



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**El juego bueno en la Educación Física Escolar. Meta-
análisis de la práctica con el alumnado de 3º de
Educación Primaria del CEIP Gómez Manrique**

Seguridad y relaciones

**TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR: GABRIEL CASARES BARCENILLA

TUTOR: NICOLÁS BORES CALLE

Palencia, Junio 2017

Resumen:

El presente Trabajo de Fin de Grado se centra, principalmente, en el tratamiento y estudio del juego bueno dentro de la Educación Física Escolar. Para ello, he considerado necesario realizar una planificación y puesta en práctica de una unidad didáctica relacionada con el juego bueno que ha tenido lugar durante mi periodo de prácticas en el CEIP Gómez Manrique de Villamuriel de Cerrato, en la provincia de Palencia, con alumnado de tercero de Educación Primaria.

De esta forma, gracias a los resultados obtenidos a partir de su puesta en práctica, he podido realizar un meta-análisis en función de estos mismos para la posterior elaboración de una nueva planificación, en base a la inicial, siempre teniendo en cuenta la fundamentación teórica que sustenta este trabajo.

Palabras clave: juego bueno; unidad didáctica; Educación Física Escolar; seguridad; relaciones; aprendizaje.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	7
3. JUSTIFICACIÓN.....	8
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
4.1 Relaciones entre el juego, educación y la educación física a lo largo de la historia.....	10
4.2 El juego en el currículum.....	11
4.3 El juego bueno.....	13
4.3.1 La seguridad	14
4.3.2 Las relaciones.....	15
4.3.3 Intervención y responsabilidad personal.....	16
4.3.4 Normativa.....	17
4.3.5 Estructura de la lección del juego bueno.....	18
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	22
6. LOS RESULTADOS OBTENIDOS Y SU ANÁLISIS: ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE EL JUEGO BUENO Y SU TRABAJO EN EDUCACIÓN PRIMARIA.....	23
6.1 Un mal momento para dar comienzo a mi unidad didáctica.....	23
6.2 La inseguridad del maestro como consecuencia de la escasez de experiencia impartiendo una unidad didáctica de juego bueno.....	26
6.3 La correcta elección de los juegos.....	28
6.4 Los numerosos momentos de reflexión se convierten en momentos de dispersión para el alumnado.....	30
6.5 Algunos alumnos buscan satisfacer sus necesidades individuales dando respuestas que no tienen en cuenta al grupo en su conjunto.....	33
6.6 No dejar disfrutar de los juegos creados y, cuando finalizamos la unidad didáctica, los alumnos olvidan o no aplican lo aprendido.....	35
7. CONCLUSIONES.....	38
8. BIBLIOGRAFÍA.....	41
9. ANEXOS.....	43
9.1 Anexo I: unidad didáctica inicial.....	43
9.2 Anexo II: el carné del buen jugador.....	66

9.3 Anexo III: ejemplos del carné del buen jugador.....	70
9.4 Anexo IV: anotaciones en la pizarra.....	72
9.5 Anexo V: descripción y análisis de la puesta en práctica de las lecciones.....	74
9.6 Anexo VI: unidad didáctica final.....	81
9.7 Anexo VII: ficha de los observadores externos.....	89
9.8 Anexo VIII: el carné del buen jugador de la unidad didáctica final.....	90

1. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo de Fin de Grado se presenta un meta-análisis derivado de una propuesta de intervención educativa llevada a cabo durante mi Prácticum II con alumnado de tercero de Educación Primaria en el CEIP Gómez Manrique, ubicado en Villamuriel de Cerrato.

He abordado el tema del juego bueno. Un tema poco conocido en el ámbito educativo pero que, poco a poco, va haciéndose un hueco en los procesos de enseñanza-aprendizaje llevados a cabo en las aulas de Primaria. Mi principal pretensión con su puesta en práctica es que el alumnado fuese consciente de sus propias acciones dentro del juego derivando en ciertos aprendizajes sobre seguridad y relaciones en el juego, a la vez que entienden cómo pueden ser modificados, de manera grupal y pactada, para adaptarlo a sus necesidades e intereses.

Así, en este trabajo, nos vamos a encontrar en primer lugar con unos objetivos que indican todo aquello que pretendo conseguir con la realización del mismo. A continuación se muestra una justificación, a través de la cual expongo las razones que explican y que me han llevado a mi elección de este tema.

La fundamentación teórica es el siguiente apartado de este trabajo. En ella se encuentra la información necesaria y relevante sobre la que se sustenta el juego bueno. Cabe apuntar que esta información se encuentra extraída de fuentes fiables y contrastadas como artículos, capítulos de libros, etc.

Una vez que hemos fundamentado los aspectos teóricos sobre los que se sustenta el trabajo y mi planificación, presento un apartado en el cual expongo mi propuesta de intervención. Esta propuesta se encuentra en forma de unidad didáctica, con unos contenidos y objetivos que conseguir, la evaluación que va a ser llevada a cabo con el grupo de tercero de Primaria, así como la intervención planificada para cada una de las lecciones.

Después de esto, es el momento de dar respuesta al meta-análisis. Es decir, nos vamos a encontrar un análisis de seis elementos que durante mi proceso de enseñanza-aprendizaje he considerado más relevantes y que como consecuencia de ello, han tenido una cierta influencia sobre mi docencia.

Estos datos derivados de mi análisis sirven para poder llevar a cabo una nueva propuesta de intervención que será la unidad didáctica final. En ella, he vuelto a elaborar una unidad didáctica corrigiendo ciertos aspectos con respecto a la unidad didáctica inicial.

Por último, se encuentran las conclusiones de este trabajo, las referencias bibliográficas a las que he podido acudir para dar respuesta al apartado respectivo a la fundamentación teórica y, por último, nos encontramos con los anexos. Este apartado recoge toda la información que he considerado como un impedimento a la realización de una lectura fluida y sencilla del documento.

Por ello, en este apartado se encuentra la planificación inicial, el carné del buen jugador con algunos ejemplos reales, las anotaciones realizadas en la pizarra a lo largo de las lecciones, la descripción y análisis de la puesta en práctica de las lecciones, la unidad didáctica final y, por último, el nuevo carné del buen jugador relacionado con la nueva unidad didáctica y su correspondiente ficha para los observadores externos.

2. OBJETIVOS

- Conocer el valor educativo del juego bueno dentro de la Educación Física Escolar.
- Planificar, diseñar y desarrollar una unidad didáctica sobre el “juego bueno” con alumnado de Educación Primaria.
- Analizar y reflexionar, con carácter crítico, sobre la puesta en práctica de la unidad didáctica para poder reelaborarla.
- Aplicar las competencias adquiridas como docente durante mis años de formación.
- Adquirir experiencia, a través de la aplicación de la unidad didáctica, en el tratamiento del juego bueno.
- Comprobar y continuar construyendo mi personalidad como docente en la realización de unidades didácticas relacionadas con el juego.

3. JUSTIFICACIÓN

La elección de este tema para la elaboración de mi Trabajo de Fin de Grado no fue nada sencilla. En un principio, dudé entre abordar el juego bueno o una iniciación deportiva al baloncesto, debido a mi gusto por este deporte al haberlo practicado durante doce años consecutivos.

Pero, finalmente, decidí escoger el juego bueno. Sentía curiosidad por ver mi forma de actuar como docente y de planificar este tema, ya que nunca antes había tenido la oportunidad de poderlo hacer y ponerlo en práctica con alumnado de Educación Primaria. También, sentía inquietud por ver y comprobar el verdadero valor de su aplicación en Educación Primaria. Quería apreciar cómo los alumnos y alumnas son capaces de llegar a acuerdos grupales a través de pactos, para ser capaces entre todos de modificar los principios básicos de actuación para conseguir juegos más seguros y equilibrados.

El hecho, por parte del alumnado, de comprender y ser capaz de construir juegos buenos, adaptados a los intereses y necesidades del grupo, les va a permitir (y a mí, como docente) llevar a cabo diversas unidades didácticas relacionadas con el bloque de contenidos de juegos, de habilidades o estrategias que tengan su base en los juegos buenos ya creados (García Monge, 2005).

Es de esta forma como verdaderamente vamos a poder trabajar en ello y, por lo tanto, conseguir aprendizajes de juegos debido a su tratamiento y trabajo de forma continua a lo largo del curso escolar.

El gusto e interés por aplicar este tema en concreto es consecuencia de haber cursado durante tercero del Grado en Educación Primaria con la especialidad de Educación Física, la asignatura de “Juegos y Deportes”. Esta asignatura me ha aportado, desde un primer momento, una visión y concepción distinta en tema de juegos.

Cabe destacar que ha sido una de las asignaturas que más me ha llamado la atención y motivado durante el Grado de Educación Primaria, ya que el hecho de tratar y exponer los contenidos teóricos combinados con la práctica permite una mejor comprensión de los mismos, adquiriendo una cierta vivencia y experiencia sobre estos temas.

Pero no solamente me aportó conocimientos sobre juegos, también tratamos diferentes aspectos de las estrategias, habilidades, cultura lúdica e incluso de la iniciación deportiva. Por ello, me resultaba interesante llevarlo a cabo con alumnado de Educación Primaria para poder comprobar mi aplicación a un contexto y sus beneficios no solo a nivel motriz, también a nivel cognitivo y social con los compañeros.

