



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

TRABAJO FIN DE GRADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA

**LA SEGURIDAD EN EL “JUEGO
BUENO”:
META ANÁLISIS DE UN PROCESO DE
INTERVENCIÓN REAL CON
ALUMNADO DE 1º DE PRIMARIA**

**AUTOR/A: Cristina Martín Santiago
TUTOR: Nicolás Bores Calle
Palencia Julio 2016**



RESUMEN

El siguiente trabajo de fin de grado presenta un estudio de cómo llegar al juego bueno trabajando uno de sus cuatro núcleos temáticos, la seguridad. Como es uno de los temas que primero se trabaja, he decidido elaborar una unidad didáctica y llevarla a cabo durante mi periodo de prácticas con las dos clases de primero de primaria del CEIP Ave María.

Así he podido contrastar ideas y ritmos de aprendizaje de dos clases diferentes que pertenecen al mismo nivel educativo, verificando la idea de García, A. (2009), donde los juegos cobran especial importancia ya que transforman las lógicas personales de los alumnos/as en lógicas educativas. Para ello he partido de situaciones problemáticas que se dan en los juegos propuestos en la unidad didáctica y los propios alumnos han tenido la oportunidad de ofrecer soluciones a través de pactos conjuntos, siendo conscientes tanto de sus acciones como de las de sus compañeros, desarrollando la capacidad de aprender..

PALABRAS CLAVE

Juego bueno, seguridad, educación física, reflexión conjunta, roles del alumnado.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4-5
2. OBJETIVOS DEL TRABAJO.....	5
3. JUSTIFICACIÓN.....	6
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	
4.1 Juego y educación.....	7
4.2 Juego y educación física.....	8-11
4.2.1 Análisis del Currículum Oficial.....	11-12
4.3 TPC y desarrollo del contenido del bloque de juegos	
4.3.1 Habilidades.....	13-14
4.3.2 Estrategias.....	14-15
4.2.3 Cultura lúdica.....	15
4.2.4 Juego bueno.....	16-18
5. PROYECTO Y ANÁLISIS DE INTERVENCIÓN	
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	19-27
METAANÁLISIS DE LO OCURRIDO.....	28-38
7. CONCLUSIONES.....	39-40
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41-43
9. ANEXOS	

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo muestra un estudio de la puesta en práctica de una unidad didáctica de juego bueno dentro de la asignatura de Educación Física. Concretamente, se pretende llegar al juego bueno trabajando uno de sus cuatro núcleos temáticos, la seguridad. Para ello, he planificado y desarrollado la unidad didáctica durante el periodo de prácticas del Practicum II con el alumnado de ambas clases de primero de primaria del CEIP Ave María.

Como la seguridad es uno de los temas principales para trabajar el juego bueno, consideraba oportuno llevarlo a cabo con el alumnado de menor edad, ya que es el primer contacto con el tema. Para que resultase ameno y motivador para el alumnado, lo he planteado en forma de concurso, donde al analizar y resolver los problemas de manera conjunta, si llegaban al juego bueno, pasaban de nivel llevando a cabo otro juego nuevo.

El interés por este tema, surgió cuando por primera vez escuché hablar de ello en la asignatura de educación física de segundo de carrera con Marcelino Vaca, aunque fue en tercero al cursar la asignatura de “Juegos y deportes” impartida por Nicolás Bores Calle donde nos presentó diferentes estudios y análisis de diferentes autores tratando el tema del juego bueno. Me pareció un tema muy interesante para trabajar con el alumnado en la asignatura de educación física, ya que tiene aprendizajes educativos que pueden desarrollar tanto dentro como fuera de la escuela.

El propósito de este trabajo es crear y poner en práctica una unidad didáctica elaborada personalmente, para analizarla, ver sus resultados y aprender de los errores. Desde un principio me he informado consultando libros, apuntes, tesis y artículos, sobre el tema de juego bueno quedando reflejado en todo el trabajo.

Es un trabajo que se divide en varias partes, diferenciando unos objetivos y una justificación general, una fundamentación teórica donde se recoge toda la información del tema y sirve de guía para realizar mi intervención y una unidad didáctica con su debido análisis y puesta en práctica.

Como es una unidad didáctica llevada a cabo con dos clases de primero de primaria, he podido comparar diferentes aspectos y similitudes que han aparecido en ambas, realizando una exposición de resultados donde se reflejan los aprendizajes adquiridos tanto por parte del alumnado como por mi parte, además de otros aspectos contextuales.

Por último, el trabajo consta de una serie de conclusiones generales seguidas de los anexos que me han servido como objeto de estudio además de las anotaciones realizadas después de cada sesión.

Es un trabajo laborioso que consta de mucha dedicación personal contando con la gran ayuda de mi tutor de la universidad. Bajo mi punto de vista, considero que es un tema importante e interesante para trabajar con el alumnado tanto dentro como fuera de la educación física, ya que favorece su aprendizaje significativo actuando el profesor como guía.

2. OBJETIVOS DEL TRABAJO

- Planificar, desarrollar y analizar una unidad didáctica sobre el juego bueno, ampliando mis conocimientos.
- Trabajar el juego bueno con el alumnado siendo consciente de los aspectos que se deben mejorar para llevarlo a cabo adecuadamente.
- Hacer uso de las capacidades y competencias adquiridas a lo largo del grado de educación física, mejorándolas junto a los profesionales que me rodean.
- Identificar las respuestas del alumnado en la ejecución de las diversas actividades llevadas a cabo.
- Actuar como guía del aprendizaje consciente del alumnado en sus reflexiones y pactos.

3. JUSTIFICACIÓN

Con la elaboración de este trabajo, que trata el “juego bueno” en la educación física escolar con alumnado de primaria, pretendo que los lectores sean conscientes de la importancia que desempeña éste, tanto dentro como fuera del ámbito educativo. Es un tema de trabajo que cuenta con poca información, aunque cada vez son más los autores que hablan de ello.

Bajo mi punto de vista, considero que es un tema fundamental para trabajar en el ámbito educativo, ya que permite utilizar su metodología en otras lecciones y fomenta un desarrollo social adecuado en el alumnado. Para ello, el profesor actúa como guía de aprendizaje, ya que da pautas para trabajarlo y llevarlo a cabo, pero es el alumnado el que debe reflexionar y pactar acuerdos conjuntos siendo conscientes de sus acciones para mejorar el juego.

Considero que, desarrollando adecuadamente esta metodología de trabajo, puede funcionar como base para tratar los juegos según el curriculum de educación física llegando a tratar habilidades y estrategias adecuadamente. Es importante que durante todo el proceso, el profesor sea consciente e identifique tanto aspectos positivos como negativos, evaluando el trabajo realizado.

Pienso que es un tema que cada vez va a coger más auge y cobrar mayor importancia en la educación física, ya que elimina la individualidad y la competición, incluyendo a todo el alumnado en el mismo plano, con diferentes capacidades sin hacer distinciones, rompiendo con la forma tradicional de trabajar, donde hay que seguir una serie de normas que impone el profesor.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 JUEGO Y EDUCACIÓN¹

La relación entre juego y educación resulta ser paradójico, ya que el juego es libre, alegre, gratuito, mientras que las instituciones educativas son necesariamente impositivas y utilitarias. La educación tiene como objetivo predominante el de liberar a todo individuo para hacer de él una persona responsable, capaz de opciones deliberadas y ejecutadas.

El juego estimula en el niño la expresión, acción y aprende a desarrollar sus funciones, conocer objetos, personas...por ello es fuente de aprendizaje. Hoy en día se considera que el aprendizaje es el motor de desarrollo y por lo tanto todo tipo de desarrollo lleva implícito un periodo de aprendizaje.

Se puede decir que el niño desarrolla cualquier capacidad suya de forma más efectiva en el juego que fuera de él. Mientras está jugando aprende, ya que cualquier juego que sea nuevo para él se ha de considerar como una oportunidad para aprender. Por eso decimos que el juego es un instrumento de educación muy importante, ya que es un aprendizaje de y para la vida.

En la actualidad se ha superado la creencia o tendencia de considerar el juego como un tiempo perdido. Este cambio, se ha visto reflejado en su inclusión en las actividades curriculares, siendo un recurso educativo fundamental para potenciar la maduración del alumnado.

El juego como tal ha sido empleado en distintos campos del desarrollo humano y dentro del contexto educativo el valor del juego adquiere mayor importancia, por lo que es urgente educar a tal fin, a lo que pueden colaborar tanto familias como asociaciones recreativas: pero nada podrá hacerse sin la escuela.

El niño en el juego libre descubre infinidad de cosas y el maestro puede ser una persona de gran ayuda para que el niño exponga sus descubrimientos.

¹Esta información esta sacada de: Blogspot: 28 de diciembre de 2011.
<http://efydep.blogspot.com.es/2011/12/el-juego-en-el-contexto-escolar.html> Susana Gamboa.

4.2 JUEGO Y EDUCACIÓN FÍSICA

El juego se puede simplificar como una metodología para enseñar otras cosas o como diversión y entretenimiento. Según 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 física de aprendizajes de los niños que participan en el juego.

Como idea del pasado, tenemos la idea romántica del juego.

El juego, esa actividad por excelencia de la infancia, contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño (Garaigordobil, 1990), “una didáctica de la educación física basada en juegos posibilitaría:

- desarrollo general de sus facultades
- fortalece la voluntad y aumenta la responsabilidad
- desarrollo de la imaginación e impulso de la capacidad creadora
- mejora del espíritu de superación
- apertura social
- compensación del equilibrio entre la actividad mental y física
- interpretación de la autoridad y las reglas.”

