculos de situación en el espacio para ver dónde sería más seguro cada uno, ya que uno de los problemas que ocurrió en 2ºA al aglomerarse los alumnos en la colchoneta se debía a qué estaba situada en el centro de la pista.

6. Probar diferentes materiales para formar obstáculos de alturitas y comprobar cuáles son más seguros. Pero también hay que ceñirse al contexto del colegio y del polideportivo en especial al material que disponemos para que los alumnos puedan subirse.

7. Otra propuesta de mejora sería grabar un vídeo de una partida de nuestro juego. Después veríamos en clase todos juntos ese vídeo. Se recalcará a los jugadores que no se fijen exclusivamente en las acciones de ellos mismos sino que han de fijarse en todos los aspectos de seguridad que hemos comentado en el juego e identificar cuando no se cumplen. En nuestra clase, algunos alumnos se darían cuenta de la irregularidad que cometen a la hora de jugar y lo peligroso que puede llegar a ser para él y para los que están a su alrededor. Hay alumnos que cometen irregularidades en el juego de manera inconsciente, por lo que de esta forma buscamos un cambio de actitud en todos para que se cumpla nuestro “juego bueno”.

6.4. CONCLUSIONES DEL ESTUDIO COMPARATIVO

El proceso de enseñanza – aprendizaje realizado en las clases de 2ºA y 2ºB con la unidad didáctica propuesta de “juego bueno” más concretamente de seguridad, ha sido más distinto que similar entre ambas clases, ya que se observan 17 diferencias mientras que similitudes se observan 14.

En muchos de los aspectos que se ha estudiado a ambas clases son muy similares. Por ejemplo los ejercicios de reflexión – escritura que he realizado por grupos con los alumnos, se han comportado prácticamente de la misma forma.

Sin duda la similitud que más me ha llamado la atención de mi estudio, es como un problema de seguridad claro que yo observé en la primera puesta en práctica del juego como era que los pilladores empujaban a los que escapaban mientras subían o bajaban de los objetos, los alumnos no lo identificaron hasta pasada más de la mitad de la unidad didáctica. Quizás yo como profesor les tenía que haber guiado mejor hacia ese problema, pero finalmente lo identificaron y lo pusieron solución ellos mismos, aunque yo tenía previsto solucionarlo al comienzo de la unidad.

La diferencia observada entre ambas clases que más me ha impactado han sido las diferentes propuestas de los alumnos hacia la modificación de objetos o normas sobre estos para hacer el juego más seguro. Creo que la belleza de una unidad didáctica de juego bueno es que los propios alumnos tienen la iniciativa para proponer sus ideas y ponerlas en práctica para ver si funcionan. Ver a la clase de 2ºA subiéndose a 3 bancos juntos o contando para que se bajasen de la colchoneta y a los alumnos de 2ºB manteniendo el equilibrio en un banco tumbado y gritando subo o bajo de los objetos, desde fuera parece que están jugando a dos juegos diferentes, pero en realidad es el mismo juego hecho seguro por ellos mismos.

En cuanto a los ejercicios de escribir en un folio qué cosas ven inseguras y normas para mejorar la seguridad del juego, creo que es un buen método para que ellos mismos piensen y reflejen sus impresiones que han tenido en el juego y para que ellos mismos tengan la iniciativa de proponer nuevas normas o modificar las existentes para mejorar la seguridad. Veo un lado positivo a que mis alumnos debatan entre ellos en un pequeño grupo porque a unos les parece inseguras unas cosas y a otros por qué no, etc. Así acostumbramos a trabajar en grupo y a intercambiar opiniones a nuestros alumnos. Lo que si he comprobado es que es un gasto de tiempo importante de la clase, porque en lo que tardas en explicarles que quieres que escriban y en lo que piensan y escriben, se consume mucho tiempo y yo siempre he sido defensor que el tiempo de juego o práctica tiene que ser superior al tiempo de reunión o debate. Además este problema se acentúa cuando los alumnos no están acostumbrados a trabajar en grupo y tienes que ir grupo por grupo explicándoles como tienen que hablar para llegar a un acuerdo, e ir

haciéndoles preguntas para enfocar el tema que estamos tratando. Creo que este ejercicio de reflexión – escritura hubiese sido más productivo si lo hubiese realizado de manera individual ya que cada alumno aporta sus ideas y después debatimos entre todos si son adecuadas o no o si las ponemos en práctica o no. Si tuviese que realizar de nuevo esta unidad didáctica con otro 2º de Ed. Primaria les pediría solamente 3 normas por grupo para probar si todos lo realizan.

Con respecto a los resultados de la unidad, y los objetivos que se han logrado con cada clase, creo que la importancia de que un profesor este seguro de lo que tiene que hacer e impartir una sesión cuando ya la has impartido anteriormente beneficia a los alumnos y ayuda a que se cumplan los objetivos de la unidad en esa clase. Por ejemplo en 2ºB que impartía las sesiones después de impartirlas en 2ºA, aproveche para mejorar las sesiones y no cometer los mismos fallos. Además los resultados de 2ºB fueron mejores y los objetivos quedaron cumplidos mientras que con 2ºA se me quedó un poco corta la unidad y 2 alumnos no superaron los objetivos programados.

7. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO Y LAS OPORTUNIDADES O LIMITACIONES DEL CONTEXTO EN EL QUE SE HA DESARROLLADO

En primer lugar quiero agradecer la colaboración que ha tenido conmigo el centro donde he realizado las prácticas y mi tutor del centro, ya que me ha facilitado en todo momento su ayuda a la hora de planificar y llevar a cabo mis unidades didácticas con los alumnos. He tenido la gran suerte de poder realizar mis unidades didácticas con 4 clases diferentes para tener una mayor variedad de alumnado y poder sacar unas conclusiones más generales que si solo lo hubiese realizado con un grupo. Además dos clases eran de alumnos con 11 y 12 años mientras que las otras dos clases estaban compuestas por alumnos de 6 y 7 años lo que me ha permitido realizar un estudio comparativo entre dos clases de alumnado con la misma edad. También gracias a estas circunstancias he podido observar y analizar lo que sucede durante una unidad didáctica

de “juego bueno” en el primer y en el tercer ciclo de educación primaria, me ha faltado poder abordar este tema en el segundo ciclo.

En lo referido al contexto no he tenido queja alguna con respecto al espacio de la instalación ya que el polideportivo era lo suficientemente grande. Tampoco con el material para emplear con mis alumnos en mis unidades didácticas, ya que me permitían utilizar todo el material del almacén y contenía todo lo necesario para llevarlas a cabo. La mayor limitación que he tenido en el centro ha sido la ausencia de una pizarra en el polideportivo, esto he intentado suplirlo con anotaciones en un folio DINA 3 para posteriormente pegarlo en la pared.

El alcance del trabajo hubiese sido mayor y más provechoso si se planteasen unidades didácticas en dos clases diferentes con alumnado de la misma edad (como he realizado) pero en contextos diferentes, es decir, en un colegio concertado (como es en el que he desarrollado mi Prácticum II) y un colegio público; en un colegio público situado en un pueblo y en un colegio público situado en la capital, etc. Lo lógico sería pensar que se observarían más diferencias en los estudios comparativos si realizamos esto, pero no puedo afirmar nada hasta que no se realice ese estudio.

Con respecto a mi profesionalidad como docente especialista en educación física, una vez finalizado este trabajo he experimentado una notable mejoría a la hora de impartir las sesiones de “juego bueno”. A la hora de reflexionar con ellos acerca de un tema de seguridad o de normativa, he ido mejorando mis habilidades comunicativas progresivamente para guiar a mis alumnos hasta que identificasen el problema y propusieran una solución ellos mismos. Saber detener la práctica del juego en un momento determinado, o aprovechar un percance que ocurriese en la clase para reunirnos ha sido otro aspecto en el que he mejorado gracias a la realización de este trabajo.

No solo ha mejorado mi profesionalidad a la hora de impartir clase, sino que también he adquirido una capacidad para reflexionar, analizar y comparar acciones, sucesos y conflictos que surgen durante el desarrollo de las sesiones.

Por último, he de decir que tanto las conclusiones sacadas a partir de mis estudios comparativos, como las conclusiones finales que presento a continuación solo son válidas para el contexto en el que he llevado a cabo mis unidades didácticas.

8. CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Este trabajo me ha servido para reafirmar la teoría de muchos autores que escribieron acerca del tema de juego motor. Tras haber realizado dos unidades didácticas en un colegio, comparto la misma idea que Navarro (2011) “todo juego motor puede ser mejorado” ya que cualquier juego que se les proponga a los alumnos, si se les da tiempo de reflexión y debate, van a identificar lo que no les gusta o lo que pueda generar conflictos y lo van a poner remedio aunque esto es impensable sin la ayuda del profesor para guiarles o aconsejarles durante el proceso.

Una vez llevado a cabo la unidad didáctica de “juego bueno” centrada en normativa, comprendo y comparto la idea de Emiliozzi et al. (2011) que sostienen que:

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

Las reglas que salían del alumnado, es decir era una propuesta completamente suya y aceptada por todo el grupo, eran normas que no solían incumplirse nunca, pero alguna regla que ha sido impuesta por mí debido a que lo creía necesario y porque los alumnos no sabían identificar el problema, eran reglas que a veces se incumplían o se terminaban modificando de nuevo.

Una idea que antes de hacer este TFG no le daba tanta importancia y que ahora veo fundamental es como nos dice Butler (2005; 2006) es que debemos enseñar a nuestros alumnos a trabajar en grupo, saber expresar sus opiniones y respetar la del resto de compañeros. Al realizar la unidad didáctica de seguridad con los segundos y ver la falta de costumbre que tenían los alumnos a trabajar en grupo, mis ejercicios de reflexión – escritura entre 4 personas del grupo les parecía muy costoso ya que no existía prácticamente debate y se gastó mucho tiempo en ir explicando grupo a grupo el procedimiento que debían de seguir para realizar correctamente el ejercicio.