Gracias al Prácticum II y a las oportunidades en forma de intervenciones ofrecidas por mi tutora en el CEIP Gómez Manrique he tenido la posibilidad de comprobar mis competencias docentes en la planificación, desarrollo y replanteamiento de mi unidad didáctica y poder así, considerar aquellos aspectos dignos de ser modificados para una posible mejora.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 Relaciones entre el juego, educación y la educación física a lo largo de la historia

Para entender la relación existente a lo largo de la historia entre el juego, la educación y, concretamente, con la educación física resulta interesante, a la vez que necesario, conocer y explicar su concepción a lo largo de los siglos para poder ver cómo ha evolucionado y en qué aspectos lo ha hecho.

De esta forma, el juego ha sido considerado de diferentes formas como consecuencia de las diversas concepciones surgidas acerca de los mismos y esto explica su presencia y evolución dentro de la educación.

Pero para no alargar mucho este apartado, voy a recurrir a lo expuesto por García Monge (2005) en su tesis. Allí nos podemos encontrar una serie de conclusiones que nos ayudan a comprender y, en definitiva, a dar respuesta a este apartado de forma breve y precisa:

- Hay una contradicción presente entre la teoría y la práctica en materia de juegos. De esta forma, numerosos pedagogos y pensadores apoyan el juego pero chocan con la propia realidad, quedándose en simples formulaciones teóricas o incoherencias prácticas. Esto puede explicar que, a pesar de que el juego es un contenido propio de la educación física, no se encuentra definido de forma precisa, ya que falta por concretar el qué y el cómo, que evitarían dar validez a cualquier cosa dentro del currículum.
- Ha tenido más importancia y primado el “a través del juego”, olvidándose de lo que verdaderamente nos importa como puede ser, por ejemplo, el “acerca del juego” y “en el juego”. De esto, podemos deducir la presencia y protagonismo del juego como método para enseñar otras cosas.
- Se encuentra sin resolver la dicotomía existente en relación con el juego, ya que es considerado como algo subversivo o como una opción pacificadora.

- Nuestra propia experiencia cotidiana contradice la idea del juego como algo idílico y bondadoso.
- Hay una generalización sobre la bondad del juego, sin diferenciar unos de otros y basadas en teorías que no se encuentran apoyadas en prácticas profundamente estudiadas.
- La educación física, derivado de todo ello, trae consigo todos estos problemas como consecuencia de la discusión presente entre el juego dirigido y libre, olvidándose de los contenidos que son posibles enseñar con el juego.
- En definitiva, hay que atender a lo más importante y valioso como es la propia manera de jugar y no centrarnos exclusivamente en el juego.

Todo esto representa un punto de reflexión para los maestros de esta especialidad de educación física. Muchos de ellos caen en este error de ofrecer juegos con fines de bondadosos o idílicos sin detenerse a pensar en los aprendizajes que puede haber dentro de estos juegos. Por lo tanto, es un contenido de nuestro currículum oficial y debe ser utilizado para que los alumnos y alumnas puedan adquirir y adquieran diferentes conocimientos y aprendizajes de juegos y que puedan derivarse de los mismos.

4.2 El juego en el currículum

Para dar respuesta a este apartado es necesario realizar un análisis detallado y con carácter crítico del Real Decreto del 1 de marzo de 2014 (LOMCE) para poder así observar el tratamiento que, en este mismo documento, se da al juego.

Es así como, a lo largo del mismo, dentro del apartado de educación física se puede apreciar la utilización del juego como un medio, motivador y entretenido, a través del cual se pueden establecer diferentes aprendizajes relacionados con diversos contenidos.

Pero, en ningún momento se puede apreciar el uso de este juego con un fin en sí mismo: *“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”*. (LOMCE, 2014)

Una vez visto el tratamiento del juego dentro de los bloques de contenidos en lo que respecta a la asignatura de educación física, que componen la LOMCE (2014), me voy a centrar en el mismo tratamiento que se hace en los criterios de evaluación y en los estándares de aprendizaje.

Es así como, en primer lugar, nos encontramos con el criterio de evaluación número 3 en el cual se puede apreciar lo siguiente: *“Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades”* (LOMCE, 2014).

De igual forma, podemos encontrar una situación similar con el número 13, en el cual se expone lo siguiente: *“Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo”* (LOMCE, 2014).

Por ello, tras haber hecho este pequeño análisis sobre la concepción de los juegos dentro del currículum, podemos establecer que el tratamiento del juego se encuentra dentro de él, pero podemos observar la concepción de este juego como un complemento al propio contenido, un aspecto peculiar y curioso. Esto significa que los juegos son considerados como un medio que posibilitan diversos aprendizajes, pero olvidan el aspecto más importante y el que nos interesa como maestros especialistas en educación física: la propia finalidad del juego en sí mismo para aprender de juegos.

4.3 El juego bueno

Para dar comienzo a este apartado, es necesario hacer alusión al Seminario de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, en el que Marcelino Vaca, Mercedes Sagüillo y Alfonso García eran los encargados de su dirección. De esta forma, decidieron empezar a trabajar con la posibilidad e idea de transformar los juegos a través de la dotación de recursos al alumnado.

De acuerdo con lo expuesto por Parlebás, P (1988) todos los juegos traen consigo una serie de situaciones problemáticas cuyos condicionantes vienen determinados por la dimensión estructural del juego. En ella, se encuentra presente una lógica interna que orienta las conductas de los participantes, siempre y cuando se encuentren dentro de un sistema de interacción impuesto por las reglas de contrato lúdico.

Por ello, es interesante apuntar y considerar que el juego resulta ser una actividad lúdica. Pero, como profesionales del ámbito educativo, lo que realmente nos interesa es transformar esta actividad lúdica en un claro proceso educativo. En esta transformación, aparece uno de los protagonistas como es el docente, que se va a encargar de guiar a los participantes en el proceso a través de un papel activo y con la ayuda de momentos de reflexión que sirvan para modificar las reglas de los juegos y adaptarlo a los intereses de los participantes, tal y como señalan Rovegno y Bandhauer (1994).

Por lo tanto, no podemos hablar de juegos buenos o malos, ya que dependerán de esta transformación y de su categorización como procesos educativos. Es así como lo que pretendemos a través de este juego bueno es algo más que el hecho de jugar, lo que queremos es llegar a jugar de forma educativa.

El juego bueno, por lo tanto, supone dotar a los alumnos de protagonismo y responsabilidad (Orlick, 1990; Devis, 1992; Hellison, 1995; Almond, 1997; Enis, 1999) y, sobre todo, recursos que permitan realizar una cierta transformación en los propios juegos y romper con la concepción de que las normas de los juegos son un aspecto inamovible.

Por ello, y para aportar una definición que complemente este apartado, resulta necesario acudir a lo expuesto por García Monge (2011) en el cual se encuentra una amplia y precisa definición sobre lo que es el juego bueno:

“Aquel que se adapta a las características de un grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente, en el que se da un equilibrio en las relaciones, todos tienen la oportunidad de participar y progresar, se desarrolla sin conflictos ni riesgos de lesiones, en los espacios adecuados y en el que los jugadores participan en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará.”

(García, Monge. A. 2011: 43)

Resulta interesante poder apreciar en dicha definición que el juego supone un claro resultado de un pacto entre sus jugadores y el docente para la elaboración y acuerdo de una serie de normas que permitan a los jugadores desarrollar sus acciones dentro de los límites pactados (Navarro, 2008) y conseguir ese equilibrio necesario en las relaciones y su total participación, así como su desarrollo sin daños ni riesgos de lesión con el fin de adecuarlo y adaptarlo a los intereses del alumnado.

De esta forma, se rompe con la clásica concepción de la inamovilidad de las normas en los juegos. Es de vital importancia hacer entender este aspecto a los alumnos desde un primer momento para empezar a construir nuestros propios juegos.

El tratamiento del juego bueno debe hacerse desde sus cuatro núcleos temáticos básicos, expuestos por García Monge (2011) y que se encuentran detallados a continuación.

4.3.1 La seguridad

Es un tema básico de la Educación Física Escolar y, por lo tanto, hay que hacer entender al alumnado que cuando un participante se hace daño o, simplemente, existe un posible riesgo de ello, el juego se acaba. Por lo tanto, dichos alumnos van a ser los responsables del correcto desarrollo del mismo, de forma segura y saludable.

Es así como, García Monge (2011) destaca una serie de aspectos a tener en cuenta para trabajar este núcleo temático dentro del juego bueno:

- Colaboración en el acondicionamiento de las zonas de juego para que sean menos peligrosas.
- Cuidado de la indumentaria personal (relojes, calzado adherente y bien atado...).
- Control del movimiento: evitando acciones peligrosas hacia uno mismo y hacia los demás, identificando las acciones peligrosas y buscando las formas de resolución del juego más segura.

4.3.2 Las relaciones

Supone otro de los pilares básicos sobre el cual se sustenta el juego bueno. Significa hacer consciente al alumnado, que entienda y que valore la necesidad de establecer un juego equilibrado en el que todos y todas tengan la oportunidad de participar asumiendo los diferentes roles. Esto supone aceptar una serie de diferencias y responsabilidades, ayudando a aquellos participantes que tengan más problemas.

Además, atendiendo a García, A. y Rodríguez, H. (2007) cada persona y cada jugador son totalmente diferentes, por lo que sus acciones dentro del juego y concepción del mismo también. Por lo tanto, hay que ver jugadores y personas dentro del juego y no caer en el error de establecer generalidades.

De acuerdo con estos autores, hablamos de jugadores para referirnos a aquellos que representan una imagen de potencialidad, mostrándonos lo que puede llegar a hacer y ser en cada juego. Por otra parte, las personas, nos dan ideas sobre lo que son y sobre aquellos aspectos en los que presentan alguna problemática o limitación para poder ayudarles.