En la actualidad se ha comprobado que el juego desempeña un papel importante en el desarrollo intelectual, ya que a través de las variadas actividades lúdicas que realiza el niño a lo largo de la infancia, crea y desarrolla estructuras mentales (Piaget, 1959/1979; Kamii y Devries, 1980/1988), que posibilitan una vía de desarrollo del pensamiento abstracto (Vygotski, 1933/1982; Piaget e Inhelder, 1969/1984; Elkonin, 1978/1990), ensaya conductas más complejas (Ortega, 1986), siendo un estímulo para la atención, y la memoria (Mujina, 1975).

Además, el juego fomenta el descentramiento egocéntrico (Piaget, 1959/1979), promueve la creatividad y la imaginación del niño (Vygotsky, 1933/1982; Bruner, 1986) desempeñando una función muy positiva en el desarrollo del lenguaje (Zabalza, 1987; Fisher, 1992; Levy y otros, 1992; Pellegrini y Galda, 1993).

Las corrientes propias o clásicas de la enseñanza de los juegos son:

- a). Juegos cooperativos y educación para la paz
- b). Juegos alternativos y recreativos
- c). Juegos populares y tradicionales

a). Juegos cooperativos y educación para la paz

El origen de este tipo de juegos proviene de los autores Cratty y Orlick. Este enfoque se centra en el rechazo a la excesiva competitividad y a la exclusión por cuestiones de habilidad. En España, la base de los juegos cooperativos es Orlick, ya que con Cratty se pierde su filosofía resultando juegos sin sentido. Las características principales de estos juegos son:

- Cooperar, están libres de competición.
- Aceptación, están libres de exclusión.
- Participación, libres para crear y elegir.
- Diversión, libres de agresión sin miedo al fallo o al rechazo y sin necesidad de destruir.

Es así, que se busca provocar ambientes agradables y equilibrados, utilizando el juego como una envoltura metodológica para abordar aspectos relacionales. Cratty (1982) propone estos juegos con el plan: acción – reflexión – debate. Todos los debates giran en torno a las relaciones y construir aprendizajes en torno a ellas.

Con este tipo de juegos se llegan a crear paraísos lúdicos, donde no hay lugar para los problemas y los conflictos. Se convierte en una sucesión de juegos cooperativos sin ningún tipo de tratamiento, recomendación o envoltura metodológica, que centre a los

alumnos en el aprendizaje del juego, por lo que de alguna manera serian juegos neutros en los que se encuentran diversidad de actividades.

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, creando una nueva visión que se centra en resolver los conflictos que surgen desde el juego.

b). Juegos alternativos y recreativos

Estos juegos son el resultado de la tendencia de las sociedades postmodernas a buscar actividades no convencionales y sobre todo facilitadas por el avance de nuevos materiales: monopatinas, cometas, patines, etc. (Laraña, 1986).

Son actividades de aprendizaje sencillo, con una demanda física suave y que no conociese nadie para que así todos se enfrentaran a ella por primera vez y en igualdad de condiciones. Son juegos como: bádminton, balonkorf, el lacrosse, flooball, indiacas, frisbies, diabólos, zancos, etc.

Se empiezan a preocupar por el tema del consumo y reciclado, ya que se dispone de mucho material pero que genera muchos problemas como: mala calidad de los mismos, no duran, las salas de materiales están desordenadas, etc. Este enfoque de juegos introducido en los años 90 fue una rebeldía contra la gimnasia antigua, promoviendo alternativas más interesantes, provocando poco a poco que se volviese más comercial y con costes muy altos respecto al material.

En realidad, son juegos que cambian superficialmente, ya que solo se cambia un juego por otro, (fútbol—bádminton).

c). Juegos populares y tradicionales

A los juegos populares y tradicionales no se les puede establecer una fecha exacta sobre su origen. Por un lado, los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico. Los juegos

populares son las actividades lúdicas que, en un momento determinado, son practicadas por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día. En España la mayoría de los juegos tradicionales entraron a través del camino de Santiago, un recorrido ideal para que los peregrinos introdujesen juegos a la Península.

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.

4.2.1 ANÁLISIS DEL CURRÍCULUM OFICIAL

Con la instauración de la LOMCE presentada por el gobierno el 28 de febrero de 2014, con el fin de mejorar la calidad educativa, se producen algunos cambios en la educación física. Las asignaturas se dividen en troncales y específicas, situándose en esta última clasificación la educación física.

Al igual que Vaca, M. (2002) presta especial atención a la motricidad de la persona, aunque este también lo haga fuera de la educación física. El BOE define esta asignatura como finalidad para desarrollar motrizmente a las personas, integrando sus conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos que fundamentalmente. Para ello además de practicarlo han de realizar un análisis crítico donde afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno. Asimismo, está vinculada a la adquisición de competencias relacionadas con la salud a través de acciones que ayuden a la adquisición de hábitos responsables de la actividad física y adopción de actitudes críticas ante prácticas no saludables.

Los elementos curriculares de la programación de la asignatura de Educación Física pueden estructurarse en torno a cinco situaciones motrices diferentes:

- **Acciones motrices individuales en entornos estables:** se basan en modelos técnicos de ejecución donde la capacidad decisiva juega un papel fundamental.
- **Acciones motrices en situaciones de oposición:** hace referencia a juegos de uno contra uno o juegos de lucha, donde es imprescindible una ejecución correcta y adecuada de la acción.
- **Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición:** aquí se producen relaciones para lograr un objetivo, trabajando capacidades que adquieren una situación social significativa. Para ello se practican juegos tradicionales, deportes adaptados, juegos en grupo...
- **Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico:** el alumnado tiene incertidumbre ya que, aunque realice la misma actividad, en entorno varia, por lo que necesitan mayor organización para experimentar estos cambios.
- **Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión:** aquí las respuestas requeridas son de carácter estético y comunicativo que se desarrollan sobre todo en juegos cantados, expresión corporal, danzas o juegos dramáticos entre otros.

En definitiva, la propuesta curricular de Educación Física debe permitir organizar y secuenciar aprendizajes del alumnado a lo largo de su paso por el sistema educativo, contando con elementos que afectan a todos los bloques como son las capacidades físicas y coordinativas, valores sociales e individuales y la educación para la salud.

Finalmente, refleja la importancia de reflexionar y analizar lo que ocurre en el juego y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones.

4.3 TPC Y DESARROLLO DEL CONTENIDO DEL BLOQUE DE JUEGOS

4.3.1 HABILIDADES

Para trabajar las habilidades en los deportes, se utilizan los juegos o los juegos modificados, pero casi nunca se trabajan las habilidades en los juegos para que los niños jueguen mejor. Estos juegos funcionan con habilidades muy ricas pero la emocionalidad o vértigo con el que suceden las cosas dentro del juego no permite que aprendan como mejorar. En el juego libre algunos niños se estancan dando las mismas respuestas, repitiendo acciones o inhibiéndose.

En la unidad didáctica de habilidades se ofrecen oportunidades a todos los alumnos para avanzar diferentes habilidades en los juegos y así ayudarles a:

- Tomar conciencia de la propia habilidad y la posibilidad de mejorarla
- Sacar máximo nivel de competencia al tomar decisiones
- Analizar la propia acción y la de los demás
- Conocer aspectos que condicionan la habilidad
- Controlar procesos de mejora de la habilidad
- Comprometerse a realizar nuevas técnicas
- Originalidad corporal y motriz respetando diferentes niveles
- Conocer limitaciones de nuestro cuerpo y llegar a acuerdos interesantes para todos.
- Probar diferentes respuestas en un ambiente tranquilo

Es aconsejable promover ciclos para trabajar las habilidades donde el alumnado pueda conocer su propio nivel de competencia, atreverse a dar nuevas respuestas controlando sus impulsos primarios que permitirán seguir progresando, dar una respuesta adecuada al nivel de cada uno y buscar la eficacia y mejora de cada respuesta.

Dependiendo del juego se trabajan unas u otras habilidades. En el caso de los juegos de persecución, al ser escenarios fijos y estables, se puede repetir la actividad en condiciones parecidas y permitiendo una intervención individualizada. Son juegos de la cultura y uso habitual de los niños.

Por otro lado, nos encontramos con los juegos de “lanzar, recibir y esquivar”, preferentemente que ya sepan jugar tomando consciencia de su nivel inicial y modificándoles algunos aspectos. Normalmente en los de cancha dividida se puede diferenciar mejor las habilidades y acciones.

Hay que partir de un juego bueno y adecuado para trabajar las habilidades sencillas y al alcance de todos.

4.3.2 ESTRATEGIAS

La forma de jugar de los niños va evolucionando cuando superan sus impulsos y tendencias egocéntricas, por lo que empiezan a resolver junto con otros los problemas que surgen en la actividad. También evoluciona cuando el niño es capaz de luchar contra el azar, ya que sabe cómo hacer para actuar de forma consciente. Entiende que todo no es por casualidad, sino que se debe al trabajo colectivo (acción-consecuencia). Finalmente, la forma de jugar evoluciona al darse cuenta de que al jugar y al hacer estrategias entra en acción un factor intelectual importante, y no tiene que ser físico.