Respecto a la estructuración que proponen Vaca, M. (2002) y Bores, N. (2005) creo que el apartado más importante para que una unidad didáctica de “juego bueno” resulte eficaz es “centrar en problemas concretos del juego el tema de la lección”. Puede que sea lo más dificultoso también para el docente que está al mando de la clase, pero debemos dejar claro a nuestros alumnos lo que estamos trabajando y lo que queremos mejorar. Una situación que he vivido mientras daba una lección de “seguridad” con la clase de 2ºA es que los alumnos hablaban de las “trampas” que hacían sus compañeros durante la práctica del juego, pero no podía desviarme hacia el tema de normativa cuando quería trabajar la seguridad, por lo que tuve que decir a los alumnos que se centrasen en el tema que estábamos trabajando para poder avanzar.

Los resultados de mi estudio comparativo me sorprendieron bastante ya que mientras estaba impartiendo las lecciones a un curso y a otro de la misma edad, me parecía que estaban siguiendo dos procesos totalmente diferentes y que los juegos de unos no tenían nada que ver con el de los otros, pero una vez me ponía a analizar las similitudes y las diferencias de ambas clases veía como los procesos se parecían más de lo que pensaba. De hecho un dato curioso es que tanto en la comparativa de los sextos como en la de los segundos solo existen 3 diferencias más que similitudes en cada caso, 26 similitudes y 29 diferencias en el caso de los sextos; 14 similitudes y 17 diferencias en el caso de los segundos. Esto me ha hecho comprobar cómo aunque se comience jugando a un mismo juego con 2 grupos y éste se modifique o varíe en gran medida con respecto al otro, el proceso no es muy diferente en alumnos de la misma edad (aunque hay que tener en cuenta que las conclusiones que estoy sacando son para un contexto determinado en el que he realizado mi estudio).

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- ALMOND, L., (1997). *Physical Education in Schools*. Londres: Kogan Page.
- Bores, N. (2014). *Apuntes de la asignatura Juegos y Deporte*. Universidad de Valladolid. Palencia.
- BORES, N. (2005). *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. Barcelona: INDE.
- BUTLER, J. (2005). *Democracy in action using inventing games*. Presentado en el III Teaching Games for Understanding International Conference, Hong Kong Institute of Education, Hong Kong, pp. 14-17.
- BUTLER, J. (2006). Curriculum constructions of ability: enhancing learning through Teaching Games for Understanding (TGfU) as a curriculum model. *Sport, Education and Society*, n° 11 (3), 243-258.
- CRATTY, B. (1982). *Desarrollo perceptual y motor en los niños*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- DEVIS, J. y PEIRÓ, C., (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- EMILIOZZI, V; MAZZUCHI, M.B; ONNINI, S.S; RENATI, C.M; TOLEDO, J.F; Y VIÑES, N. (2011). En busca del buen jugador: entre saber jugar y saber el juego. Una propuesta de intervención para su constitución. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, n°13 (1), pp. 111-121.
- ENIS, C.D. (1999). Creating a culturally relevant currículum for disengaged girls. *En Sport, Education and Society* N° 4, págs. 31-50.
- ESCARTÍ CARBONELL, A; PASCUAL BAÑOS, C; GUTIÉRREZ SANMARTÍN, M. (2009). *Desarrollo de la Responsabilidad Personal y Social en la escuela a través de un programa de deporte y actividad física*. Barcelona: Editorial Grao.
- ESCARTÍ CARBONELL, A; GUTIÉRREZ SANMARTÍN, M; LLOPIS GOIG, R; PASCUAL BAÑOS, C. (2011). La percepción del profesorado de educación física

sobre los efectos del programa de responsabilidad personal y social (PRPS) en los estudiantes. *Revista Agora para la EF y el Deporte*. 13 (3), 341 – 361.

GARCÍA, A., (2005). *Desarrollo curricular del juego en Educación Física Escolar: estudios de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria*. Tesis doctoral (inérita). Universidad de Valladolid.

GARCÍA, A., RODRÍGUEZ, H., (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *En Revista Educación Física y deporte*. Universidad de Antioquia, págs. 83-99.

GARCÍA, A., (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: “El juego bueno”. *En Revista Ágora para la Educación Física y el Deporte* N°13. Universidad de Valladolid, págs. 35-54.

MORENO, H. (2000) *La iniciación a los deportes desde su estructura dinámica. Aplicación a la Educación Física y el entrenamiento deportivo*. Ide. Barcelona.

MORENO, H (1997). *Juegos y deportes alternativos*. Ministerio de Educación y Cultura. Madrid.

MÉNDEZ, A., (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *En Revista Digital Lecturas; Educación Física y Deportes* N° 16. Buenos Aires.

MÉNDEZ, 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*. 13 (1), 55 – 85.

NAVARRO, V., (1993). Naturaleza del juego, naturaleza del deporte: una misma cosa. *En Perspectivas de la actividad física y del deporte* N° 12. León, págs. 36-42.

NAVARRO, V., (1998). El diseño de juegos motores como procedimiento en la enseñanza. *En Educación Física Escolar y Deporte de alto rendimiento*. Gran Canaria: ACCAFIDE, págs. 175-194. Javier Quirce Moras Trabajo Fin de Grado 2013-2014

NAVARRO, V. (2011). Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte, n°13 (1)*, pp. 15-34.

- ORLICK, T., (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- PARLEBAS, P., (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- PARLEBAS, P., (2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, pág. 466.
- PELEGRIN, A., (1996). Gesto, juego y cultura. *En Revista de Educación* N° 311, págs. 77-99.
- ROVENGO, I. Y BANDJAUER, D. (1994). Child-Designed Games Experience Changes Teacher's Conceptions. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, n° 65 (6), pp. 60- 63.
- VACA, M (2001). El ámbito corporal en la Educación Primaria, una propuesta curricular para el curso 2001-2002. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, n°1, p.81.
- VACA, M., (2002). *Relatos y reflexiones sobre el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en la Educación Primaria*. Palencia: Asociación Cultural Cuerpo, Educación y Motricidad.
- VACA, M. Y SAGÜILLO, M (2009). El tablero en las lecciones de Educación Física Escolar. Su contribución al aprendizaje. *Revista Educación física y deporte*, n° 28 (1), pp. 87-88.
- WICHMANN, K. (2008). Game Workshop. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, n°6, pp. 77-88.

Marco legislativo

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria en España.

10. APÉNDICES

10.1 UD “JUEGO BUENO, NORMATIVA” CON 6º DE PRIMARIA

10.1.1 Objetivos

Objetivos generales

- 1- Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.
- 2- Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.
- 3- Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artísticas expresivas.
- 4- Regular y dosificar el esfuerzo, llegando a un nivel de auto exigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea.
- 5- Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales de género, sociales y culturales.
- 6- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.

Objetivos específicos.

- 1- Entender que el juego bueno se crea mediante la colaboración de docente y alumnos, para adaptarse a las características específicas del grupo y así lograr un equilibrio en las relaciones, de manera que todos tengan las mismas posibilidades de participación y resolución de conflictos.

- 2- Comprender que las normas de un juego, no son algo inamovible, y que están nacidas del acuerdo entre los jugadores que van a participar de dicho juego.
- 3- Modificar las normas de un juego, para que este se adapte mejor a las necesidades del grupo, creando interés a todos los participantes.
- 4- Saber diferenciar que normas, estimulan la participación de todo el grupo y cuáles propician individualizaciones.
- 5- Comprender los cambios y las consecuencias que se producen en el juego cuando se introduce una norma nueva.
- 6- Identificar la norma primaria, en un juego del que se está participando, y entender que esta viene impuesta de antemano y es la que define el juego, comprendiendo que si se cambia, se estará jugando a otro juego.
- 7- Conocer los elementos de la estructura de los juegos, que nos permiten su elaboración o transformación.
- 8- Escuchar y valorar de manera respetuosa, las aportaciones de los compañeros al desarrollo del juego y a la transformación o creación de este.
- 9- Jugar de manera segura sin hacer daño físico ni psicológico al resto de jugadores, procurando que todos participen en la misma cantidad.

10.1.2 Contenidos

Contenidos generales.

Bloque 1: El cuerpo, imagen y percepción.

- Estructuración espacio – temporal en acciones y situaciones motrices complejas.

Bloque 2: Habilidades motrices.

- Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando las diferencias en el nivel de habilidad.

Bloque 4: Actividad física y salud.

- Medidas de seguridad en la práctica de la actividad física, con relación al entorno. Uso correcto y respetuoso de materiales y espacios.

Bloque 5: Juegos y actividades deportivas.

- El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios.
- Aprecio del juego y de las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

Contenidos específicos.

Contenidos conceptuales:

- “Juego bueno” es aquel que se construye entre el docente y el alumnado para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a las necesidades 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; 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.
- Normativa es el conjunto de normas que se aplican al juego. Las normas no son algo inamovible (se pueden cambiar o modificar), pero una vez impuestas se han de cumplir ya que son necesarias para la acción colectiva.
- Regla primaria es la norma principal, que impone el profesor desde el comienzo de la situación inicial. Es la única regla inamovible ya que sin esta regla, el juego carecería de sentido.

Contenidos procedimentales:

- Reflexión acerca del propio juego para posteriormente poner en común sus propuestas de mejora y conseguir llegar al “juego bueno”.
- Utilización de la normativa para conseguir jugar de una forma educativa.
- Modificación o variación de la normativa en el juego para una mayor participación de todo el alumnado.
- Procuración de equilibrio entre el ataque y la defensa del juego propuesto.
- Utilización de objetos adecuados al juego para todo el alumnado y en relación con su seguridad y también el cuidado de la sala.
- Participación e implicación de todos los alumnos en la mayor medida de lo posible, en el juego que vamos construyendo.