Tal y como ocurrió en el núcleo temático anterior, en este caso también podemos apuntar una serie de aspectos a tener en cuenta a la hora de trabajar las relaciones dentro del juego bueno:

- Escucha y aceptación de otras opiniones, diálogo.
- Participación en diferentes roles.
- Aceptación de las diferencias y comprensión de la responsabilidad personal en la ayuda a otros.
- Integración de todos en el juego en un ambiente de empatía, respeto y tolerancia, sin rechazos o marginaciones.
- Comprensión y uso de los criterios que ayudan a mejorar la colaboración.

4.3.3 Intervención y responsabilidad personal

Este apartado trata de dar respuesta a la siguiente pregunta: qué puedo hacer yo con mi intervención para jugar todos mejor. Para encontrar esa respuesta, atendiendo a lo expuesto por García Monge (2011), es necesario saber identificar y gestionar las emociones que cobran un especial protagonismo en situaciones de victoria o derrota dentro de los juegos para asumirlas con una actitud desenfadada y tolerante que nos ayuden en ese camino de búsqueda sea mejora personal.

Los aspectos de interés a trabajar dentro de este núcleo temático serían:

- Aceptación de las derrotas y el éxito.
- La conciencia sobre la transformación emocional que produce el juego.
- La actitud tolerante.
- La actitud positiva ante los sucesos del juego.
- La mediación ante los conflictos.
- La actitud empatía.
- La búsqueda de mejora personal.

4.3.4 Normativa

Se trata de hacer entender al alumnado y de romper con su clásica concepción sobre la inamovilidad de las normas. En este caso, las normas se van a poder modificar a través del pacto entre sus participantes y, de esta forma, hacerles entender que son necesarias para la acción colectiva. Por ello, el alumnado va a ser un claro protagonista en su pacto y la lógica que las subyace, es decir, los elementos que las constituyen y su influencia dentro del juego (García Monge, 2011).

Para su tratamiento, resulta necesario atender a los siguientes aspectos:

- Pactar un marco básico de normas de funcionamiento (escucha, respeto, ayuda...).
- Respeto de las normas y desarrollo de la acción siguiendo la lógica del juego.
- La comprensión de la norma como un pacto colectivo.
- La modificación de las normas para que se adapten mejor a las características del grupo, logrando un juego interesante para todos, con un reto equilibrado.
- La comprensión de la influencia de los cambios de las normas en el desarrollo del juego.
- Conocimiento de los elementos de la estructura de los juegos que permiten su transformación o creación.

Pero, de acuerdo con lo expuesto por García Monge, A. y Rodríguez, H. (2007) resulta esencial dar a conocer al alumnado una serie de reglas primarias que rigen todos los juegos y que van a suponer la base sobre la que vamos a empezar a construir el resto de normas. Estas reglas primas no se pueden modificar puesto que de ser así estaríamos tratando otro juego, y son las siguientes:

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

Finalmente, vamos a hablar del “*espíritu de la regla*”. Un concepto expuesto por Navarro (2011) y que se refiere a la presencia de una serie de valores que se encuentran detrás de cada una de las reglas. Resulta importante poder atender a este aspecto, ya que nos va a posibilitar la realización de una intervención pedagógica de calidad permitiéndonos reflexionar en el momento en el que alguno de los participantes muestre una opinión contraria a los valores prosociales, entendiendo por estos aquellos que son deseables en educación física y que promueven las relaciones favorables entre los participantes.

Finalmente, una vez vista la definición del juego bueno y sus cuatro pilares básicos es el momento de destacar y considerar que la única manera de trabajar de manera adecuada las habilidades o estrategias requeridas en un determinado juego, solo puede ser posible a través de la construcción y práctica de un juego bueno.

4.3.5 Estructura de la lección del juego bueno

Para la planificación previa a la puesta en marcha de esta unidad didáctica he decidido acudir y atender a una organización estándar, establecida por Vaca (2002) y Bores (2005) de la totalidad de las lecciones. En ella, se pueden observar los siguientes apartados que comentaré a continuación:

Compartir el proyecto

Los alumnos y alumnas deben conocer en todo momento el tema en el que se encuentran. Para ello, la pizarra va a cumplir un papel muy importante ya que va a constituir un elemento que permitirá reflejar los aprendizajes generados por el alumnado a lo largo de las lecciones (Vaca y Sagüillo, 2009).

Por ello, va a ser un elemento de gran ayuda y de apoyo en el desarrollo de mis lecciones y en la cual se expondrá el título de las mismas, así como la temática concreta que se quiere trabajar en cada una de ellas y los principios básicos de actuación a los cuales hemos conseguido llegar mediante el pacto grupal.

Proposición de un juego inicial

Este juego inicial va a cumplir un papel fundamental a la hora de desarrollar la posible lección. Es así como, deberemos empezar cada una de ellas con un juego que plantee una cierta problemática sobre el tema que queremos trabajar (sobre la seguridad y relaciones en mi caso) y poder así sacar el máximo provecho y partido a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

A modo de apunte, cabe destacar que debemos escaparnos de las actuaciones tradicionales dentro de la Educación Física Escolar, en la cual los docentes se limitaban a crear paraísos lúdicos cuyos resultados se han visto muy limitados. Además, si en alguno de los juegos se daba una cierta situación problemática, decidían suprimirla en vez de aprovecharla para poner de manifiesto esas situaciones problemáticas y convertirlas en una oportunidad educativa (García Monge, 2011).

Pero, hay un aspecto llamativo acerca de estos juegos y es que no todos ellos nos lo permiten, por lo que es necesario atender a las siguientes consideraciones que nos podrían ayudar a centrar el tema para poderlo trabajar con el juego adecuado:

- Los juegos deben presentar una cierta problemática en relación con el tema que queremos trabajar (seguridad y relaciones en mi caso). Esto nos permitirá provocar, desde un primer momento, una situación de disonancia cognitiva para el alumnado, en la cual se pueda observar de manera sencilla y precisa el aspecto que queremos trabajar.
- Podemos secuenciar los juegos en función de las edades del alumnado a los que va dirigida la unidad didáctica. Es, de esta forma, cuando vamos a poder ofrecer una serie de juegos significativos y adaptados a sus necesidades e intereses, presentando una cierta dificultad.

Además, también podemos recurrir a los numerosos juegos ya conocidos por el alumnado para aprovechar al máximo las diversas situaciones de juego, reflexionar y analizarlas para su correspondiente mejora.

Estos juegos, según García Monge (2009), deben presentar las siguientes características:

- No requerir de habilidades complejas que puedan dejar fuera de la situación de juego a algunos de sus participantes (botar, dominar un móvil, dominar un implemento, etc).
- Juegos que impliquen mucho al alumnado y que una vez “jugados bien” nos puedan servir para trabajar otras unidades didácticas en torno al juego como las habilidades o las estrategias.

Centrar las lecciones en problemas concretos del juego

En este caso, en todas y cada una de las lecciones el docente deberá ir introduciendo desde un primer momento al alumnado dentro de la lógica educativa con la ayuda de diversas preguntas. Pero, es importante destacar que como maestros evitaremos la formulación de posibles preguntas abiertas ya que estas podrían dar lugar a múltiples respuestas. Por lo tanto, nuestro deber como docentes será centrar a los alumnos y alumnas en la temática que nos corresponde y para ello, la correcta formulación de estas preguntas constituyen un papel fundamental.

La formulación de estas preguntas, se llevará a cabo en posibles paradas momentáneas en situaciones de juego o también en los momentos de reflexión sobre la acción, en el cual nos reuniremos como grupo para tratar las diferentes problemáticas.

Todo esto, permite a los alumnos y alumnas tener una gran implicación y consciencia sobre su acción y permiten llevar a cabo el cambio necesario de la visión egocéntrico-impulsiva hacia otra más reflexiva y empática.

Identificar los elementos relacionados con el tema de cada lección

Toda la información proporcionada por parte del alumnado, en forma de criterios de realización o indicadores de evaluación, con ayuda de las preguntas formuladas por el docente o por iniciativa propia de los mismos debe quedar recogida y reflejada en la pizarra.

Para que esto tenga significado, resulta interesante destacar el respeto a las opiniones de todos los alumnos y alumnas, así como el consenso de los mismos a través del diálogo para poder llegar a un acuerdo.

Por ello, el docente puede decidir entre sugerir estos criterios de realización o contar con la ayuda de una serie de observadores externos que permitan identificar los problemas que aparecen en las diversas situaciones de juego.

Compartir y evaluar los resultados

Para poder compartir y evaluar los resultados de cada lección, es de vital importancia tener claro que los criterios de realización se encuentran centrados en el tema de forma precisa. Es, entonces, cuando los alumnos y alumnas tendrán la posibilidad de evaluar su propia acción, así como la de sus compañeros.

Esta evaluación puede llevarse a cabo con la ayuda de fichas facilitadas por el docente, en las que aparezcan los criterios de realización o las diversas anotaciones que se hayan llevado a cabo en la pizarra en cada una de las lecciones.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Para llevar de forma práctica esta planificación al aula de tercero de Educación Primaria, decidí realizar una unidad didáctica. Tras la aplicación de esta misma, he podido realizar un análisis de los resultados para, después, reelaborarla y corregir ciertos aspectos que conllevan a su mejora.