Según las edades, los juegos ideales para trabajar las estrategias pueden ser los siguientes. Cuando se trabaja con niños de primer ciclo los juegos adecuados son los de invasión sin objeto, para así aprovechar los movimientos de los demás, como el bulldog. Si estamos trabajando con alumnado de segundo ciclo, es conveniente aplicar juegos de cancha dividida como el voleibol o los juegos de bate y campo como el béisbol, ya que las acciones de ataque y defensa quedan divididas y cuando uno/os atacan el resto defienden. Para los niños que se encuentran en el tercer ciclo, se podrían llevar a cabo juegos de invasión con objetos como el bádminton o juegos de invasión con objetos e implemento como el stick, aunque sería conveniente que se iniciasen antes.

Al trabajar las estrategias en el juego, los niños pasan de la acción impulsiva a la planificada de manera individual, enseñándoles a pensar antes de actuar. Son

conscientes de que esta acción individualista mejora al realizarla conjuntamente con el resto de compañeros. Para entender y trabajar correctamente las estrategias en el juego, deben aplicar planes de acción como aplicar fichas de estrategias, aplicando los diferentes elementos tácticos para planificar, analizar y entender la acción.

Es imprescindible que los alumnos pasen por todos los roles de jugador, entrenador y observador, sabiendo afrontar correctamente el papel de cada uno.

4.3.3 CULTURA LÚDICA

Es un tema que se basa en la idea de la posibilidad que tienen los juegos para ser reproducidos y el carácter de legado cultural, simbólico, emocional y relacional que tienen.

Se puede trabajar algunos aspectos como:

- Conocer y usar normas, rituales, materiales, nomenclatura, canciones, etc de juegos tradicionales, conociendo otros contextos y culturas.
- Dialogar y compartir actividades con personas de otro género y otras generaciones.
- Obtener recursos para ocupar los tiempos de ocio
- Vivir las situaciones y relaciones y emociones que vivieron los niños de otras épocas.

Estas actividades deben estar adaptadas a la motricidad y comprensión normativa dependiendo de la edad. También deben tener arraigo en la zona en el que se va a desarrollar, transferibilidad extraescolar teniendo en cuenta los materiales, participantes y espacios, gran interés motriz, riqueza en el ritual y las fórmulas de acompañamiento (sorteos, canciones...) y posibilidades interdisciplinarias.

Para todo esto se llevan a cabo actividades que pueden ser de carácter intergeneracional, intercultural o intergénero, en unidades didácticas como “Compartir la cultura lúdica entre padres e hijos y entre niños y niñas”.

4.3.4 JUEGO BUENO

El juego bueno es una expresión que surge en un trabajo de investigación-acción entre García Monge, Vaca y Sagüillo (2009), para identificar un modo de tratar el juego motor reglado en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

“En el desarrollo de estos juegos el alumnado pasa a ser consciente de una serie de modificaciones en la acción y del porqué dichas modificaciones se producen. La bondad del juego se corresponde con una serie de ingredientes que guían las orientaciones docentes. La exigencia en la competencia motriz; la toma de conciencia en los aprendizajes; la posibilidad de reflexión sobre lo aprendido; los aumentos en la participación; las modificaciones de las normas para conseguir una mayor seguridad, unas relaciones más fluidas, una mayor diversidad de los papeles a desarrollar; la pasión por jugar.” (Vaca Escribano, 2002).

Decimos que en el juego bueno se dan múltiples experiencias y cada jugador las vive en función de su participación y sus posibilidades, por ello entendemos que la labor docente debe ofrecer oportunidades para todos los jugadores. Somos conscientes de que el juego como tal no es “bueno” ni es “malo” si no que este debe adaptarse a las necesidades del alumnado y a los intereses del profesorado. Es decir, el juego bueno nace del pacto entre los jugadores, llegando a jugar de la forma más educativa.

En la actualidad, se tiene una idea generalizada de que cualquier juego o deporte es bueno. El juego bueno será el que de conflictos/problemas para que los participantes lo afronten y lo regulen (normas, seguridad, relaciones...). Estos conflictos serán resueltos si se puede a través de acuerdos, tratando de no modificar las normas. Los participantes son los que deciden realizar modificaciones para mejorar el desarrollo del juego en determinados momentos.

Estas modificaciones eran realizadas por los que no participaban en un principio de forma general, basándose en un fin comercial. También muchos optan por eliminar los juegos para que no se produzcan conflictos. Mientras que otros lo modifican en busca del “paraíso lúdico” (juego bueno).

En el proceso de construcción del juego bueno se abordan los siguientes núcleos temáticos, que permitirán al alumnado ser consciente de su aprendizaje. (García, 2009)

- **Relaciones:** es otro de los temas fundamentales para que la actividad sea educativa. Pretende que el alumnado tome conciencia de un juego equilibrado donde todos/as tuvieran oportunidad de participar en diferentes roles, sin presiones ni reproches, aceptando las diferencias del resto de compañeros y ayudando a aquellos que tengan más problemas. Por ello, es imprescindible que se produzca un diálogo donde se acepten y escuchen las opiniones de los demás, integrar a todos en un ambiente de empatía, respeto y tolerancia, y colaborar para mejorar el juego según los criterios acordados.

García, A. y Rodríguez, H. (2007) aclaran y defienden que cada persona no participa de la misma manera en un mismo juego, porque cada uno lo ve desde un punto de vista diferente que le hará actuar de una manera u otra.

- **Intervención personal y responsabilidad:** engloba aspectos como la aceptación y derrota del éxito, adquirir una actitud positiva, empática y tolerante, controlar e identificar emociones, mediar conflictos y finalmente buscar la mejora personal.

Para trabajar este núcleo del juego bueno, convendría trabajar con juegos de contacto como “stop”, “los puentes”...

Normativa: el alumnado debe concienciarse de que las normas son imprescindibles para que el juego se lleve a cabo de forma colectiva. Es así, que el alumno desempeña el papel protagonista en el pacto consensual de las mismas junto con el profesor y el resto de compañeros, diferenciando elementos constitutivos y su influencia en el desarrollo del juego. Se abordarían aspectos como los pactos de normas, las cuales hay que respetar, comprender e incluso llegar a modificar.

- **Seguridad:** es uno de los temas más básicos de la educación física, donde se hace entender al alumnado que cuando se produce una lesión o daño, el juego se

acaba. Trabajando de este modo, los alumnos desarrollan la actividad de una forma controlada, segura y saludable.

Para ello se tendrán en cuenta aspectos como el acondicionamiento de las zonas de juego evitando que sean peligrosas, tener cuidado tanto con el material como con la indumentaria que se utiliza y controlar el movimiento evitando choques, caídas... identificando acciones peligrosas y buscando una ejecución segura del juego.

5. PROYECTO Y ANÁLISIS DE INTERVENCIÓN

La Unidad Didáctica que se muestra a continuación es una forma de planificar el proceso enseñanza-aprendizaje de la seguridad en el juego bueno. Una vez planificado se pone en práctica de manera que el docente sea consciente de las posibles mejoras y la evolución del alumnado. Es así, que finalmente se llevará a cabo un análisis personas acerca de algunos aspectos determinantes para su mejora a partir de lo ocurrido.

PROPUESTA PRÁCTICA

TÍTULO de la UD:“Jugamos de forma segura en los diferentes juegos “

CONTEXTO

La unidad didáctica planteada, se llevará a cabo en parte del periodo del Prácticum II en el CEIP Ave María, situado en el Paseo del Otero del barrio del Ave María, en la provincia de Palencia.

El grupo con el que se desarrollará dicha unidad didáctica, consta de 46 alumnos del primer ciclo que se distribuyen concretamente en las dos clases de 1ºA y 1ºB, que tienen un nivel educativo similar.

Son grupos equitativos, ya que ambos cuentan con un total de 23 alumnos con unas capacidades físicas homogéneas, exceptuando algún caso concreto que tiene un nivel motriz menos desarrollado, pero no llegan a tener necesidades educativas especiales. Ambos grupos llevan unidos toda la etapa de Educación Infantil, lo que fomenta la relación entre alumnos, aunque es cierto que ha habido salidas e incorporaciones de algunos de ellos al centro.

Cabe señalar, que son grupos que, hasta el momento no han trabajado la educación física con esta metodología de análisis y reflexión de las actividades planteadas, lo que se llevará a cabo en esta unidad didáctica a través del juego bueno.

Alumna en prácticas: Cristina Martín Santiago

Tutor/a: M^o Jesús García

TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS

Fecha aproximada: del 4 al 20 de mayo de 2016

Se llevará a cabo en 6 sesiones prácticas y teóricas. Esto se debe a que de las 2 horas y media que tiene cada clase de educación física a la semana están repartidas en 1 hora y media práctica porque disponen del polideportivo y la otra hora teórica se impartirá conceptos y temas de educación física en el aula, ya que coincide que en esas horas el resto de especialistas utilizan el polideportivo.

Aprovechando esta situación, en algunas de las clases teóricas trataremos el tema de la unidad didáctica mediante su análisis y reflexión. En cambio, el resto de estas horas podrán ser utilizadas de forma práctica en el patio del recreo, si el tiempo lo permite.

Las horas de cada clase quedarían repartidas del siguiente modo:

1ºA Jueves de 11:00h a 12:00h (clase teórica) y de 13:30h a 14:00h (clase práctica)

Viernes de 11:00h a 12:00h (clase práctica)

1ºB Miércoles de 11:00h a 12:00h (clase teórica)

Viernes de 12:30h a 14:00h (clase práctica)

LOCALIZACIÓN CURRÍCULUM

Esta unidad didáctica destinada para el primer ciclo de educación primaria, se encuentra en el currículum oficial de Castilla y León en:

- **Bloque 4:** “Actividad física y salud”
 - Contenido 5:

“Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de la actividad física, teniendo en cuenta medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes”.