Contenidos actitudinales:

- Escuchan con respeto opiniones, impresiones y posibles mejoras del juego que expresan sus compañeros de manera respetuosa, aunque no las compartan.
- Debaten sobre la normativa del juego de manera ordenada y respetando el turno de palabra, para llegar a un consenso en el que el profesor vea una aceptación de la mayoría y en el que todos tengan opciones de participar.
- Tratan con cuidado los diferentes objetos y la sala.
- Respetan la normativa que han acordado para el juego.

10.1.3 Intervenciones planteadas

A continuación presento mis 4 sesiones que había planificado inicialmente para llevar a cabo mi unidad didáctica de “juego bueno” centrado en el núcleo temático de normativa.

DÍA 7 Abril 2015		
6ºB HORA: 9:55/10:50 6ºA HORA: 10:50/11:45	ASIGNATURA: Educación Física 1ª SESIÓN	CURSO: 6º B (26 alumnos) CURSO: 6ºA 27 (alumnos)
UD: JUEGO BUENO - NORMATIVA		DURACIÓN.
1. Introducción. Se les explicará que vamos a hacer una unidad didáctica de juego bueno. Se les contará en que consiste esto de juego bueno y de normativa y como lo vamos a llevar a cabo.		Apróx. 10 min.
2. Actividad principal. Al inicio de la primera sesión simplemente haremos dos equipos y se colocarán dos bancos, uno en cada extremo de la sala. Se les dará un balón de goma espuma y se les dirá la regla primaria que es: que se anota cuando un miembro del equipo da al banco con el balón. Es decir, apoderarse de un espacio mediante un objeto. Primera puesta en escena: tiempo de práctica 12 minutos. Haremos una parada en el juego y les reuniremos en corro en el centro del campo. Tendremos en cuenta las normas que habrán ido poniendo ellos. Y valoraremos con los alumnos si son buenas o no para el juego. Empezaremos hablando sobre la forma de avanzar con el objeto (balón de goma espuma). Variantes de desplazamiento con el objeto: - Botando. - Pasando sin poder moverse con el balón. - Conducido con el pie. - Poder avanzar con el balón en la mano.		Apróx. 30 min.

<p>- Solo se puede dar dos pasos, un paso, pivotar.</p> <p>Cuando un jugador incumpla una norma de desplazamiento (no se puede caminar con el balón y camina) será balón para el otro equipo, ese jugador será excluido, penalti, saque de banda o del mismo sitio, etc.</p> <p>En debate con los alumnos tendrán que defender la opción que eligen y porqué es bueno para el juego, y siempre que quiera la mayoría para dar más oportunidades a todos. Una vez elijan esta opción de desplazamiento con el balón y las sanciones pertinentes se volverá a jugar.</p> <p>Segunda puesta en escena: tiempo de práctica 12 minutos.</p>	
<p>3. Para finalizar.</p> <p>Se hará una pequeña reflexión de la opción de desplazamiento que han elegido y que ellos evalúen si es adecuada o no para empezar con estas normas el próximo día. Les dejaremos 3 minutos al final de la clase para que cada uno apunte en un folio, las normas establecidas entre todos hasta el momento.</p>	<p>6 min. Subimos</p>

DÍA 9 de abril 2015		
<p>6ºB HORA: 9:55/10:50</p> <p>6ºA HORA:10:50/11:45</p>	<p>ASIGNATURA: Educación Física</p> <p>SEGUNDA SESIÓN</p>	<p>CURSO: 6º B (26 alumnos)</p> <p>CURSO: 6ºA 27 (alumnos)</p>
<p>UD: JUEGO BUENO - NORMATIVA</p>		<p>DURACIÓN.</p>
<p>1. Introducción.</p> <p>Recordamos las normas de nuestro juego hasta el momento. Un alumno lee lo que apunto en el folio el día anterior.</p>		<p>Apróx. 5 min.</p>
<p>2. Actividad principal.</p> <p>Seguimos jugando al mismo juego pero les preguntaré si piensan que es bueno que defensores se queden junto al banco “perrito guardián” Quiero sacarles una solución para este problema como puede ser un área alrededor de cada banco, en el que las dimensiones las tienen que poner ellos mismos colocando conos “chinos” a su gusto y como ellos crean conveniente.</p>		<p>Apróx.35 min.</p>

Variantes con respecto al área:

- NO puede haber nadie dentro del área.
- En el área solo puede estar un único miembro del equipo defensor. (Portero).
- Si algún atacante puede pisar el área para marcar punto.
- Si el defensor debe quedarse de forma fija en el área o puede entrar y salir.

¿Qué sanción se establece para el jugador que incumple las normas del área?:

- Penalti.
- Balón para el otro equipo.
- Exclusión (1 minuto fuera del juego).

Después de haber elegido entre todos y con la aprobación de la mayoría el área, sus características y sus normas de cumplimiento volveremos a la puesta en práctica.

Tercera puesta en escena: tiempo de práctica 12 minutos.

Haremos una parada en el juego y les reuniremos en el centro del campo y preguntaremos a varios de ellos sus impresiones, si ha mejorado el juego o no. Les haremos preguntas del tipo: ¿habéis anotado más o menos que antes? ¿Habéis tirado todos? Para que haya un equilibrio entre ataque y defensa les proponemos cambiar la meta para aumentar su dificultad. Para ello les propondremos la idea de que haya que tirar un objeto que situaremos encima del banco.

Variantes de meta:

- Un cono encima del banco, dos, tres, etc.
- Una pica encima del banco.
- Otro balón encima del banco.
- Una mochila.
- Cualquier objeto que los alumnos propongan del almacén y cumpla las normas de seguridad de la sala.

Una vez elegido la nueva meta pondremos de nuevo el juego en práctica

<p>para comprobar si el juego ha mejorado a gusto de todos los alumnos.</p> <p>Cuarta puesta en escena: tiempo de práctica 12 minutos.</p>	
<p>3. Para finalizar.</p> <p>Reflexión de las normas de juego hasta el momento, si se quiere cambiar algo. Si no apuntan todos en el folio las normas establecidas en esta sesión y las añaden a las anteriores.</p>	<p>6 min. Subimos</p>

DÍA 14 abril 2015		
6ºB HORA: 9:55/10:50 6ºA HORA:10:50/11:45	ASIGNATURA: Educación Física TERCERA SESIÓN	CURSO: 6º B (26 alumnos) CURSO: 6ºA 27 (alumnos)
UD: JUEGO BUENO - NORMATIVA		DURACIÓN.
<p>1. Introducción. Recordamos las normas de nuestro juego hasta el momento. Un alumno lee lo que apunto en el folio el día anterior.</p>		Apróx. 5 min.
<p>2. Actividad principal. Empezaremos intentando solucionar todos los conflictos que hubiesen ocurrido en las sesiones anteriores como por ejemplo: contactos entre los jugadores a la hora de quitar el balón, delimitar el campo para saber cuándo es fuera (de fondo y de banda), sanciones que se aplican a la gente que incumple las normas de desplazamiento, etc. Variantes para evitar conflictos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si sale balón de fondo se saca desde la esquina o desde donde ha salido. - Se saca con la mano, pie, puede tirar directamente, etc. - Cuando un jugador haga una falta será excluido 1 minuto, se tirará un penalti, se saca de banda, etc. <p>Volvemos a retomar el juego con las nuevas normas aplicadas para ver si así evitamos los conflictos anteriores.</p> <p>Quinta puesta en escena: tiempo de la práctica 12 minutos.</p> <p>Ahora les reuniremos en el centro del campo y les preguntaremos sus impresiones sobre el juego, podemos preguntar a varios de ellos cuantos puntos han metido fijándonos en especial en aquellas personas que no hayan tenido posibilidades de marcar tanto. Les preguntaremos que harían para solucionar esto. Si no aparecen ideas se les propondrá hacer dos campos y jugar dos partidos diferentes con cuatro equipos y por lo tanto menos jugadores por equipo para aumentar la participación de todos los alumnos e igualar las oportunidades de lanzamiento.</p> <p>Sexta puesta en escena: tiempo de práctica 12 minutos. Ahora con la sala dividida en dos campos.</p>		Apróx. 35 min.

<p>3. Para finalizar</p> <p>Reflexión de las normas de juego hasta el momento, si se quiere cambiar algo. Si no apuntan todos en el folio las normas establecidas en esta sesión y las añaden a las anteriores.</p>	<p>6 min. Subimos (10:48)</p>
--	---------------------------------------

Día 16 abril 2015		
<p>6ºB HORA: 9:55/10:50 6ºA HORA:10:50/11:45</p>	<p>ASIGNATURA: Educación Física. CUARTA SESIÓN</p>	<p>CURSO: 6º B (26 alumnos) CURSO: 6ºA 27 (alumnos)</p>
UD: JUEGO BUENO - NORMATIVA		DURACIÓN.
<p>1. Introducción.</p> <p>Recordamos las normas de nuestro juego hasta el momento. Un alumno lee lo que apunto en el folio el día anterior.</p>		Apróx. 5 min.
<p>2. Actividad principal.</p> <p>Se les preguntará a los alumnos como quieren empezar jugando en esta sesión, si todos juntos en un único campo o jugar en dos campos simultáneamente. Habrá que influir positivamente a los niños, de que en dos campos simultáneos habría muchas más participación para cada uno de ellos.</p> <p>Para esta sesión se les propondrá un torneo del juego que hemos creado. Al ser 4 equipos jugando en 2 campos simultáneamente, haremos partidos, después los que ganen su primer partido jugarán entre sí (a modo final) y los que pierdan jugaran (3er y 4to puesto).</p> <p>Tenemos que insistir en que el juego debe de jugarse con la misma deportividad que anteriormente. Así podemos poner a prueba nuestro juego bueno y averiguar si sería bueno en un contexto competitivo. Séptima puesta en escena con los partidos.</p>		Apróx. 30 min.
<p>3. Para finalizar.</p> <p>Comentar que problemas o conflictos ha habido en los partidos. Reflexionar sobre si se han cumplido las normas. Valoración general de cómo ha quedado nuestro juego final.</p>		<p>10 min. Subimos</p>

10.1.4 Narración de lo que ocurrió en 6ºB

Primera sesión, día 7 de abril de 2015.