La unidad didáctica inicial se encuentra en el *Anexo I*, la ficha de evaluación llamada “carné del buen jugador” se encuentra en el *Anexo II* y algunos ejemplos del mismo en el *Anexo III*. También nos encontramos en el *Anexo IV* los principios básicos de actuación anotados en la pizarra a los que llegaron los alumnos y alumnas en las diferentes lecciones.

6. LOS RESULTADOS OBTENIDOS Y SU ANÁLISIS: ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE EL JUEGO BUENO Y SU TRABAJO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Para ofrecer una respuesta detallada a este apartado del presente Trabajo de Fin de Grado, he considerado necesario seleccionar seis grandes temas de análisis como fruto de mi desarrollo y resultados obtenidos a partir de la unidad didáctica puesta en práctica con alumnado de tercero de Educación Primaria. Estos temas se encuentran extraídos con la intención de poder dar un paso más allá acerca de su estudio y servirme de ayuda en mi futuro docente.

Tal y como se puede apreciar, a continuación mostraré cada tema de análisis derivado del juego bueno con sus respectivas consecuencias sobre mi docencia y, además, aportaré una solución al mismo para que en las posibles futuras ocasiones, pueda tener en cuenta todos estos aspectos desde un principio y no volver a cometer los mismos errores.

También, he de decir que este apartado surge como una tarea posterior al análisis y descripción de lo que ocurrió en cada una de las lecciones, tal y como podemos apreciar en el *Anexo V*, que me servirá para apoyar mis argumentos, aportando datos reales y resultados concretos.

6.1 Un mal momento para dar comienzo a mi unidad didáctica

Bajo este título, se recoge mi primer tema de análisis derivado de la propia puesta en práctica de mi planificación en forma de unidad didáctica. Tal y como señalo en el *Anexo I*, concretamente en el apartado de temporalización, esta unidad didáctica fue desarrollada durante las primeras semanas del mes de abril. Era un momento en el que el curso ya se encontraba bastante avanzado e, incluso, ya se había completado más de la mitad de su duración total, por lo que los alumnos y alumnas se encontraban acostumbrados a una metodología concreta, con sus rutinas correspondientes y diferentes momentos que formaban parte de las diversas lecciones realizadas hasta el momento por mi tutora en el colegio.

De esta manera, la primera dificultad que se me presentó fue que los alumnos y alumnas con los que realicé esta unidad didáctica desconocían por completo el tema del juego bueno, aspecto del cual me di cuenta preguntando a mi tutora del colegio de prácticas y que yo mismo comprobé a través de una serie de preguntas iniciales previas a su desarrollo.

Fue así como, con estas circunstancias, debía introducir este nuevo tema acompañado de una explicación breve y de forma teórica sobre el mismo para el alumnado y poder compartir así mi proyecto y lo que en él pretendía. En el momento en el que les dije que iban a ser ellos mismos los que pudiesen construir un juego con mi ayuda, rápidamente despertó su interés y este hecho marcó un importante aspecto motivacional que iba a protagonizar todas mis lecciones.

Pero a pesar de ello, una de las ideas previas con las que tiene que romper el alumnado desde un momento inicial es la de la inamovilidad de las normas de los juegos. Si no entienden que las normas se pueden modificar como resultado de un pacto grupal, es muy difícil desarrollar el tema del juego bueno con éxito, ya que impide su construcción.

Consecuencia de sus ideas previas, tal y como se puede apreciar en el *Anexo V*, concretamente en el sexto párrafo de la primera lección, eran pocos los alumnos o alumnas que se atrevían a mostrar su opinión en forma de solución frente al resto de la clase, quizá por miedo o incluso inseguridad al no haber trabajado este tema previamente. Esto trae como consecuencia el incumplimiento de la definición de juego bueno, en la cual nos podemos encontrar la siguiente frase “... mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas...” (García Monge, 2011).

El hecho de que solamente manifestasen su opinión una parte reducida del grupo durante la mayor parte de las lecciones iniciales ha provocado, en gran medida, una falta de riqueza en la búsqueda de posibles soluciones a las situaciones problemáticas de juego planteadas.

Por otro lado, la introducción de una metodología concreta requerida para el tratamiento del juego bueno en el que el momento de construcción del aprendizaje se basa en una “propuesta – acción – reflexión”, no iba a resultar atractiva para el alumnado, ya que

aunque sí que estaban acostumbrados a realizar momentos de reflexión sobre la acción, iba a provocar el protagonismo de ciertos alumnos e incluso en momentos de dispersión para los mismos, tal y como se puede apreciar en el *Anexo V* con el siguiente ejemplo: “...*ciertos alumnos asumieron un papel de protagonistas*”.

Además, el hecho de introducir esta unidad didáctica en este momento del curso impide que, debido a su desconocimiento del tema, lo trabajado anteriormente guarde una especial relación con la unidad didáctica presente y con la siguiente.

Es por ello por lo que el trabajo de este tema de forma aislada, no facilita su completa comprensión. El tema del juego bueno necesita disponer de una cierta continuidad en el tiempo y sobre todo, bajo mi punto de vista, debe ser iniciado en los primeros cursos de Primaria para poder apreciar su evolución a lo largo de ellos y cómo su visión y aprendizaje en relación con los juegos puede presentar una gran transformación.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, creo que esta unidad didáctica hubiese podido ser aprovechada de una mejor forma si el periodo de su realización hubiese tenido lugar en otro momento del curso. De esta forma, atendiendo a lo expuesto por Vaca (2001), podemos apreciar que el momento ideal para dar comienzo a este tipo de unidades didácticas es a principio de curso debido a que, en ese momento, se puede hacer posible un asentamiento de las bases que van a establecer la estructura básica del funcionamiento de la asignatura y poder así, crear un ambiente de trabajo que permita tratar estos temas de forma precisa.

Por ello, en mi posible y futura puesta en práctica como maestro en solitario, debería aprovechar la posibilidad que me ofrece el hecho de poder elegir la temporalización de las diversas unidades didácticas y, por ello, dar comienzo a la misma durante las primeras semanas del curso abordando el contenido oficial de nuestro currículum relacionado con juegos. Es en este momento cuando vamos a presentar un tema nuevo al alumnado con su correspondiente metodología basada en “propuesta – acción – reflexión” y lo más importante, poderlo dar una continuidad a lo largo de los diversos meses del curso.

De esta forma, podremos introducir al alumnado y ofrecerle una nueva forma de abordar y, sobre todo, de entender los juegos. Es así como aprovecharemos para introducir el trabajo del juego bueno y poder ir entendiendo en qué consiste, sus núcleos temáticos, cómo podemos conseguirlo, romper con sus ideas previas que impiden el progreso... con el fin de mejorar sus intervenciones, los resultados y, sobre todo, los aprendizajes del alumnado en temas de juego.

6.2 La inseguridad del maestro como consecuencia de la escasez de experiencia impartiendo una unidad didáctica de juego bueno

Antes de comenzar el análisis de este apartado, he de decir que nunca antes había tenido la posibilidad de poner en práctica con alumnado de Educación Primaria el tema del juego bueno. A pesar de ello, gracias a los contenidos teóricos y vivencias prácticas en la asignatura de “Juegos y Deportes”, he podido llevar a cabo una planificación para ser desarrollada en el ámbito educativo.

Pero, debido a esto, mis actos se ven influenciados por las numerosas dudas e inseguridades y, en definitiva, se podría considerar que los siguientes apartados correspondientes a este análisis se derivan de este mismo, en concreto. Además, a pesar de conocer el juego bueno, mi tutora del colegio tampoco lo había puesto en práctica con el alumnado por lo que era algo novedoso.

En primer lugar, voy a hablar de la importancia de haber llevado a cabo una organización y planificación inicial. Dentro de nuestro ámbito docente como especialistas en educación física, resulta de vital importancia tener en cuenta estos dos aspectos y, quizá, debido al hecho de ser principiantes en este ámbito profesional, nos pueden preocupar en exceso.

Hasta tal punto se ve esto en mi personalidad docente que me veo con la necesidad de trabajar todo lo planificado para una determinada lección y adecuarlo al tiempo de duración de la misma, independientemente de cómo hayan sido asimilados los aprendizajes del alumnado hasta el momento y, en definitiva, no atendiendo a sus ritmos de aprendizaje (ver *Anexo V* y leer los párrafos quinto y sexto correspondientes a la segunda lección).

Esto tiene numerosas repercusiones negativas en el alumnado. La primera de ellas es su molestia por no dejarles disfrutar del juego debido al hecho de realizar numerosas paradas de reflexión sobre la acción. En el juego bueno, los alumnos deben probar todas sus propuestas y darse cuenta así de las repuestas más acertadas para conseguir entre todos un juego seguro y equilibrado.

No ha sido hasta la lección número cuatro cuando decidí trabajar de forma completa y correcta unos ciertos aspectos, como consecuencia del control del grupo, y dejar otros para la próxima lección. Es, en este momento cuando tomé la decisión de prescindir de la lección de evaluación o de disfrute de los juegos para el tratamiento de este núcleo temático que es el de relaciones.

Pero bien es cierto que, aunque en la primera lección pude tener en cuenta aspectos propuestos por el alumnado que no se encontraban dentro de mi planificación como por ejemplo el siguiente: “...*me proponía la posibilidad de cambiar un banco de ubicación para evitar que los compañeros y que la acción de juego se reuniese solo en una parte del gimnasio*”. Pero durante el desarrollo de las siguientes me vi muy influenciado por el hecho de querer tratar todo aquello que había preparado.