- **Bloque 5:** “Juegos y actividades deportivas”
 - Contenidos 2, 3, 4, 5 y 8:

“Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado”.

“Experimentación y aceptación de los diferentes esfuerzos y responsabilidades que plantea una actividad de conjunto, independientemente de la competencia motriz percibida”.

“Comprensión de las normas del juego. Reconocimiento, valoración y aceptación de papel regulador que la norma tiene sobre el comportamiento en los juegos”.

“” Actitud de colaboración, tolerancia y no discriminación en la realización de los juegos”.

“Valoración del juego como medio de disfrute, relación con los demás y empleo del tiempo de ocio”.

Los criterios de evaluación correspondientes a dicha unidad didáctica son:

Nº 5: *“Participar y disfrutar en juegos ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores como a aspectos de relación con los compañeros. Respetar las normas de los juegos, aceptando ganar o perder y reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo de los juegos”.*

Nº 8: *“Mostrar interés por cumplir las normas”.*

JUSTIFICACIÓN

El tema principal que aborda esta unidad didáctica es la seguridad en el juego bueno, ya que tiene un alto valor educativo en la educación física. Es una forma de trabajar con el alumnado un determinado juego, haciéndoles reflexionar y recapacitar sobre ello. De esta forma, serán capaces de valorar sus repercusiones al adquirir determinadas decisiones en el juego.

En un principio, es normal que les cueste un poco trabajar de esta manera hasta que se acostumbren, ya que es algo novedoso que nunca antes habían llevado a cabo en clase de educación física.

De lo que se trata, es que, si un determinado juego no funciona, sean los propios alumnos los que modifiquen ciertos aspectos llegando a un acuerdo y poniéndolo en práctica. Ellos mismos, tienen que ser conscientes de los problemas del juego y resolverles, haciéndoles partícipes de este proceso de cambio. Por lo tanto, lo que se pretende es llegar a jugar de la forma más segura y educativa posible. Desde un principio, en la práctica de dicho “juego bueno”, se abordarán algunos núcleos temáticos como la seguridad, las relaciones, la intervención personal y responsabilidad y por último la normativa. (García, 2005), aunque nuestra unidad didáctica va a girar en torno al tema de la seguridad.

El papel del docente es esencial, ya que desde un principio debe quedar explícita la lección del tema. También deberá actuar de guía en el proceso enseñanza aprendizaje del alumnado incentivándoles a reflexionar acerca de algunos aspectos concretos que no

hayan tenido en cuenta. Para ello, partirá de situaciones problemáticas relacionadas con el material, la postura, el modo de salvar o los lanzamientos, hasta llegar al juego bueno de manera segura.

Durante la unidad didáctica se desarrollarán diferentes juegos. Inicialmente se comenzará con juegos de dar pillar, como son el de las colas, stop o alturitas, ya que son más comunes y sencillos, ya que no tienen objeto. Así, también se comenzará trabajando una de “las reglas de oro” de los juegos, capturar y evitar ser capturado. Más adelante, se llevarán a cabo otro tipo de juegos como son, balón al aire o balón sentado, que son más estáticos y se introduce un móvil con el que jugar, que depende de situaciones podrá variar.

Son juegos que encajan con la cultura lúdica del alumnado y que ya han practicado en clase, pero nunca han reflexionado sobre ellos, ya que era la profesora la que modificaba ciertas reglas y aspectos durante el juego. En ellos, se pueden trabajar diferentes núcleos temáticos referidos al juego bueno, pero principalmente nos centraremos en el tema de la seguridad. Es así, que desde un principio se presentarán situaciones problemáticas que provocarán en el alumnado disonancia cognitiva para que ellos mismos mediante sus reflexiones y puestas en común, lleguen a acuerdos para lograr el “juego bueno”.

OBJETIVOS

- Conocer los temas que hay que tratar en el juego motor reglado para llegar al juego bueno: seguridad, relaciones, intervención personal y responsabilidad y normativa.
- Ser capaz de reflexionar y modificar aspectos y repercusiones del juego con espontaneidad y creatividad.
- Reconocer y calificar negativamente conductas inapropiadas que se producen en la práctica de los juegos.
- Exponer ideas de forma coherente y correcta respetando las opiniones de los demás.

- Pactar y respetar nuevos acuerdos de forma cooperativa en el juego, estableciendo lazos de cooperación, ayuda, integración y cohesión.
- Reconocer la importancia de la seguridad en el juego bueno.
- Mostrar una actitud positiva y tolerante hacia la práctica de estos juegos.
- Jugar con seguridad y respeto hacia los compañeros.

CONTENIDOS

Conceptuales:

- Juego bueno.
- Aspectos fundamentales del juego bueno: seguridad, relaciones, intervención personal y responsabilidad y normativa.
- La seguridad.
- Habilidades básicas.

Procedimentales:

- Experimentación y adecuación de sus habilidades básicas a la actividad.
- Elaboración y aplicación de pactos y acuerdos para llegar al juego bueno.
- Práctica del juego bueno pactado entre todos.

Actitudinales:

- Valoración del juego bueno como practica de disfrute en educación física.
- Aportación de reflexiones y respeto de las ideas y sugerencias del resto de compañeros.
- Interiorización del juego bueno.

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO

Momento de encuentro

Nada más llegar al polideportivo del colegio, el alumnado se dirigirá a los vestuarios a cambiarse de calzado, mientras yo preparo el material que se va a utilizar en la sesión.

Una vez preparados, reuniré al alumnado dirigiéndose a los carteles que se situarán en la pared. Uno de ellos consta de las reglas de oro de los juegos (Anexo 1). El otro cartel que será el mismo para ambas clases, tendrá un apartado donde deberán escribir las modificaciones de los juegos que se quita y se pone, ya que como son ellos mismos los protagonistas de su aprendizaje, pueden llegar a diferentes pactos y reflexiones (Anexo 2).

En un principio, dicho cartel constará del título de la unidad didáctica y según vayamos introduciendo el tema destaparemos la palabra clave que vamos a trabajar en ella, la seguridad. Es así que contará con varios apartados que corresponden a los juegos que se pretenden desarrollar con el alumnado. Se irán complementando con el paso de las sesiones con los acuerdos grupales, para que no se les olvide y puedan respetarlos.

Es una metodología de trabajo totalmente innovadora para este alumnado, lo cual servirá como un factor motivador de trabajo.

Cabe destacar, que dicho cartel se trabajará tanto en las clases prácticas como teóricas, siendo conscientes y reflexionando de lo hecho en clase y lo que se va a hacer.

Momento de construcción de aprendizaje

Se lleva a cabo el momento de acción del juego en base a lo explicado anteriormente, durante un determinado tiempo.

Una vez practicado, se reúne al alumnado en el punto de encuentro acordado para que planteen nuevas posibilidades de juego llegando a acuerdos grupales para

posteriormente poder ponerlos en práctica. Esta metodología se repetirá tantas veces como sea necesario, dependiendo de las características y necesidades del grupo.

El tema principal a tratar en los juegos que se desarrollarán durante la sesión, es todo lo que tenga que ver con la seguridad como: material que se utiliza, la forma de ser salvados, el espacio en el que se desarrolla en juego, los lanzamientos...

En muchas ocasiones se hará un grupo reducido de alumnos que actuarán desde fuera del juego como observadores y deberán anotar sus observaciones en las fichas de trabajo (Anexo 3).

Momento de despedida

Se reunirá al alumnado en el punto de encuentro, para que reflexionen junto al cartel, de lo ocurrido durante la sesión. También es posible que se produzcan debates entre alumnos o explicaciones por parte del profesor, esto servirá como momento de relajación.

Finalmente, deberán cambiarse de calzado para acudir a clase.

PREVISIONES PARA LA REGULACIÓN DE LA PRÁCTICA

- Tener el cartel preparado/escrito con lo que vamos a trabajar.
- Disponer del material necesario para la realización de la actividad (suficientes pañuelos, rotuladores para completar el cartel, fichas, conos para delimitar el espacio, aros para distinguir las casas).
- Organización del espacio y asegurar la forma de trabajar en cada sesión.
- Ajustar el tiempo del que se dispone en cada sesión.
- Disponer de las fichas de trabajo del alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Interioriza la importancia de la prevención y medidas de seguridad en la realización de la actividad.
- Reconoce conductas inapropiadas en la práctica de los juegos.
- Propone ideas de forma creativa y coherente para favorecer el buen desarrollo del juego.
- Respeto los pactos y acuerdos del resto de compañeros
- Atiende y muestra interés en las explicaciones por parte del docente.

EVALUACIÓN

Se llevará a cabo una observación continua por parte del docente en las actividades desarrolladas durante todas las sesiones, tanto prácticas como teóricas de la unidad didáctica, tomando nota de las observaciones más relevantes.

Los momentos de encuentro y de despedida de las sesiones, servirán al docente para valorar la evolución y el grado de comprensión de lo trabajado con los alumnos en clase. Esto podrá llevarse a cabo a través de las reflexiones grupales que se realizarán para mejorar y llegar al “juego bueno”.

También se podrá evaluar al alumnado a través de las fichas de trabajo que rellenarán cuando les toque actuar como observadores en el juego, papel por el que pasarán todos los alumnos.