Al ser el día de volver de las vacaciones de semana santa, bajamos un poco más tarde de lo habitual ya que Andrés y nosotros nos quedamos un poco más en clase cuando fuimos a buscarlos, preguntándoles que cosas habían hecho en Semana Santa, sobre todo las que tuviesen que ver con educación física.

Antes de irles a buscar a clase, yo ya había sacado a las gradas casi todo el material disponible en el almacén (aunque luego no utilizaría todo) y había dejado los dos bancos preparados que íbamos a utilizar al comienzo de la sesión. Por lo que cuando bajamos al pabellón los alumnos se preguntaban que qué iban a hacer con tanto material.



Nada más empezar a hablar les comente que íbamos a trabajar una unidad didáctica de juego bueno sobre normativa y que eso consistía en construir las normas de un juego propio a partir de una norma primaria que les iba a dar yo. A todos les pareció entusiasmar la idea. Dividí la clase en dos equipos y a un equipo les repartí petos de color azul y amarillo ya que no había 13 petos del mismo color. Los que llevaban peto (daba igual el color) jugaban contra los que no tenían peto.



Les dije que de momento no había ninguna norma impuesta en el juego. Únicamente que con un balón de gomaespuma tenían que hacer puntos dando al banco del equipo contrario. Empezaron a jugar y mientras jugaban me hacían bastantes preguntas como “¿Javi pero se puede andar con el balón? ¿Javi no hay fueras? ¿Javi pero hay faltas? Etc. Yo respondía a esas preguntas diciendo: “de momento vale todo ya que la única norma es conseguir dar con el balón al banco”. La verdad es que no me esperaba tantas preguntas nada más comenzar el juego.



Casi todos no se movían con el balón en la mano y le pasaban rápidamente, pero otros se aprovecharon de la falta de normativa aún en el juego y lícitamente corrieron con el balón de la mano y agachando la cabeza para avanzar tipo rugby. Aquí se produjeron algunos golpes que me obligaron a parar la clase y recordar que lo primordial era la seguridad en el juego y que si se hacían daño unos a los otros se terminaba el juego. La verdad es que hubo varias aglomeraciones de jugadores y no se consiguieron más de dos puntos en toda la puesta en práctica inicial.

Al reunirles en corro, el primer problema estaba claro y como bien había previsto era el movimiento del jugador con el móvil en la mano. Los que sacaban provecho gracias a su mayor volumen de cuerpo defendían que se debía seguir pudiendo correr con el balón, algunos de sus compañeros apoyaban esa idea. El debate era muy descontrolado y no respetaban el turno de palabra asique me tuve que enfadar y quedarme un buen rato callado hasta que hubiese silencio absoluto. Casi todos los alumnos tenían la mano levantada para hablar, por una parte eso era bueno porque todos estaban participando y metidos en la sesión, pero un poco agobiante para mí ya que tenía que dar la palabra a casi 20 niños y escuchar sus propuestas. Finalmente tras debatir, la mayoría quería poder moverse con el móvil aunque no de forma ilimitada, unos decían que 5 pasos y

otros que solo un paso por lo que yo dije “ni para unos ni para otros, solo se pueden dar 2 pasos con el balón en la mano”. La sanción si esto se incumplía fue unánime, balón para el otro equipo, quizás influenciados por deportes como el balonmano o el baloncesto, por lo que para este aspecto no hubo mucho debate.



Otro problema que no creí que iba a aparecer tan pronto de manera tan ostensible, fue el de los límites del campo. Yo lo tenía previsto tratar en la tercera sesión pero los alumnos lo veían como algo imprescindible, por lo que pusieron ellos los límites. Decidieron que los límites de los laterales fuesen las líneas azules. De las líneas de fondo interpretaban que si el balón superaba la línea donde estaba el banco, sacaba el equipo defensor.

Al finalizar la sesión reflexionamos sobre nuestro juego, y parece que de momento todos estaban conformes con las normas puestas hasta ahora. Ellos mismos sin decir nada, cuando lanzaban y el balón salía por la línea de fondo sacaban desde el banco, fue una norma que se ha impuesto sin haberse hablado previamente, pero que todos han cumplido y respetado durante el juego asique ni toqué ese aspecto. Por último les mandé apuntar en un folio todas las normas que habíamos puesto de momento a nuestro juego. El folio se le di yo, ya que ellos dejan todos los materiales en clase, lo que sí que les hice bajar fue un bolígrafo a cada uno al comienzo de la sesión.

Segunda sesión, día 9 de abril de 2015.

Al no recoger los folios el día anterior sino que cada uno se lo llevo a clase. Cuando fui a buscarlos a clase les dije que bajasen un bolígrafo y el folio de las normas del juego. Me encontré que varios lo habían perdido o no sabían dónde estaba, por lo que junto la

opinión de Andrés mi tutor, esta vez al finalizar la clase recogería yo todos los folios y se los repartiría en días sucesivos.

Una vez bajamos al pabellón, con todo el material sacado y los bancos preparados. Lo primero que hicimos fue recordar todas las normas que habíamos puesto el día anterior. Mande leer a alguno de los alumnos que si que habían traído el folio. Algunos estaban muy completos pero otros alumnos se habían olvidado de apuntar todas las normas, por lo que deje unos minutos para que los que no tuviesen el folio, las escribiesen otra vez en uno nuevo y los que lo tuviesen incompleto lo completasen. Dejaron los folios y los bolígrafos en la grada y jugamos para recordarlo.

Al empezar a jugar, el primer contratiempo es que una alumna se había hecho un esguince de rodilla e iba en muletas por lo que la era imposible participar en la sesión. No me afecto mucho en mi programación, ya que al faltar otra alumna a clase por enfermedad, seguíamos siendo pares, en esta sesión 24.

Los principales conflictos que sucedieron fueron que un jugador daba más de 2 pasos, el equipo contrario pitaba pasos pero el jugador que cometía la sanción no lo reconocía. Se pusieron a discutir a gritos en medio del juego, entonces yo mediaba y decía si habían sido pasos o no, pero yo tampoco quería tener el papel de árbitro sino de simplemente observador del juego que se va creando.

Otro de los conflictos fue la queja de algunos alumnos (sobre todo niñas) de la poca participación que tenían en el juego, ya que eran 12 contra 12. Para tratar este conflicto ellos mismos llegaron a la solución de que todos tenían que haber tocado el balón antes de tirar al banco.



Al reunirles en corro para seguir introduciendo normas, les pregunte que cuantos puntos habían conseguido, consciente de que no habían conseguido marcar más de 3 puntos ya

que siempre hay jugadores que se ponían alrededor del banco y solo se aprovechaban situaciones de contraataque. Les pregunte qué ¿Cómo pensaban que podía ser más fácil dar al banco sin que la tocase un adversario? Ellos me dijeron que prohibiendo que se pusiesen delante justo del banco, pero no me sabían decir cómo. Yo quería sacarles la idea de hacer un área en el que no se pudiese entrar, pero no había forma. Se lo propuse yo diciendo “¿qué os parecería hacer un área?” pero aun sabiendo que era muy difícil anotar, se negaron en rotundo. Solo hubo un par de personas que defendieron la idea del área. Finalmente accedieron a la idea del área (impuesta por mí) pudiendo haber un defensor dentro de él.



Antes de ponernos de nuevo a jugar, a unos cuantos se les antojo cambiar de balón. En vez de seguir jugando con el de gomaespuma, vieron en la grada un balón de plástico azul y al resto no les pareció mal, por lo que yo acepte que se cambiase de balón (aunque tampoco lo tenía previsto).

Al poco tiempo de ponernos a jugar, un atacante se introduce en el área y se crea una discusión. Sin reunirlos, porque la reunión anterior había sido muy densa y hace muy poco tiempo, paro el juego y hablamos en el sitio. Uno de los alumnos “líderes” de la clase levanta la mano y dice: “balón para el otro equipo y listo” yo pregunto si a los demás les parece bien y todos contestan que sí. Ya aprovecho ese parón y pregunto ¿si se introducen 2 defensores en el área y solo puede haber uno qué hacemos? No se les ocurrió nada, asique di varias opciones: exclusión de 1 minuto para ese jugador, córner, penalti, etc.



Como hay diversidad de opiniones hago una votación: “¿quién prefiere penalti?” “¿quién prefiere exclusión?” sale por mayoría exclusión de 1 minuto para el defensor que se introduce en el área y siguen jugando.

Para esta sesión tenía previsto también cambiar de meta, pero no me da tiempo a más ya que ha habido varios conflictos y hemos tardado en ponernos de acuerdo. Finalmente apuntan las normas establecidas en esta sesión y me devuelven los folios que guardaré yo hasta la próxima sesión.

Tercera sesión, día 14 de abril de 2015.

El primer problema que tengo cuando subo a clase es que la alumna sigue con muletas y no podrá participar en la clase y que han venido el resto de los alumnos por lo que seremos impares. Esto lo adapto de la siguiente manera: 12 contra 12 y un equipo tendrá un cambio e irán rotándose.

Una vez abajo, les reparto los folios a cada uno y leen en voz alta las normas que tenemos construidas para nuestro juego bueno. Al ver que con el área meten más puntos, les propongo algo más de dificultad cambiando la meta (esto lo tenía preparado para la anterior sesión pero no me dio tiempo). Les digo que tienen todo el material que ven en la grada para elegir como podemos dificultar la manera de conseguir punto.