Es aquí donde valoro la necesidad de hacer flexibles las lecciones y no seguir de forma estricta la planificación previa. El tema del juego bueno permite esta flexibilidad y diría que la hace necesaria porque, a modo de ejemplo, en el juego bueno suceden numerosas situaciones de juego en las que se pueden dar diversas problemáticas en función del núcleo temático que queremos trabajar.

Por ello, en el momento que estemos desarrollando la propia lección debemos atender a la práctica, alejándonos de la planificación que no debe ir más allá de un mero guión en el que se encuentran las posibles preguntas que tenemos que hacer al alumnado. Es, de esta forma, cuando de verdad estaremos entendiendo el juego y su aprendizaje, dotándolo de situaciones concretas de juego, con sus paradas, reflexiones y búsqueda de soluciones a las mismas.

6.3 La correcta elección de los juegos

A lo largo de estas cinco lecciones de duración de la unidad didáctica, he puesto en práctica diferentes juegos para el trabajo de los dos núcleos temáticos relacionados con el juego bueno como son la seguridad y las relaciones. Es así como cada uno de ellos me ha permitido ver y trabajar de forma satisfactoria cada uno de esos pilares básicos del juego bueno y, además, partiendo de unas ciertas situaciones problemáticas con respecto a la seguridad o a las relaciones, en mi caso (García Monge, 2011).

Cabe destacar que, de acuerdo con lo expuesto por García Monge (2011), he recurrido de manera intencionada a la selección de una serie de juegos que el alumnado ya conocía debido a que se encontraban incorporados a su cultura lúdica. Esto me ha posibilitado agilizar el proceso, desarrollar de forma eficaz los diversos temas y, sobre todo, dedicar más tiempo a la propia práctica y trabajo del propio juego y no tanto a la explicación y comprensión del mismo.

Es por ello por lo que atendiendo a los juegos facilitados por García Monge (2011) podemos encontrar el primero de ellos, que es el de alturitas o gato en vuelo, destinado a un público de primero o segundo de Educación Primaria. Pero desde mi punto de vista, he considerado acertado tratar este mismo juego enfocándolo al núcleo temático de seguridad porque, fruto de mi observación durante mi periodo de prácticas docentes, los alumnos y alumnas conocían dicho juego, pero aún no habían indagado en las posibilidades de poder mejorar la seguridad y evitar así sus rutinas de tirarse al suelo, empujar a los compañeros o no mirar todo el espacio.

He podido apreciar numerosas situaciones de juego que carecían de seguridad y he decidido tratar con mayor detalle este juego y hacer ver a los alumnos que ese mismo juego puede ser modificado en función de los intereses y necesidades del alumnado para poder jugar todos mejor y lo más importante, jugar de manera segura.

En cuanto al segundo juego realizado, que fue el de salvavidas (similar al de pelota sentada), sería más adecuado para este curso de tercero de Primaria (García Monge, 2011). Es un juego que, a diferencia del resto de los que consta la unidad didáctica, los alumnos y alumnas desconocían.

En él, las emociones del alumnado cobran una especial relevancia como, por ejemplo, el nerviosismo debido a la presencia de un material como puede ser la pelota de gomaespuma para su realización. Pero, debido a que el alumnado había practicado juegos semejantes en ocasiones previas, la elección de los materiales ha sido sencilla ya que siempre han jugado con el material más seguro que coincidía con el que tuvieron que elegir.

El tercer juego que realizamos fue el de “tú me salvas” y ha sido una elección bastante acertada puesto que, también, lo conocían de otras ocasiones. Los juegos de este tipo, de persecución individual, son ideales para trabajar con este curso de Primaria (García Monge, 2011).

Pero en este juego, quizá hubiese tenido que tratar de forma breve y haciendo una selección de los aspectos más relevantes sobre las relaciones. He podido observar y apreciar que se trata de un juego que puede dar presencia a esta temática debido a los vínculos establecidos, contactos, acuerdos entre los alumnos, etc, y yo solamente decidí centrarme en la seguridad olvidando este otro aspecto.

A pesar de ello, ha sido un juego en el que se han podido observar y dar diversas situaciones carentes de seguridad en cuanto a los compañeros y compañeras. Por ello, ha permitido una correcta realización del tratamiento de la temática y también, hacer ver a los alumnos y alumnas, a la vez que han comprendido, todas estas situaciones para poder poner una solución coherente.

Por último, el juego de cadeneta, también era conocido por el alumnado. En mi opinión y siguiendo lo expuesto por García Monge (2011) es otro de los juegos que nos permiten abordar, de forma acertada, el tema de las relaciones con este grupo de Primaria.

Quizá, el hecho de haberlo tratado únicamente en una de las lecciones, ha provocado que el alumnado no lo haya asimilado por completo. A pesar de ello, este juego me ha permitido hacer ver a los alumnos y alumnas cómo podemos modificar el hecho de haber solamente una cadena y cómo esto tiene sus consecuencias sobre las relaciones.

Es, consecuencia de esto, como en la unidad didáctica final ubicada en el *Anexo VI* he decidido utilizar a lo largo de todas las lecciones el juego de “tú me salvas”. Esta decisión viene tomada por el hecho de haber tratado en exceso el núcleo temático de la seguridad en el juego bueno, apreciando numerosas carencias en las relaciones.

Es así como fruto de mi puesta en práctica y gracias a las aportaciones realizadas por mi tutora de prácticas en el colegio, he podido darme cuenta que muchos de los aspectos relacionados con la seguridad resultan ser los mismos o parecidos. Este hecho, provoca una cierta monotonía en el alumnado lo que deriva en una evolución desfavorable a lo largo de las lecciones en cuanto a su interés e implicación.

Por lo tanto, he decido dedicar solamente una lección para el desarrollo de cada uno de los tres núcleos temáticos elegidos y poder así, aplicar todo lo aprendido en las diversas lecciones que forman la unidad didáctica. Además, el hecho de ser su primera unidad didáctica del curso y poder enfocarla al trabajo del juego bueno, creo que posibilitaría una concepción general de lo que se pretende y en qué consiste ese juego bueno para poder así sentar las bases de conocimiento y metodología de trabajo que nos permitan desarrollar de forma concreta y más precisa cada uno de esos núcleos temáticos.

6.4 Los numerosos momentos de reflexión se convierten en momentos de dispersión para el alumnado

Para el desarrollo de este tema en su vertiente práctica con alumnado de Educación Primaria, decidí hacer uso de una estructura concreta de las lecciones que recoge en forma de momentos lo que sucede en toda la lección. Por ello, mi forma de actuar en el momento de construcción de aprendizaje va a basarse en: una propuesta, acción y reflexión.

Lo interesante de este juego bueno es que los alumnos y alumnas puedan pactar los principios básicos de actuación para mejorar el mismo a través de los momentos de reflexión sobre la acción con ayuda del maestro. De esta forma, lo que provocamos es que ellos mismos sean los principales protagonistas de esa construcción.

Por ello, todas las lecciones tuvieron una gran presencia de los momentos de reunión y, quizá, abusé en exceso de ello. Esto tuvo una gran consecuencia y se pudo apreciar, durante todas y cada una de las lecciones, una evolución desfavorable del alumnado en cuanto a su implicación e interés desde el primer momento de la lección hasta el momento final.

A lo largo de ella, los alumnos y alumnas se encuentran motivados por aportar soluciones por construir su propio juego y, en definitiva, por jugar y comprobar sus propuestas. Entonces, asimilan y aceptan bien los primeros momentos de reflexión sobre la acción, pero a medida que vamos avanzando en todos ellos y llevábamos a cabo varias reuniones, he podido apreciar y con ayuda de mi compañero de prácticas y de mi tutora en el colegio, que su atención e implicación por conseguir un juego adaptado a sus intereses y necesidades se ve mermada, en gran medida.

Para facilitar la comprensión de esto que explico, es necesario acudir al *Anexo V*, concretamente en la tercera lección donde nos encontramos lo siguiente: “... *pérdida de tiempo por captar la atención...*”

Por lo tanto, estos momentos de reflexión grupales conseguían sus objetivos en los primeros momentos de la lección pero a medida que avanzamos, los momentos de reflexión se transformaban en momentos de dispersión para algunos alumnos o alumnas que dificultaban mi forma de avanzar sobre el tema.

Es, sin duda, un aspecto que mejorar de cara a las posibles futuras puestas en prácticas y que, quizá, con la adquisición de experiencia como docente y sobre todo, en el tratamiento del juego bueno puedan ayudarme a subsanarlos.

De esta forma y pensando en una posible solución, es interesante destacar dos soluciones diferentes. La primera tiene que ver con una dedicación menor de tiempo a los momentos de reflexión sobre la acción y esto se puede conseguir a través de la reflexión unificada y simultánea de aquellos aspectos que tengan gran semejanza.

Con esto me refiero a que si, por ejemplo, en el juego de salvavidas queremos atender al lanzamiento seguro del balón, no vamos a dedicar diferentes momentos a probar con qué parte del cuerpo lanzar, a qué parte golpear, cómo podemos lanzar... si no que a través de una serie de preguntas planificadas con cierto orden y coherencia, podamos dar respuesta de forma simultánea a alguna de ellas. Pero para ello, es de vital importancia haber disfrutado de unos minutos de práctica para haber podido observar diferentes formas de realización de cada uno de esos aspectos (esta agrupación de preguntas se verá reflejada en la unidad didáctica final, en el *Anexo VI*).