Finalmente, los alumnos también se autoevaluarán a través del visionado de la grabación del último día jugando libremente, ellos deberán reflexionar e identificar las mejoras y los fallos cometidos en el desarrollo del juego.

META ANÁLISIS DE LO OCURRIDO

A continuación se muestran algunos aspectos a tener en cuenta para tratar el tema de la seguridad en el juego bueno apoyándose en una serie de datos extraídos a partir de su puesta en práctica.

- **Entre la necesidad de planificar y la imposibilidad de cumplirlo**

La programación y planificación de una unidad didáctica en educación física tienen como finalidad servir de guía o esquema para la práctica educativa del profesor. Actúa como una forma continua y secuencial de toma de decisiones en base al resultado de un sistemático proceso de análisis de la realidad en la que se está operando. Pretende anticiparse a la acción y trata de conjugar contenidos y medios en función de unos objetivos. Consistirá en un análisis de la situación en general y en unas previsiones más o menos precisas que se conseguirán a través de una serie de operaciones. (Díaz, 1994).

Esta unidad didáctica presenta algunos objetivos muy concretos para trabajar su tema principal, la seguridad en el juego bueno. Desde un principio, se pretendía abordar este tema con fluidez y de forma sencilla, pero al llevarlo a la práctica se ha podido observar que en realidad su procedimiento es más lento y complejo. El resto de objetivos también se pueden aplicar en otras unidades didácticas que trabajen el resto de núcleos temáticos del juego bueno como relaciones, normativa o intervención personal.

Que esta unidad se centre en trabajar exclusivamente el tema de la seguridad en el juego bueno, no significa que no se traten los demás temas, sino que se les prestará menos atención, pero sin quitarles importancia, ya que se profundizarán más adelante.

Un ejemplo de ello se produce en la puesta en práctica de la unidad didáctica, cuando el alumnado empieza a formar pequeños grupos durante el desarrollo del juego, agrupándose aquellos que tienen más afinidad, dejando a un lado el desarrollo del juego. Otro caso fue en el que los alumnos que se la quedaban iban a pillar a los más débiles, quedándose sin participar el resto del juego, hasta que implantaron la norma de poderse salvar. Aun planteando este tipo de norma, estos jugadores permanecían bastante tiempo pillados, lo que hacía que se volviesen a agrupar desconectando del juego.

Al producirse este tipo de situaciones es inevitable abordar el tema de relaciones en el juego, aunque sea de modo superficial, ya que como se he dicho antes, más adelante se profundizará.

Para que el alumnado sea consciente de lo que se pretende trabajar y se dé cuenta de sus errores, se plantea llevar a cabo la unidad partiendo de situaciones problemáticas, provocando al alumnado disonancia cognitiva. Normalmente en la práctica diaria de los juegos, si no funciona o se dan problemas se opta por cambiarle o descartarle.

En este caso, los problemas se convierten en una oportunidad educativa, ya que, tras establecer unos indicadores de acción, los alumnos son conscientes de sus actos modificándoles a una lógica educativa. Esto será posible gracias a los tiempos de reflexión conjunta sobre la acción después de cada juego donde llegan a nuevos pactos teniendo las mismas oportunidades (García, 2009).

No todos los juegos permiten sacar el máximo partido al contenido y adaptarse a las necesidades e intereses del alumnado. Esta unidad didáctica plantea juegos que al principio, presentan problemas respecto al tema y encajan en la cultura lúdica del alumnado. Al desarrollar el tema de la seguridad, de acuerdo con (García, 2009) se propone desarrollar juegos de persecución de movimiento libre por el espacio, que pueden dar situaciones problemáticas de choques o empujones como es el juego de stop. Además, también se lleva a cabo juegos de móvil, en los que hay riesgo de disputa por el mismo y juegos de captura con un móvil, que pueden producir problemas de tiros bruscos con el móvil, como son balón al aire, balón sentado o las colas.

De todos los juegos planteados solo se han podido llevar a cabo dos. Esto ha podido suceder tal vez porque personalmente he sido muy intransigente con el análisis de los contenidos, aunque finalmente resultó beneficioso, ya que todos lo asimilaron y trabajaban de manera correcta.

Por otro lado, la secuenciación por edades es otro de los aspectos a tener en cuenta al plantear juegos para que sean significativos para el alumnado. De acuerdo con (García, 2009), esta unidad recurre a juegos clásicos que los niños conocen bien e incluso practican en sus tiempos libres. Son juegos que no requieren de habilidades muy complejas donde se implican mucho para que una vez bien jugados, trabajen otras unidades didácticas como habilidades o estrategias.

Con la puesta en práctica de la unidad he podido ser consciente de la secuenciación del tiempo atendiendo a la edad del alumnado. Su temporalización está ajustada al horario escolar, aunque es imprescindible contemplar y tener en cuenta las fases temporales en las que se llevan a cabo. Lo más adecuado sería trabajar los contenidos de mayor carga los primeros días de la semana y las situaciones eminentes motrices para el final, ya que todos los días no tienen la misma actitud y energía.

Como se dirige a alumnos de primero de primaria requiere más tiempo de trabajo, ya que repiten el proceso varias veces hasta llegar a reconducir el juego, siendo conscientes de su aprendizaje. Es importante no introducir gran número de normas ya que les cuesta memorizarlas y trabajar de pocas en pocas adecuadamente consiguiendo que todos lo entiendan llegando a trabajar al mismo ritmo y utilizando el mismo lenguaje.

Por otro lado, en cursos superiores como señala F. Santos Alegre (2014) en su trabajo de fin de grado acerca del juego bueno en quinto de educación primaria, es mucho más dinámico y llevadero ya que su ritmo de trabajo es más rápido, gracias a la experiencia de cursos pasados.

Es más sencillo plantear las cosas de un modo teórico que práctico, aunque en este último, es donde realmente se aprende de los errores cometidos, ya que como afirma Piaget (1981) en una teoría de las etapas de desarrollo, concretamente de la naturaleza del conocimiento, el niño aprende mediante la percepción, adaptación y manipulación del entorno.

En base a mi experiencia con la puesta en práctica de esta unidad, puedo afirmar que, si una propuesta está muy completa y planificada, no dará cabida a tener un proceso concreto con la clase que se lleve a cabo, sin poder seguir su propio ritmo y fluidez, ya que se basa en seguir todas las indicaciones y no sigue la evolución de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **Utilizar material curricular escrito centra a los alumnos en el tema**

Dependiendo el tema que se quiera reforzar y trabajar en la práctica del juego bueno, vendrá determinado por una estructura que le dé cobijo y sentido. No hay una forma única, ya que depende de múltiples factores contextuales (Bores y Escudero, 2000).

En esta unidad el alumnado no desarrolla un juego para divertirse o como forma de pasar el rato, sino que gracias a él y con una metodología adecuada, es consciente del proceso y de lo que se pretende alcanzar. Para ello, tomando como referente a Marcelino Vaca (2002), promueve un esquema de sesión basado en un momento de encuentro, momento de construcción de aprendizaje y momento de despedida, en los que de una u otra forma, se trabajará y profundizará el tema principal de la seguridad.

En este caso, para ayudar al alumnado a asimilar los contenidos, se recurre al uso de material curricular escrito. Esto provoca que el alumnado permanezca más atento e interesado en el desarrollo de la clase, resultando más sencillo llegar al aprendizaje y asimilación de contenidos.

La adopción y difusión de la expresión ‘materiales curriculares’ en el contexto educativo español se produce con la implantación de la LOGSE en la década de 1990. Hasta entonces, la expresión equivalente más conocida era la de materiales didácticos.

Área(1999), define material curricular como el conjunto de medios, objetos y artefactos que son elaborados específicamente para facilitar el desarrollo de procesos educativos en los centros escolares y aulas, e incluye los libros de texto, guías didácticas, cuadernos, fichas, vídeos didácticos, software educativo, diapositivas, etc.

La primera toma de contacto del alumnado con esta unidad didáctica, debe resultar motivadora y dejar explícito la lección del tema, por ello se hace uso del empleo de diferentes materiales curriculares a lo largo de su desarrollo, aunque en este contexto no resulte familiar su uso en el área de educación física. Mediante la práctica del juego se recopilan una serie de datos que poco a poco se van concretando a base de repetir las acciones y reflexionar de forma grupal.

Analizando los resultados obtenidos a partir de la puesta en práctica de la unidad didáctica se puede afirmar que el uso de este tipo de material, ha facilitado el aprendizaje y enseñanza de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Algunos de los materiales curriculares utilizados en esta unidad didáctica son los siguientes:

- **Carteles**

La pizarra en el desarrollo de las lecciones de Educación Física facilita la información, el diálogo, el análisis, la reflexión, el paso por diferentes roles, el intercambio privilegiado con la maestra y los compañeros. (Vaca, 2009)

Desde el inicio de la unidad, se ha trabajado con dos carteles, uno de ellos a modo pizarra ya que escribían en él. Se encontraban expuestos en una de las paredes del gimnasio, exactamente en el punto de encuentro, donde se llevaban a cabo las reflexiones grupales, diálogos y pactos. Esto sirve al alumnado como guía de su aprendizaje creando un esquema general de lo que se va a ver y trabajar durante la unidad.

No se ha hecho uso de la pizarra de la que dispone el gimnasio ya que puede ser utilizada por el resto de profesores que imparten sus clases de educación física o en las actividades extraescolares. Esto supondría volver a escribir todo lo anotado hasta el momento en cada sesión, lo que supone invertir mucho tiempo en la actividad mecánica, aunque por otro lado podría servir de repaso al alumnado.