Entre todos deciden poner 2 conos encima de cada banco y el punto se consigue cuando se derribe uno. Ellos mismos colocan los conos como quieren.



Comienzan a jugar y anotan muy pocos puntos, por lo que deciden retirar el defensor que puede estar en el área y ahora ninguna persona puede introducirse en el área.

Al reunirnos en corro, surge el mismo problema que llevamos acarreado desde la primera y segunda sesión, la poca participación de algunos alumnos que se quejan de que solo reciben el balón en posiciones alejadas al banco y no tienen oportunidad de lanzar. Yo les pregunto cómo podemos solucionar esto y la respuesta de algunos es “que se muevan más, porque si no corren es complicado que se la pasemos”. Otro alumno aporta la idea de jugar con posiciones, 4 adelante, 4 en el medio y 4 atrás e ir rotando esas posiciones para que todos tengan oportunidades de lanzar. Me pareció una idea muy interesante aunque ya nos metíamos en terreno de estrategias en el juego y yo quería centrarme en la normativa, por lo que les di esa explicación y deseche esa propuesta. Les propuse hacer dos campos y dividirnos en 4 equipos para jugar 2 partidos simultáneos.

Se pusieron a jugar 6 contra 6 y al finalizar la clase parece que la participación había aumentado y el juego había mejorado. También me pidieron cambiar de nuevo la meta, a un alumno se le había ocurrido poner dos conos con una pica encima y que el balón tuviese que pasar por el medio, meta original donde las haya ya que nunca lo habría previsto, pero no nos daba tiempo a probarlo porque no teníamos más tiempo de clase, así que les dije que lo anotasen y que el próximo día empezaríamos de esta forma. Completaron su folio con las nuevas normas impuestas y subimos.



Cuarta sesión, día 16 de abril de 2015.

En esta sesión también fueron impares por lo que un equipo tuvo que hacer cambios. Como bien me dijeron al finalizar la sesión anterior cambiamos la meta y se hacía punto cuando el balón pasase entre dos picas.

Les pregunte que si querían jugar 12 contra 12 o divididos en dos campos y la respuesta fue unánime: en dos campos 6 contra 6.



Les dije que ya que teníamos construido nuestro juego bueno, íbamos a jugar partidos y que contasen los puntos. En vez de hacerlo a modo semifinal y final como lo tenía preparado, en opinión conjunta con mi tutor, decidí hacer que todos los equipos jugasen contra todos los equipos, es decir cada equipo debería jugar tres partidos para que todos jugasen contra todos, aunque si que contasen los puntos.

Al aumentar la competitividad, también crecieron los conflictos en modo de faltas y de alguna discusión por la normativa, aunque al estar tan claras las normas y las sanciones si se incumplen, se solucionaron fácilmente. Uno de los conflictos fue porque dos o 3 jugadores se quedaban agarrados al balón y tirando entre ellos a ver quién se lo llevaba

a modo de “lucha”. Les pregunte que como solucionarían este problema y hubo un silencio durante varios minutos pero una niña respondió “balón para el equipo que estaba defendiendo en ese momento”, a todos les pareció bien esa propuesta y así evitamos ese conflicto.

Al reunirles al finalizar la clase, reflexionamos sobre los conflictos surgidos en los partidos y sobre como los podríamos solucionar. También hicimos una valoración general del juego, a casi todos les pareció bastante divertido y con unas normas que se han conseguido respetar de manera bastante continuada.



10.1.5 Narración de lo que ocurrió en 6ºA

Primera sesión, día 7 de abril de 2015.

Como siempre y debido a la rutina de nuestro tutor, los alumnos de 6ºB cuando terminan la clase, suben solos a clase mientras que los de 6ºA bajan solos. Al igual que en 6ºB perdimos unos minutos iniciales para hablar y preguntarles que tal la semana santa.

Todo el material disponible estaba en la grada ya que los alumnos de 6ºB lo habían dejado recogido.



Nada más empezar a hablar les comente que íbamos a trabajar una unidad didáctica de juego bueno sobre normativa y que eso consistía en construir las normas de un juego propio a partir de una norma primaria que les iba a dar yo. El primer problema estaba en

que eran 27 y para dividir los equipos eran impares, pero como faltaba un niño dividí la clase en dos equipos y a un equipo les repartí petos de color azul y amarillo ya que no había 13 petos del mismo color. Los que llevaban peto (daba igual el color) jugaban contra los que no tenían peto.

Les dije que de momento no había ninguna norma impuesta en el juego. Únicamente que con un balón de gomaespuma tenían que hacer puntos dando al banco del equipo contrario. Además de esto también les dije que la regla principal era que no se podían hacer daño y que la seguridad era fundamental, para evitar golpes en la primera puesta en práctica como sucedió con 6ºB.

Se produjeron muchas paradas en el juego para preguntarse si valía botar, si valía correr con el balón, etc. En esta clase no seguían jugando, se quedaban parados en el sitio para preguntarme. Yo les decía que de momento no había ninguna norma impuesta que no les permitiese hacer lo que ellos creyesen conveniente y les animaba a que siguiesen jugando sin detenerse.



También se dieron situaciones de correr con el balón hacia adelante tipo “rugby” que podía desembocar en choques o situaciones peligrosas en el juego. Esto produjo varias aglomeraciones de gente en el suelo agarrados al balón y luchando por ver quien tiraba más fuerte para llevarse el balón. Aprovechando una situación de estas detuve el juego y les reuní en corro a toda la clase.

El debate estuvo muy controlado, aunque casi todos querían participar con la mano levantada, se respetaron muy bien el turno de palabra. En cuanto, al problema inicial de movimiento con el móvil en la mano, llegaron a la propuesta de no poder moverse con el móvil en la mano, ni un solo paso. La sanción que pusimos si esta situación se daba fue dar la posesión de balón al otro equipo.



De los límites del campo, esta clase no tuvo ningún incidente. Sin debatir nada ellos mismos durante el juego pusieron como límites laterales, las líneas azules que delimitan un tercio del campo de baloncesto mientras que no había límites en el fondo del campo ya que se movían por detrás del banco.

Por último les mandé apuntar en un folio todas las normas que habíamos puesto de momento a nuestro juego. El folio se le di yo, ya que ellos dejan todos los materiales en clase, también les di los bolígrafos y los lápices que tenía mi tutor en el despacho ya que ellos al bajar solos no sabían que tendrían que escribir durante la sesión. Como nada más acabar la sesión, los alumnos salen al recreo sin pasar por clase, me quede yo los folios, dejándolos en el despacho del polideportivo.

Segunda sesión, día 9 de abril de 2015.

Comencé esta sesión repartiéndoles los folios a cada uno, ya que a diferencia de la clase de 6ºB al guardarlos en mi despacho, no se había perdido ninguno. En esta sesión eran 27 alumnos ya que el niño que estaba enfermo ya se había recuperado. Pedí algún voluntario para que primero explicase qué estábamos haciendo, que era eso de “juego bueno”. Los alumnos le explicaron que estábamos construyendo un juego entre todos y que teníamos que poner reglas en las que estuviésemos dispuestos a cumplir todos. Después pedí que varios alumnos leyesen lo que habían escrito en sus folios para que este niño se enterase de las normas que habíamos impuesto en la primera sesión en la que él faltó.

Se pusieron a jugar y no hubo muchos conflictos ya que al no poder dar ningún paso con el balón, los jugadores se quedaban totalmente quietos y no tenían el problema que tenía la otra clase de saber si habían cometido pasos o no.

El problema que se observó en ambas clases durante este momento de la UD fue la escasa participación de algunos alumnos en el juego ya que en esta sesión jugaban 13 contra 13 y un equipo además tenía que hacer cambios ya que eran impares (27).



La verdad es que a diferencia de la otra clase, en esta como podemos observar en la foto no solían quedarse alumnos delante del banco “de perrito guardián” lo que hacía casi imposible que el equipo atacante consiguiese punto. Por lo que el tema del área o de imponer una zona donde no se pudiese estar alrededor del banco me importaba menos que en la otra clase. Entonces en la siguiente reunión me centre en cambiar o dificultar la meta ya que se habían conseguido varios puntos.

Les pregunté ¿Cómo podríamos hacer más difícil el conseguir un punto? Ellos deciden colocar un cono en el centro del banco y consiguen punto si lo derriban. A mí me pareció una meta bastante difícil, pero no les dije nada y les anime a que lo probasen a ver si mejoraba nuestro juego.

Como era de esperar en la siguiente puesta en práctica no consiguieron ningún punto, ya que ahora si que se ponía un defensor justo delante del cono para impedir que lo derribasen, además solo un cono en el centro era una meta en la que la puntería tenía que estar muy afinada. Les hice preguntas como ¿Ahora es más difícil conseguir punto? ¿Es demasiado difícil? ¿Nos habremos pasado de dificultad? En esta reunión llegaron a la conclusión debatiendo entre todos que sería mejor poner 3 conos separados en cada banco, uno a cada extremo del banco y otro en el centro. También quería iniciar el debate sobre un área alrededor del banco para evitar que nadie estuviese justo delante del banco, pero no había tiempo para más y se iba a terminar la sesión, por lo que les mande actualizar su folio escribiendo las normas impuestas en el día de hoy y recogieron el material.

Tercera sesión, día 14 de abril de 2015.

Empiezo esta sesión repartiendo los folios de las normas de nuestro juego a cada uno. Varios leen lo que han escrito en el folio y los que no tienen todas las normas, lo completan. Ellos mismos al comienzo de la sesión me proponen jugar menos personas en cada equipo para que todos participen más. Su propuesta es hacer un torneo con varios equipos de 6 o 7 personas y que mientras juegan dos equipos los demás esperen sentados en la grada. Les digo que es una buena idea para que todos participasen más pero yo lo que quiero es que trabajen todos a la vez para seguir introduciendo normas a nuestro juego, les pregunto si no tenemos más espacio en el polideportivo como para montar otro campo, ellos me responden que sí y montamos dos campos paralelos. Los cuatro equipos comienzan a jugar 6 contra 6, en 3 de esos equipos tienen que hacer cambios y rotar ya que son 27 en total (3 equipos de 7 personas y 1 equipo de 6 personas).