Pero también, de acuerdo con García Monge (2011), podemos encontrar otra solución en la que lo ideal sería realizar pequeños momentos de reflexión por grupos y no con la totalidad del alumnado. De esta forma, se podrían considerar cada una de las opiniones del alumnado y, además, poderlas poner en común y practicar en pequeñas situaciones simuladas de juego, lo que facilitaría su comprensión. De esta forma, cada grupo podría aportar sus soluciones en una futura reunión grupal para poder así, enriquecerse y pactar entre todas, la más adecuada.

También, de acuerdo a lo expuesto por este autor, a pesar de resultar más adecuada para los cursos de Educación Infantil y para primero y segundo de Primaria, podría haberse dado el caso de reflexionar en una parada momentánea y con ayuda de un ejemplo visual de la situación de juego en concreto, sin necesidad de detenerlo por completo para acudir de forma grupal a la pizarra, sentarnos en el suelo y destinar unos minutos a escuchar propuestas.

Esto, bajo mi punto de vista y apoyándome en los resultados generados en ciertas ocasiones, es un aspecto relevante de ayuda en mi docencia. No solamente por el hecho de resolver de forma rápida esa determinada situación, si no que los propios alumnos son conscientes del mismo debido a tener una referencia visual en una situación de juego real.

Por ello, creo que la fluidez y continuidad de las diversas situaciones de juego podrían haberse incrementado o, al menos, haber mantenido el nivel de atención o implicación del alumnado, molesto por la rutina de parar el juego para sentarse en el suelo frente a la pizarra y reflexionar.

6.5 Algunos alumnos buscan satisfacer sus necesidades individuales dando respuestas que no tienen en cuenta al grupo en su conjunto

Siguiendo con la idea de los momentos de reflexión sobre la acción, analizados en el anterior punto, es el momento de indagar un poco más acerca de ellos y ver cómo ciertos alumnos, ante las preguntas lanzadas por el maestro, tratan de buscar una solución que satisfaga sus propias necesidades, olvidándose del grupo en su conjunto.

De acuerdo con la definición de juego bueno, expuesta por García Monge (2011) nos podemos encontrar con la siguiente frase extraída de la misma y apreciar su incumplimiento: “...para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo *practicará*”.

Es así como, a lo largo de las lecciones es un hecho que se ha ido repitiendo y que ha dificultado mi docencia. El hecho de plantear una serie de preguntas al alumnado para ayudarles a buscar una solución a las situaciones problemáticas del juego y que ellos mismos solo piensen de forma egocéntrica, con su caso particular, y no sepan encaminar su pensamiento para satisfacer las necesidades grupales es un aspecto que mejorar.

A modo de ejemplo y para apoyar este análisis con resultados reales, he de decir que una situación peculiar ocurrida durante la tercera lección en la que trabajamos la seguridad con el juego de “tú me salvas”, cuando nos encaminábamos a buscar una parte segura del cuerpo en la cual podíamos tocar para pillar y que no nos hiciese daño, pude escuchar respuestas como la siguiente, recogida en el *Anexo V*: “*en la espalda no es seguro porque tengo una herida y si me das, me haces daño*”.

Esta respuesta es real, ofrecida por alumnado de tercero de Primaria que muestra la clara presencia de su egocentrismo durante los momentos de reflexión sobre la acción sin pararse a pensar: si no tuviese una herida, ¿sería segura?

Esto también puede ser consecuencia de mi actuación docente. Quizá, la forma de enunciar las preguntas no fue la adecuada, pudiendo dar lugar a respuestas abiertas lo que, tal y como he podido comprobar, da lugar a numerosas respuestas y no ayuda a centrarme en aquello que quiero buscar y conseguir.

Por ello, atendiendo a lo expuesto por García Monge (2011) es necesario realizar un cambio en la visión de los alumnos y de sus respuestas que vaya de una visión de partida egocéntrica e impulsiva hacia una respuesta más reflexiva y empática para poder así satisfacer las necesidades grupales.

Para ello conseguir esto, resulta necesario recurrir a lo expuesto por García Monge (2011) sobre la necesidad de centrar el tema de la lección, en mi caso de seguridad o de relaciones, en relación con las posibles situaciones problemáticas que tengan lugar en el juego.

Siguiendo con lo expuesto por este autor, anteriormente citado, vamos a tratar de evitar las preguntas abiertas debido a la posible discusión en la que puede derivar esto. Apoyándome con un ejemplo real, es necesario acudir al *Anexo V*, concretamente en la lección número dos, donde nos encontramos lo siguiente: “...*el hecho de escuchar la variedad de respuestas de mi alumnado, me lleva a observar enfados, riñas e incluso discusión entre ellos*”.

Esto es un aspecto que he observado y que, debido al planteamiento de preguntas demasiado abiertas, cada alumno la interpretaba de una forma distinta por lo que daba lugar a numerosas respuestas, todas ellas diferentes y lo que me impedía la búsqueda de una solución al problema que estábamos buscando para conseguir el juego bueno.

Es en este momento, cuando valoro la necesidad de concretar las preguntas de forma cerrada y posibilitar la escucha de la respuesta que voy buscando. Esto hubiese facilitado en gran medida el transcurso de las diversas lecciones de forma fluida y dedicando un escaso tiempo en la búsqueda de soluciones pero debido, una vez más, a mi escasa experiencia en el desarrollo de estos temas, caí en este error.

Finalmente, en la elaboración de mi nueva unidad didáctica he tenido en cuenta la presencia de una serie de observadores externos, que van a centrar su mirada en unos ciertos aspectos señalados en la ficha que se recoge en el *Anexo VII*. Por ello, de acuerdo con lo expuesto por García Monge (2011) la presencia de un observador-evaluador puede propiciar la toma de consciencia del propio jugador sobre sus acciones e intervenciones en las diversas situaciones de juego.

6.6 No dejar disfrutar de los juegos creados y, cuando finalizamos la unidad didáctica, los alumnos olvidan o no aplican lo aprendido

Estos dos temas de análisis pretenden poner fin a este apartado de mi Trabajo de Fin de Grado. Es así como en este mismo recojo dos temáticas que, bajo mi punto de vista, se ven influenciados de forma recíproca. Durante el desarrollo y puesta en práctica de mi unidad didáctica, he podido observar cómo he podido dar un gran protagonismo al aprendizaje del alumnado de un tema que desconocía hasta el momento, “olvidándome” del disfrute por ese aprendizaje generado.

He escrito la palabra olvidándome entre comillas, puesto que en mi planificación había destinado una última lección a la evaluación y disfrute de los juegos buenos, seguros y equilibrados, creados por el alumnado a lo largo de las lecciones previas, pero debido a diferentes imprevistos, no la he podido dedicar a ello y sí al trabajo de las relaciones que hasta el momento no había podido tener presencia.

Es aquí donde encuentro un error como consecuencia de los diversos imprevistos. Pero, como docente, hay que adaptarse a ellos y buscar una solución con su correspondiente actuación. De esta forma, no he podido dedicar gran parte de la lección al disfrute de los juegos creados o, incluso, a completar ciertos aspectos que, quizá, no hubiesen sido trabajados en su totalidad.

Por otra parte, otro de los aspectos que me ha preocupado en gran medida es el olvido generado por los alumnos y alumnas al finalizar esta unidad didáctica o incluso al cambiar de núcleo temático de trabajo, concretamente de seguridad a relaciones.

Es aquí como, aportando hechos y situaciones reales, me encontraba en la última lección de la unidad didáctica en la que iba a tratar el juego bueno trabajando las relaciones con el juego de cadeneta. Resultó interesante apreciar cómo ciertos aspectos trabajados previamente relacionados con la seguridad como, por ejemplo, no tirarse al suelo, no empujar a los compañeros, mirar todo el espacio, controlar movimientos... habían sido olvidados en gran medida y una mezcla de todos ellos iban cobrando presencia.

Quizá sea consecuencia de haberlo trabajado como un tema nuevo o también, por no haber dejado disfrutar de los aprendizajes al alumnado y que, de esta forma, hubiesen podido ser consolidados por ellos mismos.

Es de esta forma, como voy a plantear la solución desde dos perspectivas en las que el maestro de educación física va a ser el principal encargado para su realización. Por un lado, se podría llevar a cabo un fomento del disfrute de esos juegos buenos creados en las propias lecciones de educación física, ya que tomando como punto de referencia este tipo de unidades didácticas al comienzo del curso, podríamos dar una cierta continuidad a este tema del juego bueno durante nuestras posibles y futuras *lecciones de recuerdo* (Vaca, M. 2002) para poder así, aplicar lo aprendido.

También, podríamos dedicar una última lección a la evaluación y disfrute de nuestro juego bueno creado. Es, en este momento donde incluyendo la evaluación seguimos generando una serie de aprendizajes en el alumnado y no solamente relegamos su acción al pleno disfrute de los mismos sin una intención mayor. Es, de esta forma, cuando podemos retomar esos juegos y poder completar su trabajo en caso de que no lo hubiésemos abordado en su totalidad.

Atendiendo a lo expuesto por García Monge (2011), podemos llevar nuestras lecciones de educación física y sus aprendizajes más allá del aula. Para ello, estableciendo una división por, por cursos o grupos de Primaria, podríamos realizar una liga para buscar al curso más seguro de Educación Primaria. Es así como, aprovechando nuestro propio cuerpo y sus posibilidades de movimiento sin necesidad de numerosos materiales o espacios, podríamos dedicar parte de nuestros recreos a aplicar ciertos contenidos aprendidos y tratados en las diversas lecciones de educación física (que tienen que ver con la construcción de un juego bueno) y dotarles de significado en nuestra sociedad, ayudando al alumnado a construir nuevas formas de acción e interacción con el entorno que les rodea.