El primer cartel que se analiza con el alumnado contiene las reglas de oro de los juegos en general. Como usa un vocabulario científico de la materia, los niños no lo entienden, por lo que se lee en voz alta, reflexionando y analizando cada una de las normas, para que queden claras y no les surja ningún tipo de duda. Este cartel permanecerá durante todo el desarrollo de la unidad, ya que son normas que deben tener presentes siempre antes del desarrollo de cualquier juego. Lo ideal sería hacer el cartel utilizando un vocabulario adecuado a la edad del alumnado para que recuerden que significa cada norma cada vez que lo lean. (Anexo 1)

Una vez analizado este primer cartel, se expone un segundo mucho más grande que aborda el título de la unidad didáctica con letras grandes y coloridas para captar la atención del alumnado. En el centro se sitúa la palabra clave de la unidad, la seguridad, que es el tema principal y permanece tapada hasta que el alumnado la adivina reflexionando la introducción de la unidad. Además, consta de varios apartados con el nombre de cada uno de los juegos que los alumnos rellenan con pactos a los que han llegado en los momentos de reflexión conjunta que servirán para mejorar, ser conscientes de los errores y llegar al juego bueno. Como al llevar a cabo la unidad, el

alumnado tardaba en el trabajo mecánico de rellenar el cartel, vi oportuno que fuese la profesora quien escribiese los acuerdos del alumnado.

Otra forma de desarrollar este cartel, sería tener escritos y manteniendo tapados los acuerdos a los que debe llegar el alumnado hasta que acierten. Así se ahorraría tiempo en la ejecución mecánica del alumnado al escribir, por lo que las reflexiones serían más ricas al disponer de más tiempo. (Anexo 2)

Con la participación activa del alumnado, este recurso material se transformó en un elemento referencial, ya que ha servido para analizar lo ocurrido con ayuda de las fichas de los observadores y proponer tareas más precisas con las que conseguir el juego. Finalmente, es un material realizado entre la maestra y los alumnos, que da cuenta de la regulación del juego y les sirve de recordatorio de lo visto en clase días anteriores.

○ **Fichas**

Grilles Rodríguez (1996; 7), afirma que *“uno de los elementos más usuales en la enseñanza es el cuaderno del alumno”*. Este, es un recurso data de diferentes versiones, pero en este caso nos centraremos en el uso de las fichas.

Las fichas son una herramienta para facilitar los procesos de reflexión, organización, ensayo y acción del alumnado. En ellas, se reflejan algunos elementos que deben tener en cuenta los alumnos para enriquecer su aprendizaje, sirviéndoles de guión de trabajo y de instrumento de autoevaluación y evaluación de los compañeros, teniendo un papel más activo como observador (Bores y García, 2003).

El tipo de fichas utilizadas en esta unidad didáctica, según un artículo de la revista movimiento realizado en la universidad de Valencia por Devis, Peiró, Pere, Villamón, Antolín y Fernar (2008), pertenece a la clasificación de material de conexión teórica-práctica. Su uso es fundamental porque permite conjugar conceptos teóricos con procedimientos e incluso actitudes.

Se trata de una serie de fichas individuales con unos cuadros, que deben rellenar teniendo en cuenta algunos de los aspectos a tener en cuenta en el juego, siempre tratando el tema de la seguridad, como son los choques, empujones, pedir disculpas, material peligroso y otros. Las primeras veces, parte de la ficha la entregaban en blanco o rellenaban el cuadro de otro juego porque dejaban de atender llenos de emoción al

saber que les tocaba rellenarlas por ejercer de observadores. Después de realizar este trabajo varias veces, no les resultaba tan innovador, dejando las emociones a un lado y llevándolo a cabo correctamente. (Anexo 3)

Al ser fichas individuales, cada alumno cuenta con un momento en el que es el protagonista de su aprendizaje, ya que al actuar de observador debe tener en cuenta los aspectos de la ficha y rellenarla de acuerdo con el desarrollo del juego del resto de compañeros. Una vez finalizada, se ponen en común todas las fichas, reflexionando y llegando a nuevos acuerdos tanto participantes como observadores, que se anotarán en el cartel de esta unidad.

Estas fichas suponen al alumnado implicación y compromiso, siendo conscientes de lo que se trabaja y pretende conseguir, aunque muchas veces pasan por alto acciones porque suceden al mismo tiempo entre diferentes compañeros. Cabe destacar que el uso de estas fichas ha favorecido que el conocimiento teórico se experimente, aprenda y vincule a la práctica física, permitiendo que el alumnado reflexione y comprenda los conceptos en la práctica y sobre la práctica, ya que, al favorecer un aprendizaje experiencial, resultará más significativo, enriquecedor y facilita una mejor asimilación e integración de los conocimientos en el alumnado.

- **Desempeñar diferentes papeles en el juego bueno**

La finalidad de esta unidad didáctica es llegar al juego bueno a través de la seguridad. García Monge (2009) define como juego bueno como *“aquel que se construye entre el docente y el alumnado: para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente; para lograr un equilibrio en las relaciones; para que todos tengan oportunidad de participar y progresar; que se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará”*.

Para lograr llegar al juego bueno, se trabaja con una metodología innovadora en la educación física escolar. Se trata jugar siendo conscientes de los errores cometidos y debatiéndolos en los momentos de reflexión, llegando a acuerdos grupales y llevándoles a la práctica de nuevo.

De acuerdo con el análisis del artículo del juego bueno de Alfonso García Monje, se puede diferenciar fácilmente el papel y las diferentes intenciones que desempeñan en el procedimiento del juego los alumnos y el profesor.

El papel del docente consiste en planificar y llevar a cabo la unidad didáctica con el alumnado, quedando explícito desde un principio el tema y su metodología, teniendo todo preparado y disponible para captar por completo su atención. Además, será el encargado de actuar como guía del auto aprendizaje de los alumnos, dándoles pautas y reforzando los aspectos que les sean más costosos.

Es importante que el profesor también marque indicaciones a los que actúan de observadores, para que estén más atentos y en los momentos de reflexión actuar como juez de las ideas propuestas para no provocar confusiones en el resto de compañeros con ideas erróneas. Además, día tras día se puede observar la mejora de esta metodología, por lo que es importante que el profesor felicite al alumnado por su trabajo, ayudándoles a seguir y causándoles motivación.

Por otro lado, los alumnos serán los protagonistas de su aprendizaje, pudiendo actuar como jugadores u observadores. Estos papeles van variando cuando el profesor considera necesario y todo el alumnado debe pasar por ellos. Los alumnos aprenden cosas diferentes dependiendo el papel que desempeñen en el juego.

Si actúan como jugadores, harán su interpretación personal de la actividad, e intentarán dar respuesta a sus necesidades e intereses, saliendo de una visión egocéntrico-impulsiva hacia otra más reflexiva y empática. Por otro lado, si actúa como observador, deben ser capaces de reconocer y calificar negativamente aquellas conductas inapropiadas en el juego.

Es importante tener en cuenta el número de alumnos que desempeñan cada papel. Con la puesta en práctica de varias sesiones, pude ser consciente y analizar que cuanto menor número de observadores, más difícil les resultaba jugar correctamente. Al aumentar el número de observadores, note como los participantes del juego estaban más atentos a no infringir las normas, pendientes en todo momento de los observadores, porque aun así son tan pícaros que en cuanto se aseguran de que nadie les está observando, aprovechan para hacer alguna trampa.

En alguna ocasión, también hubo niños que estaban llevando a cabo el juego y acudían a donde se encontraba el profesor para decir quiénes hacían trampas y no se tomaban la clase en serio. También había uno de los alumnos que cada vez que participaba en el juego, le invadían las emociones y se olvidaba de seguir la metodología propuesta, pasando por alto las normas pactadas anteriormente, aunque lo hiciese sin querer. Por otro lado, cuando desempeñaba el papel de observador, era uno de los que más atención prestaba a cada uno de sus compañeros y más adelante reflexionaba de forma coherente e interesada.

Tanto jugadores como observadores, deben exponer de forma creativa y coherente nuevas ideas, contrastando ideas y llegando a pactar nuevos acuerdos respetando las opiniones de todos los compañeros. Esto se desarrollará en los momentos de reflexión, que se llevarán a cabo cuando el profesor vea necesario tras la acción del juego, para tomar conciencia de la propia acción, orientándola hacia lo construido conjuntamente.

Para ello, los observadores se ayudarán de unas fichas individuales que contienen unos aspectos a tener en cuenta en el juego. En este caso han supuesto un riesgo de no reflejar la realidad de lo que estaba sucediendo. Los alumnos tenían tan bien asimilados los conceptos de la seguridad en el juego, que al estar practicando tantas veces seguidas el mismo juego, llegaron a falsear la información de las fichas para cambiar de juego.

- **El espacio donde se desarrolla posibilita y dificulta clases de calidad**

El espacio y el tiempo son dos aspectos que dificultan el desarrollo normal de la labor educativa y la mejora del funcionamiento en la escuela. Las nuevas demandas y funciones emergentes en el sistema educativo precisan de unas mejores condiciones de desarrollo y pasan por un mayor tiempo de trabajo no docente para el profesorado y unos espacios mejor distribuidos, más dotados y más diversificados que en la actualidad.