Al parar el juego y reunirnos en corro, ellos identifican el problema de ponerse todos alrededor del banco para que los atacantes no consigan derribar los conos. Proponen delimitar una zona donde no se pueda entrar ni atacantes ni defensores. Esto no es un área como tal ya que proponen una zona circular que va por detrás del banco ya que ellos acordaron que también se podía tirar por detrás del banco.



La sanción que propusieron fue si entra un defensor a la zona es un penalti. Lanzan desde la línea del triple de baloncesto sin ningún defensor por medio y si consiguen derribar uno de los 3 conos hacen punto. Si entra a la zona de los conos un atacante cambio de posesión y balón para el equipo defensor.

En la reunión para finalizar la sesión salen a la luz problemas de faltas, empujones y agarrones que se cometen durante el juego. Les digo que piensen como se pueden solucionar y que el próximo día empezamos poniendo solución a este aspecto. Copian las nuevas normas en su folio cada uno y recogemos el material.

Cuarta sesión, día 16 de abril de 2015.

Lo primero que hice fue como siempre leer el folio de alguno de los alumnos para repasar todas las normas. Una vez hecho esto, les pregunté si alguno había pensado ya como podemos solucionar estos empujones o agarrones que se dieron en la sesión anterior. Propusieron no poder agarrar el balón a una persona que tenía el balón en la mano (así evitarían luchas) solo se puede robar el balón interceptando un pase o si al atacante se le cae de las manos el balón. Si se empuja o se agarra a un jugador se tirará un penalti como cuando un defensor entra a la zona de conos.

Les pregunté si querían cambiar de balón para jugar enseñándoles todos los que había disponibles en el almacén (vóley, plástico, pelota de tenis, de balonmano, etc.) y me dijeron que no que querían mantener el de gomaespuma. Les pregunte también si querían cambiar su meta y se negaron en rotundo ya que les gustaba lo de derribar uno de los 3 conos de encima del banco.

Entonces les dije que como ya teníamos construido nuestro “juego bueno” íbamos a jugar partidos de 8 minutos unos equipos contra otros. Tenían que contar los puntos que hacía cada equipo aunque ya había observado que en la sesión anterior ya empezaban a contar puntos para identificar el ganador.



Al finalizar cada partido nos reuníamos todos juntos aunque fuesen 2 minutos para comentar algunos incidentes ocurridos durante el juego por si había que modificar o introducir alguna norma más. Pocas cosas salieron más. La única cosa que salió fue que discutían cuando era o no penalti y me pedían a mí que estuviese atento para arbitrar, yo les dije que no tenía que ser el árbitro ya que ellos habían puesto las normas y ellos tenían que cumplirlas.

En la reunión final, todos los alumnos quedaron bastante satisfechos de como había quedado nuestro “juego bueno”. A todos les pareció muy divertido. Les pregunté que si en estos partidos se habían respetado todas las normas, ellos me contestaron que sí, que era rara la vez que no lo cumplían o si lo hacían era sin darse cuenta.

10.1.6 Evaluación de la U.D.

Se ha evaluado a los alumnos, mediante las anotaciones realizadas por el profesor en la siguiente tabla:

Ítems	1	2	3	4
Identifica la norma primaria del juego y no la modifica.				
Aporta ideas o propuestas en los debates o reuniones.				
Escucha y respeta las opiniones de sus				

compañeros tanto en debates como en las actividades grupales.				
Comprende la normativa impuesta entre todos y la cumple durante la práctica.				
Trata con respeto los materiales u objetos de la sala.				
Soluciona los conflictos creados en el juego aplicando las sanciones establecidas en la normativa.				

La calificación que sigue la siguiente tabla es:

- 1- Mal, muy escaso.
- 2- Regular, se produce algunas veces.
- 3- Bien, suele producirse.
- 4- Muy bien, siempre sucede.

La suma de las calificaciones de los ítems que se proponen anteriormente, darán la nota final que han sacado una vez realizada la unidad didáctica.

- De 0 a 8: Suspenso.
- De 8 a 14: Aprobado.
- De 14 a 20: Notable.
- De 20 a 24: Sobresaliente.

Esta evaluación solo la he realizado yo, a mi tutor del colegio no le ha servido para anotarlos y que influyan en sus notas ya que este era un tema que no tenía programado en su programación anual.

Una buena medida sería que los alumnos al finalizar la unidad didáctica, les repartiésemos esta tabla y que ellos mismos se autoevaluasen para ver si coincidían con nuestras anotaciones. Además así les podríamos enseñar a cada uno en que están equivocados y que no se piensen que han hecho algo bien cuando en realidad no lo han hecho o viceversa. También es un buen método para que los alumnos sepan que cosas han hecho bien y en que cosas han fallado y han de mejorar. Esta autoevaluación paralela a la nuestra puede ser otra propuesta de mejora para la unidad didáctica.

10.2 UD “JUEGO BUENO, SEGURIDAD” CON 2º DE PRIMARIA

10.2.1 Objetivos

A) Objetivos generales:

- 1- Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.
- 2- Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.
- 3- Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz, segura y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artísticas expresivas.
- 4- Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales de género, sociales y culturales.

B) Objetivos específicos:

- 1- Entender que el juego bueno se crea mediante la colaboración de docente y alumnos, para adaptarse a las características específicas del grupo y así lograr un equilibrio en las relaciones, de manera que todos tengan las mismas posibilidades de participación y resolución de conflictos.
- 2- Identificar los elementos y acciones inseguras del juego, proponer soluciones y conseguir mejorar la seguridad de nuestro juego.
- 3- Comprender que las normas de un juego, no son algo inamovible, y que están nacidas del acuerdo entre los jugadores que van a participar de dicho juego.
- 4- Modificar las normas de un juego, para que este se adapte mejor a las necesidades del grupo, creando interés a todos los participantes y consiguiendo que mejore la seguridad del juego.

- 5- Identificar la norma primaria, en un juego del que se está participando, y entender que esta viene impuesta de antemano y es la que define el juego, comprendiendo que si se cambia, se estará jugando a otro juego.
- 7- Escuchar y valorar de manera respetuosa, las aportaciones de los compañeros al desarrollo del juego y a la transformación o creación de este.
- 8- Jugar de manera segura sin hacer daño físico ni psicológico al resto de jugadores, procurando que todos participen en la misma cantidad.

10.2.2 Contenidos

A) Contenidos generales:

Bloque 2: Habilidades motrices.

- Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando las diferencias en el nivel de habilidad.

Bloque 4: Actividad física y salud.

- Medidas de seguridad en la práctica de la actividad física, con relación al entorno. Uso correcto y respetuoso de materiales y espacios.

Bloque 5: Juegos y actividades deportivas.

- El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios.
- Aprecio del juego y de las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

B) Contenidos específicos:

Contenidos conceptuales:

- -“Juego bueno” es aquel que se construye entre el docente y el alumnado para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a las necesidades 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; 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.
- Normativa es el conjunto de normas que se aplican al juego. Las normas no son algo inamovible (se pueden cambiar o modificar), pero una vez impuestas se han de cumplir ya que son necesarias para la acción colectiva.
- Regla primaria es la norma principal, que impone el profesor desde el comienzo de la situación inicial. Es la única regla inamovible ya que sin esta regla, el juego carecería de sentido.
- Seguridad es la certeza o la característica que realza la propiedad de que no hay riesgo o peligro, ya sea en una acción determinada, en un lugar determinado, en un juego determinado, etc.
- Inseguridad: Es una alta posibilidad de que haya riesgo de hacernos daño o que estemos en una situación de peligro.
- Riesgo: Posibilidad de que nos ocurra algo malo. Por ejemplo: “Si bajas sin mirar, sufres el riesgo de chocarte con un compañero”.

Contenidos procedimentales:

- Reflexión acerca del propio juego para posteriormente poner en común sus propuestas de mejora y conseguir llegar al “juego bueno”.
- Utilización de la normativa para conseguir jugar de una forma educativa y segura.
- Utilización de objetos adecuados al juego para todo el alumnado y en relación con su seguridad y también el cuidado de la sala.

- Participación e implicación de todos los alumnos en la mayor medida de lo posible, en el juego que vamos construyendo.

Contenidos actitudinales:

- Escuchan con respeto opiniones, impresiones y posibles mejoras del juego que expresan sus compañeros de manera respetuosa, aunque no las compartan.
- Debaten sobre la normativa del juego de manera ordenada y respetando el turno de palabra, para llegar a un consenso en el que el profesor vea una aceptación de la mayoría y en el que todos tengan opciones de participar.
- Tratan con cuidado los diferentes objetos y la sala.
- Respetan la normativa que han acordado para el juego.

10.2.3 Intervenciones planteadas

A continuación presento mis 2 sesiones que había planificado inicialmente para llevar a cabo la unidad didáctica de “juego bueno” centrado en el núcleo temático de seguridad.