Mientras un grupo actúa con el propio juego elegido, será importante contar con la presencia de observadores externos que podrían ser alumnos o alumnas de otros grupos de Primaria con ayuda del maestro, para que a través de una hoja de registro y con unos criterios de realización, pudiesen establecer una puntuación que nos diesen datos de referencia para poder considerar al juego como seguro o, por el contrario, no se ha conseguido.

Así, se puede fomentar la autonomía del alumnado en esta materia. Quizá, exija un gran esfuerzo por nuestra parte como maestros de educación física al proponer esta liga como un Proyecto al equipo directivo del centro, pero de hacerse realidad creo que daría lugar al disfrute de esos juegos generados en la asignatura de educación física y ver una respuesta real, con resultados y hechos concretos que tienen su presencia en la propia sociedad y, por lo tanto, más allá del propio aula o gimnasio.

7. CONCLUSIONES

Para dar respuesta a este apartado, voy a plantear una serie de conclusiones que van a girar en torno a las siguientes temáticas: consecución de los objetivos de este Trabajo de Fin de Grado; la importancia del Juego Motor Reglado y como consecuencia de ello, el valor educativo del juego bueno; los aprendizajes derivados de su aplicación a un contexto educativo; y, por último, la aportación de todo esto a mi personalidad docente.

En primer lugar, he de decir que comencé este Trabajo de Fin de Grado estableciendo una serie de objetivos que pretendía cumplir. De esta forma, una vez analizados y vistos los resultados, puedo afirmar que la consecución de los objetivos se ha hecho realidad y tras haber finalizado este trabajo, me doy cuenta que todos y cada uno de ellos se ha cumplido de forma satisfactoria.

Por ello, puedo decir que fueron enunciados de forma correcta, teniendo en cuenta su grado y posibilidad de consecución y, sobre todo, me han ayudado a aplicar mis competencias como docentes, adquiridas a lo largo de estos cuatro años de duración de esta carrera universitaria.

En segundo lugar, vamos a centrarnos en el objeto de estudio de este tema como son el juego motor reglado y el propio juego bueno. El Juego Motor Reglado es un recurso imprescindible dentro de la Educación Física Escolar y, de acuerdo con Navarro (2011), cualquier juego motor puede ser mejorado.

Es, en este momento, cuando se antoja necesario atender al juego bueno. De esta forma, vamos a dejar de considerar el tema de los juegos como una sucesión de los mismos y vamos a provocar verdaderos aprendizajes en los juegos. Para ello, de acuerdo a la definición aportada por García Monge (2011) sobre el juego bueno, los principales protagonistas van a ser los alumnos, encargados de construir su propio juego con ayuda del maestro para adaptarlo a sus intereses y necesidades atendiendo a la seguridad, relaciones, intervención y responsabilidad personal y normativa.

Ofrecemos al alumnado una nueva forma de ver y considerar los juegos como un pacto social en el que, de forma grupal, deben acordar una serie de principios básicos de actuación que van a ser necesarios para su puesta en práctica. De esta forma, no solamente van a requerir la aplicación de habilidades motrices, si no que también deberán poner en práctica diversas habilidades sociales y cognitivas que les ayudarán a su correcta comprensión y construcción.

En este sentido, el tratamiento y aplicación de este tema se lo debo a la asignatura de “Juegos y Deportes” junto al resto que conforman el programa de la mención de Educación Física. Fue, concretamente, en esta asignatura donde pude apreciar una visión distinta sobre los juegos, vivenciando prácticas e incluso teniendo la posibilidad de realizar un trabajo sobre este tema con los compañeros que al final no elegí.

De esta forma fue como descubrí y conocí una nueva forma de entender y ver los juegos: el juego bueno. Se trata de un tema novedoso, con poca presencia en los colegios pero que, poco a poco, gracias a la formación de maestros va haciéndose un hueco en el ámbito educativo.

En tercer lugar, como consecuencia de todo lo anterior y de mi formación como estudiante, he tenido la posibilidad de comprobar y verificar su aplicación en el ámbito de Educación Primaria. De esta forma, he podido hacer ver y comprender al alumnado una nueva manera de entender los juegos y trabajar en ellos.

Ha resultado gratificante el cambio de actitud en los juegos en los que, previo al trabajo de esta unidad didáctica, sus acciones eran impulsivas, sin reflexión y atendiendo a sus acciones individuales sin pensar en el colectivo. Esto tenía como consecuencia diversos choques, caídas, faltas de respeto entre compañeros, falta de acuerdos, etc.

Pero con el trabajo de esta unidad didáctica, han cambiado sus acciones impulsivas e individuales hacia unas más reflexivas y grupales, preocupándose no solamente por sus propias acciones, sino en la repercusión que esta tendría sobre el grupo en su conjunto.

Esto les ha permitido trabajar en una serie de juegos, conocidos para ellos, que se encontraban asociados a su cultura lúdica de una manera distinta y, lo más importante, han generado unos verdaderos aprendizajes en ellos mismos que tienen que ver con la seguridad y las relaciones en el juego bueno.

Pero, consecuencia de mi escasa experiencia como docente y, en concreto, en el tratamiento de este tema en el ámbito de Educación Primaria era de suponer que iba encontrarme numerosas dificultades en mi docencia.

Ha sido gracias al meta-análisis realizado sobre los resultados, por lo que he podido ser consciente de todos ellos y poder buscar una solución que me permita, en un futuro, volver a poner en práctica esta unidad didáctica de forma satisfactoria para no volver a cometer esos mismos errores.

Todo esto me ha ayudado a seguir construyendo mi personalidad docente. La escasa experiencia como docente, en el tratamiento del juego bueno, ha sido un gran inconveniente, tal y como se ha podido leer en el análisis de los resultados obtenidos. Pero, a pesar de ello, me siento orgulloso de los resultados obtenidos en esta unidad didáctica y la consecución de los objetivos propuestos.

Esto supone un primer paso durante mi andadura como docente en el tratamiento del juego bueno y que, en un futuro, espero volverlo a poner en práctica, asumiendo todos estos errores iniciales para poder poner una solución coherente y eficaz en la futura puesta en práctica.

Finalmente, para poner fin a este apartado, he de decir que gracias a la asignatura de Juegos y Deportes, al Prácticum II y a mi tutora en el colegio he podido comprobar la validez del juego bueno, lo que me ha permitido realizar este Trabajo de Fin de Grado que pone un broche final a la aplicación de las diversas competencias adquiridas como maestro y, que sin duda, si quiero progresar en este ámbito educativo será necesaria atender a una formación permanente y actualizada de los contenidos que me permita desenvolverme de manera satisfactoria con el alumnado de Educación Primaria.

8. BIBLIOGRAFÍA

Blanchard, K. y Chesca, A. (1986). <i>Antropología del deporte</i> . Bellaterra, Barcelona.
BOCyL núm. 117. ORDEN EDU/519/2014 (20 de junio 2014)
BOE núm. 52. Real Decreto 126/2014 (Mecd, Madrid 1 marzo 2014)
Bores, N. J. (Coord.) La lección de EF en el tratamiento pedagógico de lo corporal. <i>La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal</i> . INDE 2005 Barcelona, p. 122 – 149
García Monge, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. <i>Ágora para la EF y el deporte</i> , No 1, p. 55 - 70.
García Monge, A. (2005). <i>Desarrollo curricular del juego en Educación Física Escolar: estudios de casos en el 2o ciclo de Educación Primaria</i> . Tesis doctoral (inédita). Universidad de Valladolid.
García, A. y Rodríguez, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. <i>Revista Educación física y deporte</i> , pp. 83-107. Universidad de Antioquia.
García Monge, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en educación física escolar: “el juego bueno” <i>Ágora para la EF y el deporte</i> , No 13, p. 35 – 54
Hernández Moreno, J. (1994). Análisis de las estructuras del juego deportivo. <i>Barcelona, INDE</i> .
Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. <i>En revista digital Lecturas: Educación Física y Deportes. Buenos Aires. No 16</i> .
Navarro, V. (2008). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. <i>En Revista Ágora para la Educación Física y el Deporte</i> No 13. Universidad de La Laguna, págs. 15-21.
Orlick, T., (1990). <i>Libres para cooperar, libres para crear</i> . Barcelona: Paidotribo
Parlebás, P., (1988). <i>Elementos de sociología del deporte</i> . Málaga: Unisport.
Parlebás, P. (2001). <i>Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz</i> . Barcelona: Paidotribo.

Rovengo, I. y Bandjauer, D. (1994). Child-Designed Games Experience Changes Teacher's Conceptions. <i>Journal of Physical Education, Recreation and Dance</i> , no 65 (6), pp. 60- 63.
Sagüillo, M (2005). La lección de Educación Física en Educación Primaria: el fruto de un proceso de formación permanente. En Bores, N. (coord.): <i>La lección de educación física en el tratamiento pedagógico de lo corporal</i> . INDE, Barcelona, pp 41-66.
Vaca, M. (1996). La Educación Física en la práctica en Educación Primaria. Asociación Cuerpo, Educación y Motricidad. Palencia.
Vaca, M. (2002). Relatos y reflexiones sobre el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en la Educación Primaria. Palencia: Cuerpo, Educación y Motricidad.
Vaca, M. y Sagüillo, M (2009). El tablero en las lecciones de Educación Física Escolar. Su contribución al aprendizaje. <i>Revista Educación física y deporte</i> , no 28 (1), pp. 87-88

9. ANEXOS

9.1 Anexo I: unidad didáctica inicial

TÍTULO: “APRENDEMOS Y CONOCEMOS UNA NUEVA FORMA DE JUGAR, MÁS SEGURA Y EQUILIBRADA: EL JUEGO BUENO”.