Cada escolar es diferente: tiene ritmos y estilos de aprendizaje diferentes; parte de conocimientos previos, experiencias y niveles de habilidad diferentes; proviene de entornos sociales que promueven y valoran diferentes “capitales corporales”. El psicólogo ruso Vigostsky (1973) nos habla de “zona de desarrollo próximo” para

referirse a aquel espacio dentro del cual podemos desarrollar nuestras capacidades con una ayuda externa.

Como indican Laorden, C. y Pérez, C. (2002) *'el espacio se convierte en factor didáctico puesto que nos ayuda a definir la situación de enseñanza-aprendizaje y nos permite crear un ambiente estimulante para el desarrollo de todas las capacidades de nuestro alumnado, así como favorecer la autonomía y motivación del equipo de profesores.'*

Este entorno o ambiente no es un elemento fijo, sino que se puede modelar, construir y manipular y es necesario que el docente lo maneje y transforme para ofrecer un entorno rico y variado que fomente la actividad del alumnado y aumente su actividad. Cuando un entorno educativo influye positivamente en la conducta y en el aprendizaje de las personas es cuando se le puede denominar entorno o ambiente de aprendizaje.

Blández, J. (1995) define los ambientes de aprendizaje en Educación Física como *'un espacio transformado, que invite a ser utilizado para un fin concreto.'* *'Hay que elegir y combinar los materiales apropiados para cada bloque temático y organizarlos adecuadamente para que inviten por si solos a ser utilizados. Se crea ambiente cuando se consigue que ese entorno sea atractivo y motivante para el aprendizaje.'*

Los ambientes de aprendizaje se basan en los principios metodológicos clave para entender su esencia, que aparecieron por primera vez en el sistema educativo español en el Real Decreto 1344/1991, de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria y fundamentalmente fueron: Alumno como constructor de su propio aprendizaje; El profesor guía y mediador del proceso; La motivación intrínseca y extrínseca; Las relaciones interpersonales; El juego como recurso didáctico; La organización de los espacios y materiales como principal estrategia didáctica.

Al desarrollar esta unidad didáctica, se puede observar que se ha hecho uso de dos tipos de ambientes de aprendizaje, el gimnasio y el patio del recreo. Ambos pertenecen a la clasificación según Blández, J. (1995) de espacios naturales, ya que contienen una serie de elementos como espalderas, porterías, escaleras...etc, que siempre están presentes y estimulan determinadas actividades motrices. Cada espacio posee unas características que provocan diferentes comportamientos y aprendizajes en el alumnado.

Por un lado, nos encontramos el gimnasio del colegio. Se trata de un espacio vacío que invita al alumnado al desplazamiento y además tiene el suelo enmoquetado que posibilita tirarse al suelo. Al llevar a cabo la unidad, hubo una serie de variables para desarrollar el juego, como por ejemplo delimitar el espacio, haciendo más pequeño el campo de juego, poner normas como no tirarse al suelo, no subir a los bancos y a las espalderas, evitando caídas y tropezones.

Por otro lado, nos encontramos con el patio del colegio, el cual tenía sus puertas abiertas. Es un espacio que alberga mucha incertidumbre en el desarrollo del juego, por lo que se proponen una serie de normas nuevas comparadas con las del gimnasio, ya que el espacio ha variado. Al permanecer las puertas abiertas constantemente, se delimita el campo de juego con unas líneas ya pintadas en el suelo, aquí los niños no se tiran al suelo, tampoco pueden subir a las escaleras ni la rampa. Los observadores permanecen a la sombra para evitar insolaciones y los tiempos de juego son más cortos alargando los de reflexión todos en la sombra.

En definitiva, los ambientes de aprendizaje consisten en organizar el espacio y los materiales para construir un ambiente favorecedor del aprendizaje que surja espontáneamente y que influye positivamente en el niño dejándole ser protagonista y constructor de su propio aprendizaje. El docente se encarga de organizar y favorecer el aprendizaje desde un papel secundario.

7. CONCLUSIONES

A menudo se tiene una idea social equivocada acerca de los juegos motores reglados, ya que no se tienen en cuenta los verdaderos aspectos que se trabajan, llegando a pensar que se utilizan como pasatiempo y para ocupar tiempo libre.

El juego motor reglado cobra gran importancia en el ámbito de la educación física escolar, ya que se trabaja tanto la motricidad del alumnado como valores personales, pudiéndoles desarrollar en su entorno social más próximo. Es una forma de trabajo que despierta interés y desarrolla nuevas capacidades tanto en profesores como alumnos.

A través del juego motor reglado se pretende llegar al “juego bueno”. Es un proceso donde se desarrollan acuerdos, que varían dependiendo de las características del grupo y se respetan, integrando a todos los participantes comprendiendo una metodología de trabajo innovadora y diferente a la tradicional.

El alumnado es capaz de reflexionar acerca de la actividad lúdica llevada a cabo y consensuar con el resto de compañeros llegando a formar pactos. Es importante utilizar carteles y fichas que guíen el proceso de aprendizaje y les sirva de gran ayuda.

Por otro lado, el profesor desempeñara la función de guía del aprendizaje, actuando de una u otra forma, dependiendo del núcleo temático que se vaya a abordar. Desde un principio debe tener claro los juegos que se van a trabajar dependiendo del grupo. Además, debe prescindir de improvisación, ya que, por cualquier imprevisto, la sesión puede variar completamente.

El desarrollo de esta unidad es una manera de formar personas que se integren adecuadamente en la sociedad, ya que se trabaja relaciones, emociones, intercambio de opiniones...etc, siendo capaces de resolver los problemas que se producen en el desarrollo del juego integrando a todos sus participantes. Para ello se parte de situaciones problemáticas y ellos son conscientes de los aspectos que se deben variar, con ayuda de los carteles y fichas e incluso del profesor cuando considere necesario.

Todas estas conclusiones corroboran las ideas que muestra la fundamentación teórica, ya que puedo afirmarlo gracias a la puesta en práctica de una unidad didáctica acerca del juego bueno con dos grupos de 1º de primaria. Además, me ha servido para tener en cuenta muchos aspectos que actúan de manera directa en el desarrollo de este tipo de juegos como su planificación, los materiales, los distintos papeles a desempeñar o la influencia de los espacios.

Por último quiero destacar que personalmente he alcanzado todos los objetivos del trabajo propuestos desde el principio, unos con mayor dificultad que otros sobre todo los primeros días. Concretamente me refiero al objetivo de identificar las respuestas en el alumnado, ya que este es muy pícaro y en cualquier descuido cambia su actitud

Todo ello influye de forma directa en mi formación, aportándome experiencias reales de las cuales puedo aprender. Definitivamente considero que es una forma de valorar personalmente el trabajo y el esfuerzo de todo profesor y sobre todo en este caso el de educación física, desmintiendo ese mito de que cualquiera puede impartir una clase de educación física.

Es así, que dicha experiencia actúa como apoyo e inicio de lucha por una educación física innovadora, dejando atrás las mismas rutinas y llegando a prender todos los conceptos que se pretendan.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Blández, J. (2005). La utilización del material y del espacio en educación física. Barcelona: Inde.

Blogspot: 28 de diciembre de 2011. <http://efydep.blogspot.com.es/2011/12/el-juego-en-el-contexto-escolar.html> Susana Gamboa.

BOCyL núm. 117. ORDEN EDU/519/2014 (20DE JUNIO 2014)

BOE núm.52.Real Decreto 126/2014 (Mecd, Madrid 1 marzo 2014)

Bores, N y Escudero,E (2000). El plan de sesión como referente de cambio en la Educación Física. *Revista Española de Educación Física y Deporte, n°3*.

Bores, N. y Escudero, E. (2003). El cuaderno del alumno en el área de educación física: razones que lo justifican y dificultades que conlleva. *Tabanque, 17*, 175-188.

Bores, N. (2005).La Lección de educación física en el tratamiento pedagógico de lo corporal. Barcelona: Inde.

Bruner, N. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas, 16* (1), 79-85.

Decroly, O. y Monchamp, E. (2002). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz* (4ª ed.). Madrid: Morata.

Díaz Lucea, J. (1994). *El curriculum de la educación física en la reforma educativa*. Barcelona: Inde.

Fisher, E. P. (1992). The impact of play on development: A meta-analysis. *Play & Culture, 5* (2), 159-181

García, A. (2004). *Desarrollo curricular del juego motor reglado en educación física escolar: estudio de casos en el segundo ciclo de primaria*. Tesis doctoral. Universidad de Valladolid.

- García, A. (2009). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: "el juego bueno". *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, n°13(1), pp.35-54.
- García, A; Bores, N y Martínez, L (2007) Innovación educativa aprender en la expresión y comunicación corporal escolar. *Ágora para la Educación Física y el Deporte* nº 4-5, pp. 131-169.
- Garaigordobil. M. (1990). Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción. Madrid. Seco-Olea. 390 págs. ISBN: 84-86362-29-6.
- Garaigordobil. M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Comunicación, Lenguaje y Educación* 1995, 25, 91-105
- Kami, C. y De Vries, R. (1980). *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid: Visor.
- Laorden, C. y Pérez, C. (2002). El espacio como elemento facilitador de aprendizaje. Una experiencia en la formación inicial del profesorado. 25. 133-146.
- LEVY, A.; WOLFGANG, CH., y KOORLAND, M. (1992). Sociodramatic play as a method for enhancing the language performance of kindergarten age students. *Early Childhood Research Quarterly*, 7 (2), 245-262.
- Moyles, Janet R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria* (2º ed.). Madrid: Morata.
- Orlick, T. (1988). El juego cooperativo. *Cuadernos de Pedagogía*, 163, 84-87.
- Pellegrini, A. D., y Galda, L. (1993). Ten years after: A reexamination of symbolic play and literacy research. *Reading Research Quarterly*, 28 (2), 163-175.
- Pere, P., Devis, J. y Peiró, C (2008). Materiales curriculares: clasificación y uso en educación física. *Revista de medios y educación*, 33, 183-197.
- Piaget, J. (1979). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de cultura económica. (Trabajo original publicado en 1959).