2ºA DÍA 9 DE MARZO DE 2015		
2ºB DÍA 10 DE MARZO DE 2015		
HORA 2ºA: 13:10 – 14:00	ASIGNATURA: Educación Física PRIMERA SESIÓN	CURSO: 2ºA (24 alumnos)
HORA 2ºB: 9:55 – 10:50		CURSO: 2ºB (25 Alumnos)
ACTIVIDAD: UD JUEGO BUENO – SEGURIDAD. “Jugamos seguros a alturitas”		DURACIÓN.
<p>1. Introducción.</p> <p>Explico cómo se juega al juego de alturitas. Se la quedan 3 personas de la clase que llevarán un pañuelo de color para que sean identificados. Por el gimnasio se esparcirán objetos como colchonetas apiladas, bancos suecos, colchoneta quitamiedos, sillas, etc. Solo se puede estar a salvo de ser pillado en una zona que no sea tener los pies en el suelo, es decir encima de algo que te haga estar en “alturitas”.</p>		Apróx. 5 min.
<p>2. Actividad principal.</p> <p>Primera puesta en escena del juego. Al primer problema de seguridad que surgiese pararé el juego y reuniré al grupo. Sino ha ocurrido nada extraño, reunirlos después de 10 minutos de juego. Se explicará a los alumnos que la unidad didáctica que vamos a tratar con el juego de alturitas se llama “Construir un juego seguro”. Después se abrirá un debate guiado por el profesor de si les ha parecido seguro el juego o no. ¿Qué cosas hacen inseguro al juego? ¿Creéis que las dimensiones (los espacios de juego) son adecuados? ¿Creéis que los objetos o lugares donde se puede estar a salvo “en alturitas” son seguros? ¿Quitaríais algún objeto? ¿Introduciríais algún espacio de altura nuevo?</p> <p>Escribir las preguntas en la pizarra o en un folio A3 y las respuestas aceptadas en consenso por la mayoría de los alumnos y el profesor. Habiendo identificado estos aspectos inseguros jugar de nuevo, es decir, 2da puesta en escena del juego una vez realizado el debate y observando toda la clase las indicaciones de la pizarra o del folio A3.</p>		Apróx. 30 min.
<p>3. Para finalizar.</p> <p>Reunión en pequeños grupos de 4 o 5 personas. A cada grupo se le dará un</p>		10 min.

folio y tendrán que debatir y escribir las cosas que ven ellos que no sean seguras para el juego. Al lado tendrán que escribir una medida (que sin hacer que el juego pierda su sentido) de como ellos mismos solucionarían esos aspectos para que el juego sea más seguro.	Subimos
---	---------

2ºA DÍA 13 DE MARZO DE 2015		
2ºB DÍA 13 DE MARZO DE 2015		
HORA 2ºA: 9:55 – 10:50	ASIGNATURA: Educación Física	CURSO: 2ºA (24 alumnos)
HORA 2ºB: 10:50 – 11:55	SEGUNDA SESIÓN	CURSO: 2ºB (25 Alumnos)
ACTIVIDAD: UD JUEGO BUENO – SEGURIDAD. “Jugamos seguros a alturitas”		DURACIÓN.
<p>1. Introducción.</p> <p>Se les pedirá a cada grupo que lean lo que han escrito en el folio el día anterior, que elementos consideran aún inseguros y que ideas tienen para solucionarlos. Las conclusiones que se saqué entre todos los grupos se anotarán en la pizarra o en un folio A3.</p> <p>Exposición de cada grupo de esos aspectos inseguros que cada grupo ha visto y que posibles soluciones hay. Elegir en consenso profesor – alumnos las medidas aceptadas y poner de nuevo en práctica el juego de alturitas.</p>		Apróx. 10 min.
<p>2. Actividad principal.</p> <p>Tercera puesta en escena del juego de alturitas habiendo identificado todos los elementos inseguros y con las primeras puestas de mejora para superarlos que ellos mismos han dado.</p> <p>Reunión del grupo. Ahora les pediremos que en pequeños grupos como en la sesión anterior, escriban 5 normas que hay que seguir para convertir el juego de alturitas en totalmente seguro. Por ejemplo: “No empujar”, “No intentar pillar a alguien cuando está subiéndose a un objeto”, “si hay alguien subido a un lugar no se puede subir hasta que esa persona no se haya ido”, etc.</p> <p>Poner en común las normas de cada grupo y elegir en consenso entre todos los grupos y el profesor las normas aceptadas para transformar el juego de alturitas en totalmente seguro. Estas normas definitivas las escribiremos en la pizarra o en el folio A3.</p>		Apróx. 25 min.

Cuarta puesta en marcha del juego de alturitas tras haber identificado aspectos inseguros y haber acordado diversas soluciones y normas para solucionarlo y transformarlo en totalmente seguro.	
3. Para finalizar. Reflexión grupal ¿Nuestro juego es más seguro que al principio? ¿Es seguro del todo? ¿Todavía se podía mejorar más? ¿Es mejor jugar a un juego en el que no haya riesgo de hacernos daño?	8 min. Subimos

10.2.4 Narración de lo que ocurrió en 2ºA

Primera sesión:

Cuando fui a buscar a los alumnos de 2ºA estaba apresurado ya que esta última hora dura 50 minutos (5 minutos menos que las demás) y creo que no me va a dar tiempo a realizar todo lo que tengo previsto.

Les expliqué el juego de alturitas y todos lo entendieron bastante bien, me dijeron que ya habían jugado alguna vez antes. Comenzaron a jugar y a los 3 minutos de empezar el juego tuve que pararlo ya que observé situaciones en las que los niños podían sufrir un riesgo, como era que los que pillaban empujaban a los que querían subirse a un obstáculo para no ser pillados. Ese fue el problema de seguridad más constante que observe desde el primer momento. Mi primera parada, al ser tan pronto de comenzar el juego, fue una interrupción breve, en la que insistí que tenían que hacer todo lo posible para no hacerse daño y estar seguros. Siguieron jugando varios minutos más.



Cuando les reuní en corro (sentados) en el medio de la pista por primera vez y les hice la pregunta de ¿Qué cosas habían visto que no eran seguras para ellos? Se levantaron muchas manos. Me dijeron que tenían miedo de caerse de los obstáculos u objetos que hay por el polideportivo. Algunos levantaban la mano para decirme cosas que no tenían

nada que ver como por ejemplo “que antes había pillado a Carla pero Carla hizo como que no la había pillado y siguió jugando” a esos comentarios les hice poco caso, les dije que nos queríamos centrar en las cosas seguras o inseguras que ellos habían percibido del juego, aunque también les dije que para la siguiente vez me iba a fijar en las trampas que hacían.

Ninguno me dijo lo que yo había observado, de que al subirse a los obstáculos el pillador empuja y puede ser peligroso para el que está escapando. Su único miedo principalmente del juego era la poca estabilidad que consideraban de los obstáculos que eran la “casa”.

En cuanto al espacio que estaba disponible para el juego si que lo creían adecuado ya que había mucho espacio para correr sin chocarse según ellos. A la pregunta de ¿qué objetos son más inseguros? ¿Cuáles quitaríais? Hubo menos afluencia de gente para contestar, ya empezaba a ver manos arriba de gente que ya había hablado. Me contestaron que los bancos, ya que tenían miedo a que se cayesen. Pregunté si alguien sabía cómo podríamos solucionar ese problema y un alumno dijo: “uniendo dos o tres bancos” así sería un espacio más grande y más seguro. Lo anoté en un folio DIN A3 (ya que no tenemos pizarra en el polideportivo) con rotulador y letra grande y lo pegué con un cacho de celo a la pared.



Una vez finalizado este primer debate sobre la seguridad del juego, comenzaron a jugar de nuevo teniendo en cuenta las cosas que habíamos hablado y con la modificación que habíamos hecho de la unión de bancos.

Observé que ahora se juntan muchos alumnos encima de un mismo objeto, cosa que puede ser un riesgo. El único percance que ocurrió fue que un niño se tropezó con otro mientras iban corriendo por el suelo, este se cayó al suelo y se hizo una pequeña herida, aunque no ocurriese este percance en ningún obstáculo hay que prestarle atención a este

dato ya que igual las dimensiones del juego entre un objeto y otro no son las más adecuadas y no tienen el suficiente espacio para correr como habían afirmado en la reunión anterior.

En la reunión tras esta segunda puesta en escena, se les pedía que en grupos de 4 o 5 personas debatiesen y escribiesen en un folio que cosas inseguras ven todavía en el juego y como se podrían solucionar. Aquí observé que niños tan pequeños no están acostumbrados a trabajar en grupos y que no existía prácticamente debate, simplemente al que le di el bolígrafo escribía lo que le parecía. Por eso tuve que ir grupo a grupo debatiendo con ellos y haciéndoles preguntas para que hablasen los unos con los otros y que llegasen a un acuerdo.



Esos folios me les quedé yo y les deje en el despacho del polideportivo. Algún grupo si que escribió que se juntan muchas personas en un objeto de “alturitas”, más concretamente en la colchoneta quitamiedos, y que se producen pisotones.



Lo que no han escrito es cómo podemos solucionar este aspecto. Por ahí empezaré la siguiente sesión. Finalmente recogimos el material entre todos y subimos para clase.

Segunda sesión:

Cuando fui a recoger a los alumnos a clase, estaban algo alborotados y me preguntaron si íbamos a seguir jugando a alturitas. Yo les dije que sí y parece que les gustó la idea.

Comenzamos la clase leyendo lo que escribieron en la sesión anterior en el folio sobre las cosas que aún veían inseguras. Casi todos escribieron que caerse de los obstáculos al subir o al bajar de ellos. Los que escribieron que había muchas personas encima de los objetos les pregunté: ¿cómo podemos solucionar esto? No se les ocurría nada, así que les fui dando pistas, les dije: ¿podemos subir todos los que queramos a la vez a la colchoneta? Me contestaron que si, pero que no más de 10 porque sino la colchoneta se hundía. Entonces les dije ¿pero 10 personas no serán muchas? Y me dijeron que tenía razón que solo 5 personas como mucho encima de la colchoneta. Entonces llegamos a la conclusión que no podía haber más de 5 personas encima de la colchoneta (que es donde más se llegaban a juntar) y que si había 5 personas ya, no me podía subir o si me subía estaba pillado.



Comenzaron a jugar y el juego iba siendo cada vez más seguro, ahora el problema estaba en que los 5 que estaban encima de la colchoneta no bajaban para no perder su sitio, pero no paso ningún percance más de seguridad.

Cuando les reuní, les junté por grupos de nuevo y les mandé escribir 5 normas que diesen más seguridad al juego. Casi ningún grupo llegó a escribir 5 normas, los que más escribieron 3 o 4. Para solucionar el problema de que las personas no bajaban del objeto, acordamos que los pilladores podían contar 10 segundos y a lo largo de esos 10 segundos los que estaban encima del objeto tenían que bajar o sino estaban pillados. Salieron normas como “mientras se baja o se sube del obstáculo no puede ser pillado”. Anoté estas normas en el folio DINA 3 y lo pegué a la pared con celo para que todos lo

viesen. Lo difícil era comprobar si respetaban las normas que habían introducido en la última puesta en práctica.

En la última puesta en práctica, casi toda la clase respetó las normas impuestas y el juego fue bastante seguro. Salvo dos alumnos muy competitivos que todavía dieron algún empujón a sus compañeros para intentar pillarles cuando se estaban subiendo al objeto de alturitas. Cosa que la clase les recriminó duramente en la reunión final ya que ellos habían acordado unas normas y ellos dos no las habían cumplido.



En la reflexión final todos llegaron a la conclusión de que el juego era más seguro ahora, que cuando comenzamos a jugar por primera vez. Todos eran conscientes de que jugar no tiene por qué tener ningún riesgo de hacernos daño, salvo dos alumnos que parecía que eso les daba igual. Cuando pregunté: ¿Se podría mejorar aún más el juego para que fuese más seguro? Una niña me respondió: “quitando las alturitas”, pero otro niño levantó la mano rápidamente y la contestó: “pero no sería tan divertido”. Mi valoración fue positiva, creo que quedo el resultado de un juego divertido y disminuyendo bastante la posibilidad de riesgo o daño hacia los alumnos.

10.2.5 Narración de lo que ocurrió en 2ºB

Primera sesión.

Cuando fui a buscar a los alumnos de 2º B estaba más tranquilo que con 2º A ya que la clase de 2º A era los lunes a última y con 2º B los martes después del recreo. Al haber dado la clase estaba más seguro de mí mismo y con las ideas más claras.



Les comencé explicando el juego de alturitas, le comprendieron fácilmente aunque me dijeron que no habían jugado nunca antes. Algún alumno levantó la mano para preguntarme dudas de cuando no se le podía pillar e hice un ejemplo práctico representando como un pillador me perseguía me subía a unas colchonetas y ahí no me podía pillar. Con ese ejemplo todos captaron la esencia del juego.

Comenzaron a jugar y durante los primeros 6 minutos del juego observé que se empujaban para subir más rápido a los obstáculos, o el que pillaba les empujaba para que bajasen del objeto, pero no ocurrió ningún percance hasta que una niña se resbaló al bajarse de la colchoneta quitamiedos y se cayó al suelo. No fue nada grave, pero aproveché para reunirles en el centro de la pista.

Cuando les pregunté ¿qué cosas veían que no eran seguras para el juego? Me dijeron que subir con prisas a un sitio de alturas era difícil y que se podían caer. Entonces les pregunté: ¿es mejor que me pillen o hacerme daño? Algunos lo dudaron bastante pero finalmente todos contestaron que era mejor que les pillasen a que se cayesen de un obstáculo. Le pregunté también a la niña que se había caído que ¿por qué se había caído de la colchoneta? Y me contestó: “por bajar muy rápido” entonces la dije ¿qué hay que hacer para no caerse? Y me contestó muy inteligentemente: “bajar con cuidado”. Creo que en esta primera reunión habíamos avanzado bastante por lo que anoté en un folio DINA 3 “subir y bajar con cuidado de los objetos” y “es mejor que me pillen a hacerme daño” lo pegué con celo a la pared y decidí que siguiesen jugando.



Durante la segunda puesta en práctica, observé que pocos alumnos se subían a los bancos ya que estaban separados de uno en uno y era complicado subirse con la adrenalina del juego.

Al reunirles de nuevo y dividirles por grupos para que anotasen que cosas veían inseguras del juego, les dije que se centrasen en los objetos y obstáculos que había por el espacio. También les pregunté ¿cuál ha sido el objeto al que menos os habéis subido? ¿Por qué? Y les dije que me respondiesen en el folio. De nuevo vi que el debate era muy escaso en el grupo y que no estaban acostumbrados a trabajar por grupos por lo que me fui pasando por cada uno de los grupos. Nos dio tiempo a que cada grupo leyese lo que había anotado en el folio. Surgieron cosas muy diversas e interesantes como por ejemplo “tumbar los bancos para que no estuviesen tan altos a la hora de subirnos”, esto me pareció interesante y aunque no lo tenía previsto les dije que la siguiente sesión comenzaríamos jugando de esta forma a ver si el juego era más seguro.



Segunda sesión.

Comenzamos recordando lo que hablamos y anotaron en la última sesión cada grupo. Colocaron los bancos tumbados y comenzaron a jugar.

Sí que se observó una mayor participación en cuanto a subirse a los bancos, ahora era un problema más de equilibrio, ya que las bases donde se sustentaban sus pies eran más estrechas, pero si fue una solución que parecía segura, ya que los que no aguantaban el equilibrio utilizaban las manos y se ponían con cuatro apoyos hasta que se bajaban.



En esta tercera puesta en práctica, un niño se chocó con otro cuando bajaba de la colchoneta quitamiedos. Uno bajaba y el otro pasaba a gran velocidad escapando del que pillaba y se le llevó por delante, los dos cayeron al suelo.

Aproveché este percance para parar el juego y reunir a la clase. Les pregunté ¿por qué había ocurrido este percance? y los dos alumnos me contestaron que porque no habían tenido cuidado e iban demasiado rápido. Les volví a separar por grupos y les pedía que anotasen 5 normas para mejorar la seguridad del juego. En esta clase tampoco aparecieron 5 normas, en el grupo que más normas aparecieron fueron 3 y las 3 casi idénticas o centrándose en el mismo aspecto. Me llamó la atención las normas de un grupo que dedujeron que: cuando una persona subiese a un obstáculo u objeto gritase ¡subo! para que todos se enterasen que subía una persona y que no se chocasen con ella, otra era que cuando una persona bajase de un obstáculo u objeto tenía que gritar ¡bajo! para que todos se enterasen que bajaba una persona y que no se chocasen con ella.

También salieron normas como “no empujar a nadie”, “respetar a los que se estén subiendo o bajando de alguna alturita”, etc. En esta clase no había problemas de agrupamientos masivos de gente encima de las colchonetas, ni en la colchoneta quitamiedos. Anoté las nuevas normas de seguridad en el DINA 3, lo pegué a la pared y comenzaron a jugar de nuevo.

La verdad es que observé notable mejoría con estas nuevas normas ya que al decir las palabras ¡subo! O ¡bajo! los alumnos miraban para ambos lados antes de iniciar cualquier acción, como si de cruzar un paso de peatones se tratase, lo que hizo aumentar de manera ostensible el cuidado en el perímetro de los objetos u obstáculos y no se produjo ningún percance.



Al quedar bastante tiempo de sesión, incrementé la dificultad. Paré un momento el juego y les dije que ahora en vez de 3 personas se la iban a quedar 5 personas. Por lo que di dos pañuelos más a otros dos alumnos. Así también comprobaría si la seguridad del juego estaba ajustada correctamente.



En la reflexión final, a la pregunta de ¿creéis que ha mejorado el juego en cuanto a la seguridad? Todos contestaron que si. Les pregunté también que si era menos divertido que al principio y algún niño me contestó que si, que al tener más cuidado es menos divertido. Entonces yo le contesté sorprendido: “ah ¿entonces te gustaría más o te parece más divertido poder hacerte daño en un brazo, en una pierna o hacerte un chichón? Y me dijo que no, que el comprendía que al tener más cuidado todos se lo pasaban mejor.

Por último cuando les pregunté que si se podía mejorar más el juego, se quedaron pensativos y solo levantaron 3 manos y fueron para decirme que no, que creen que el juego no se podía hacer más seguro.

10.2.6 Evaluación de la U.D.

Se ha evaluado a los alumnos, mediante las anotaciones realizadas por el profesor en la siguiente tabla:

Ítems	1	2	3	4
Identifica elementos o aspectos inseguros en el juego.				
Aporta ideas o propuestas en los debates o reuniones.				
Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros tanto en debates como en las actividades grupales.				
Comprende los aspectos que se han denominado inseguros y las soluciones propuestas.				
Trata con respeto los materiales u objetos de la sala.				
Juega de manera segura, sin poner en peligro al resto de jugadores.				

La calificación que sigue la siguiente tabla es:

- 5- Mal, muy escaso.
- 6- Regular, se produce algunas veces.
- 7- Bien, suele producirse.
- 8- Muy bien, siempre sucede.

La suma de las calificaciones de los ítems que se proponen anteriormente, darán la nota final que han sacado una vez realizada la unidad didáctica.

- De 0 a 8: Suspenso.
- De 8 a 14: Aprobado.
- De 14 a 20: Notable.
- De 20 a 24: Sobresaliente.

Esta evaluación solo la he realizado yo, a mi tutor del colegio no le ha servido para anotarlo y que influyan en sus notas ya que este era un tema que no tenía programado en su programación anual.

Una buena medida sería que los alumnos al finalizar la unidad didáctica, les repartiésemos esta tabla y que ellos mismos se autoevaluasen para ver si coincidían con

nuestras anotaciones. Además así les podríamos enseñar a cada uno en que están equivocados y que no se piensen que han hecho algo bien cuando en realidad no lo han hecho o viceversa. También es un buen método para que los alumnos sepan que cosas han hecho bien y en qué cosas han fallado y han de mejorar. Esta autoevaluación paralela a la nuestra puede ser otra propuesta de mejora para la unidad didáctica.