Ponce Huertas, C. (2009). El juego como recurso educativo. *Innovación y experiencias educativas*. Nº 19.

Prieto, E. La clase de Educación Física – Ideas, reflexiones y propuestas – Red nacional Actividad física y desarrollo humano.

Santos, F. (2013-14). El juego bueno; Meta análisis de un proceso de intervención real en 5º de primaria. *Trabajo de fin de grado*. Universidad de Valladolid.

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 Saguillo, M (2009). El tablero en las lecciones de Educación Física Escolar. Su contribución al aprendizaje. *Revista Educación física y deporte*, nº 28 (1), pp. 87-88.

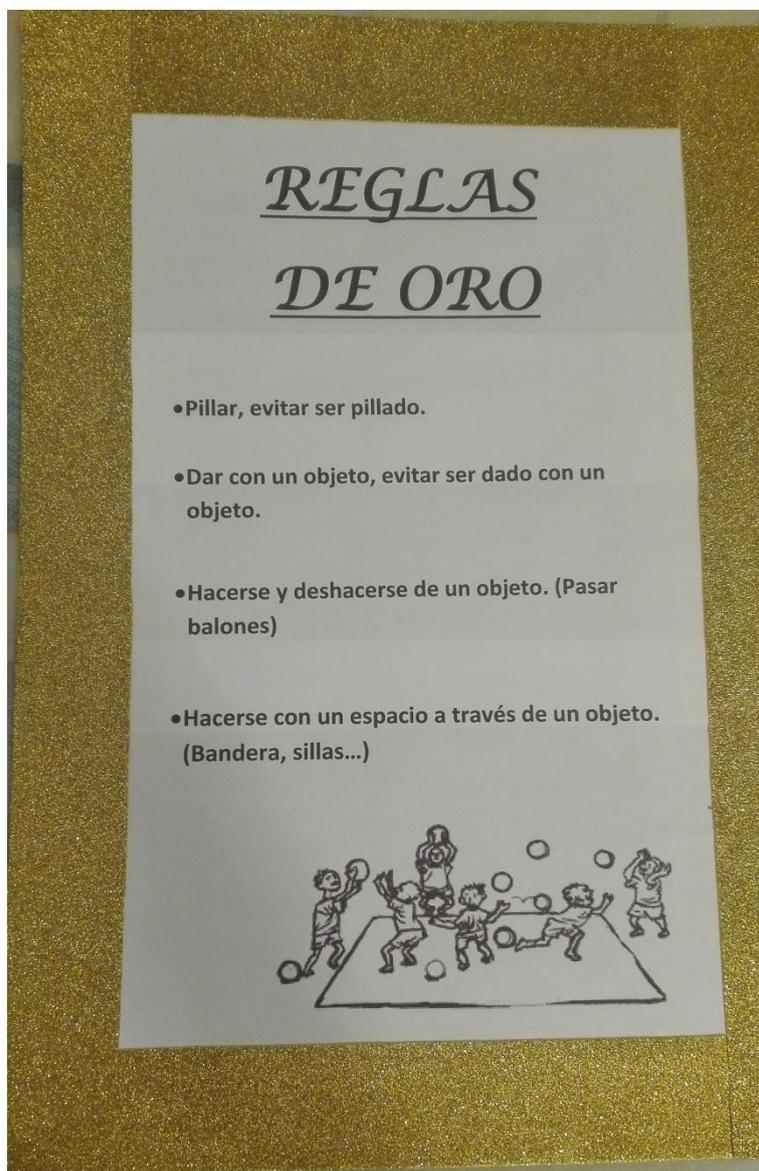
Vial, J. (1988). *Juego y educación. Las ludotecas*. Madrid: AKAL.

Vygotsky, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. Versión Castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn. Leningrado. En R. Grasa. Cuadernos de Pedagogía, 85, 39-49. (Trabajo original publicado en 1933).

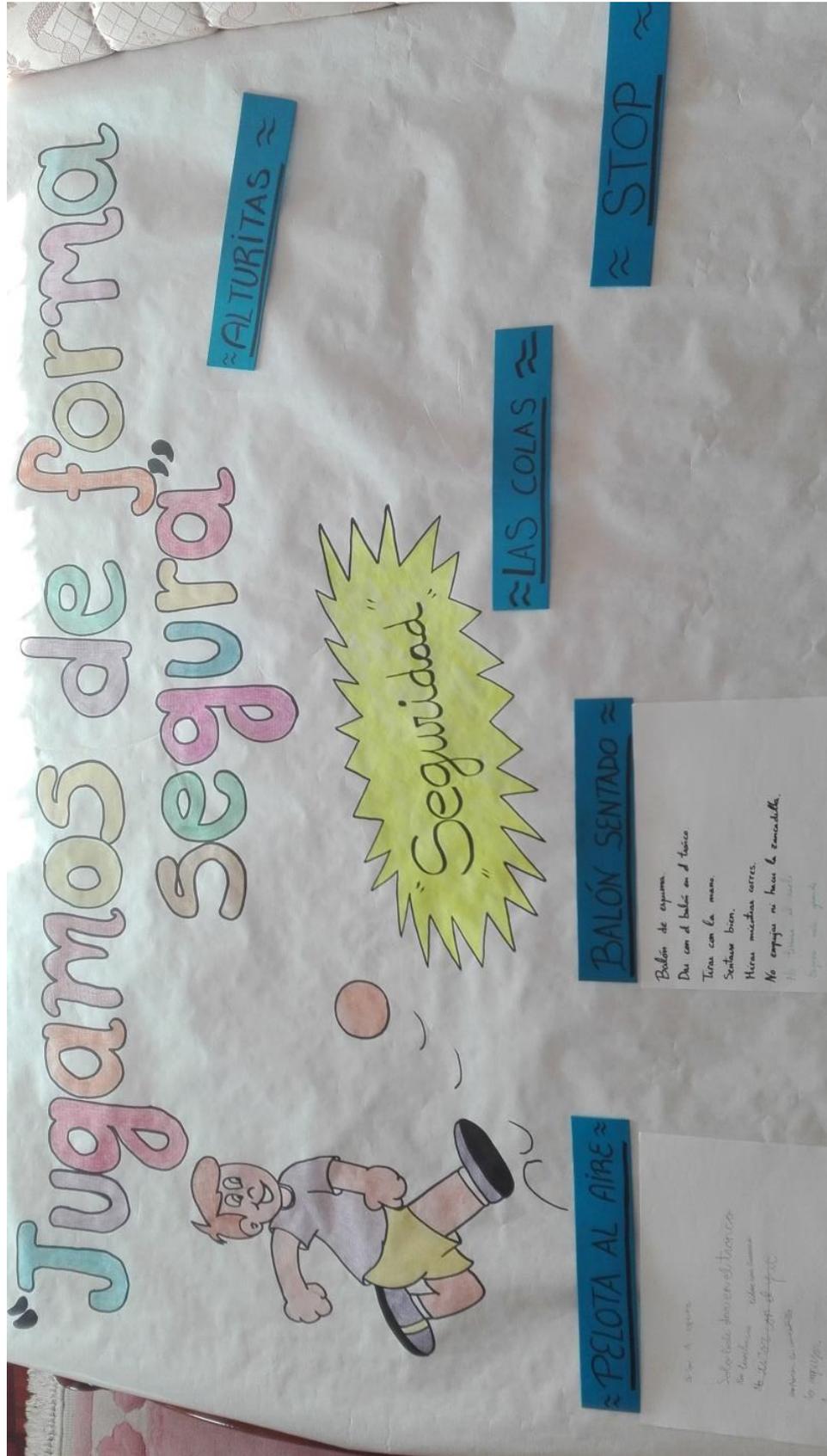
Zabalza, M. (1987). *Didáctica de la educación infantil*. Tomo I. II. Madrid: Narcea.

9. ANEXOS

Anexo 1: Cartel de las reglas de oro en los juegos



Anexo 2: Cartel de la unidad didáctica



Anexo 3: Fichas del alumnado

Nombre: Diego

• **Balón de mano**

	SI	NO
Caidas	X X X X X	X
Empujones	X X	
Choques		X
Materiales peligrosos	X	
Discordia	X	
Podir perder		X
Otro...	X	

• **Balón de fútbol**

	SI	NO
Caidas		X
Empujones		X
Choques		X
Materiales peligrosos		X
Discordia	X	
Podir perder		X
Otro...		X

‡ Las colas

	SI	NO
<i>Caidas</i>		
<i>Empujones</i>		
<i>Choques</i>		
<i>Material peligroso</i>		
<i>Divertido</i>		
<i>Pedir perdón</i>		
<i>Otros..</i>		

‡ Stop

	SI	NO
<i>Caidas</i>		
<i>Empujones</i>		
<i>Choques</i>		
<i>Material peligroso</i>		
<i>Divertido</i>		
<i>Pedir perdón</i>		
<i>Otros..</i>		