Contexto

Esta unidad didáctica va a ser puesta en práctica durante mi Prácticum II, el cual está siendo realizado en el CEIP Gómez Manrique, en Villamuriel de Cerrato, dentro de la provincia de Palencia. Es un colegio cuyo número de alumnos entre Educación Infantil y Primaria no supera los 150 en su totalidad, distribuidos en una única línea, por lo que se puede observar que dichos grupos no son excesivamente numerosos.

Grupo de referencia

Para la puesta en marcha de esta unidad didáctica, he decidido centrarme en los cursos que constituyen el primer internivel, formado por primero, segundo y tercero de Primaria. Pero, concretamente va a ser con este último curso con el cual establezca un análisis más exhaustivo sobre los resultados y seguimiento de las diversas lecciones.

He decidido escoger a este grupo puesto que durante el transcurso de mi Prácticum II, he observado diversas situaciones de juegos, en las cuales los temas de seguridad y relaciones carecen de presencia, produciéndose numerosos choques, caídas voluntarias, conflictos entre compañeros por el incumplimiento de las normas, discusiones... Todo esto unido al nivel madurativo del grupo y el afecto conseguido hacen que mi elección se haya visto, en gran medida, facilitada.

Espacio de trabajo

Para la puesta en práctica de las diferentes lecciones que conforman dicha unidad didáctica, he decidido utilizar en primer lugar el gimnasio del propio colegio. Es un espacio cuyas dimensiones son bastante reducidas y en el cual, hay elementos como los radiadores, salientes, tuberías y la escasa altura del techo, pueden entorpecer la práctica motriz de los alumnos y constituyen a su vez, elementos de seguridad sobre los cuales podemos trabajar.

Además, la presencia de material dentro del mismo como espalderas, plinto y bancos suecos, junto al cuarto de material, pueden posibilitar una mayor continuidad a la hora de establecer dicha práctica motriz, sin necesidad de dedicar un tiempo extra para su preparación.



Estas dos imágenes representan el gimnasio en el que se desarrollan las situaciones motrices.

Por otra parte, también haré uso del patio del colegio. Se trata de un espacio amplio, con grandes dimensiones por lo que me centraré exclusivamente en la cancha de futbito para realizar una de las últimas lecciones que tiene que ver con el trabajo de las relaciones con ayuda de un juego llamado “cadeneta”.



Imagen del patio del colegio.

Disponibilidad del material

Es importante, para la correcta puesta en práctica, realizar una previsión de los materiales que necesitemos para la realización de la unidad didáctica. Para ello, hay que consultar la disponibilidad (en este caso de pañuelos de colores, una indiacá, un balón de gomaespuma, junto a los más visibles como pueden ser las espalderas, el plinto o los bancos suecos) para evitar así, los posibles imprevisto de este tipo y prepararlo con antelación, haciéndolo visible a la totalidad del alumnado.

Además de esto, hay que tener en cuenta el resto de materiales a los cuales poder recurrir. Por ejemplo, para acotar el espacio (si es necesario) es importante tener en cuenta con qué tipo de materiales se puede llevar a cabo.

Justificación

Actualmente, vemos que en nuestro día a día y en diferentes espacios en los cuales se encuentra un público infantil y joven, se dan numerosas situaciones de juegos en su vertiente lúdica. Es por ello por lo que con la puesta en práctica de esta unidad didáctica pretendo hacer ver a los alumnos y comprender el paso de una actividad lúdica a un proceso educativo a partir del cual se pueden establecer una serie de aprendizajes en tema de juegos y que contribuyan al desarrollo del proceso madurativo de los mismos.

Es así como, para ello, voy a recurrir al trabajo y tratado de un tema concreto: el juego bueno. Así mismo, dentro de él, he decidido tratar unas temáticas concretas de los cuatro núcleos temáticos que lo constituyen, tal y como son la seguridad y las relaciones.

Estos dos elementos, anteriormente citados, son fundamentales y sería idóneo poderlos interiorizar desde las edades más tempranas. Por ello, quiero hacer conscientes al alumnado de aquellos elementos que ponen en peligro nuestra integridad física y que, por lo tanto, como riesgo pone fin al juego.

Además, una vez interiorizado la seguridad dentro de los diferentes juegos que trabajaremos, es necesario tratar el tema de las relaciones. El hecho de respetar a los compañeros en sus diferentes vertientes (ritmo de carrera, turno de palabra, llegar a acuerdos...) resulta un aspecto esencial en estas edades, cuyo trabajo continuado puede dar buenos resultados y generar un clima idóneo de convivencia.

Todo esto, se llevará a cabo a través de diferentes puestas en práctica del propio juego y momentos de reflexión grupal que nos ayuden a construir el mismo de forma pactada e intencionada. Esta metodología ayuda al alumnado a pensar de forma grupal, reflexionar y analizar las diversas situaciones de juego para ser conscientes de las posibles situaciones que en él se den y dotar de soluciones al mismo.

Intervención

Objetivos

- Conocer en qué consiste el juego bueno, así como sus cuatro núcleos temáticos: seguridad, normativa, relaciones e intervención y responsabilidad personal.
- Identificar los diferentes aspectos y criterios que permiten a un juego ser considerado como “juego bueno”.
- Acordar mediante consenso y respetar las normas del juego por todos sus participantes.
- Tomar conciencia sobre los elementos de seguridad y de relaciones presentes en los juegos.
- Jugar de manera segura y equilibrada con los compañeros.
- Reflexionar y reconocer las propias acciones, así como la de los compañeros en las diversas situaciones de juego.

Contenidos

- Conocimiento de la definición de juego bueno, así como los pilares sobre los que se sustenta.
- Modificación de las estructuras de los juegos: espacio, materiales, jugadores, etc.
- Tratamiento de la seguridad y las relaciones equilibradas en el juego
- Establecimiento de normas pactadas que ayuden al grupo a conseguir un objetivo común: el juego bueno.
- Acuerdo y respeto por las normas establecidas a través del pacto grupal.
- Respeto a los compañeros, material y espacios utilizados en las diversas situaciones de juegos.

Evaluación

La evaluación se llevará a cabo de forma diaria a través de diversos métodos:

- La observación del maestro: es decir, aprovechando la presencia del maestro en el aula, es importante poder observar las diversas situaciones de juego que en él se den. De esta forma, se podrá establecer un análisis, en cuanto al progreso de los alumnos, desde la primera hasta la última lección.

Además puedo contar con la presencia de mi compañero de prácticas en dicho colegio y también, la compañía de mi tutora en el mismo, lo que constituyen dos ayudantes más en esta observación.

- Fichas de autoevaluación y evaluación del alumnado: tal y como se puede apreciar en el *Anexo II*, los alumnos y alumnas mediante su respuesta a las diversas cuestiones que se ofrecen en las fichas y que constituirán el carné del buen jugador podrán reflejar gran parte de los conocimientos adquiridos y se podrá establecer así, un seguimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Pizarra: es un elemento en el cual, se debe ir reflejando las normas a las cuales han conseguido llegar todos los alumnos y alumnas a través del pacto grupal. Por lo tanto, constituye un elemento de evaluación en el cual se valorará las aportaciones que cada alumno o alumna hace al grupo en su conjunto.

Estructura de las lecciones

Para todas y cada una de ellas, he decidido seguir una estructura ordenada de las mismas, que me permitan centrar al alumnado desde el primer instante en la unidad didáctica presente.

Es así como, empezaremos con un momento de encuentro, mediante el cual nos permitirá acudir al aula del alumnado de tercero de Primaria para coger su bolsa de aseo, formar una fila para dejarla en el baño y, a continuación, bajar al gimnasio para empezar la lección.

Una vez hecho esto, realizaré un estiramiento y calentamiento articular, llevado a cabo por un alumno o alumna y les reuniré en forma de semicírculo en torno a la pizarra para mostrarles y explicarles la temática que vamos a trabajar.

A continuación, tendrá lugar el momento de construcción del aprendizaje, a través del cual se pondrán en marcha los diversos juegos que permitan el trabajo y tratamiento de la seguridad y relaciones (gato en vuelo, salvavidas, tú me salvas y cadeneta).

Todos ellos, comenzarán a ponerse en práctica, únicamente, sabiendo el objetivo de los mismos. A continuación, se dejará que los alumnos lo prueben y después de esto, será el momento de establecer una reflexión sobre la acción para poder pactar principios básicos de actuación en relación a estos núcleos temáticos.

Se volverá a poner en práctica el juego con las posibles “normas” y se volverá a establecer un momento de reflexión sobre la acción. Esto se repetirá en varias ocasiones hasta que entre todos y todas, consigamos el juego bueno que estábamos buscando para que, posteriormente, pueda ser disfrutado por los mismos.

Después de esto viene el momento de despedida, en el cual aprovecharemos para reflexionar de forma grupal sobre la lección y sobre la temática y aspectos trabajados para que, a continuación, podamos rellenar las diversas fichas que constituyen el carné del buen jugador, un elemento esencial de evaluación.

Localización en el currículum

Atendiendo a la *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*, podemos observar que esta unidad didáctica se encuentra dentro del Bloque 4 de contenidos: “Juegos y actividades deportivas”. En él, se puede leer lo siguiente:

“En este bloque se agrupan los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia”.

Una vez localizado y ubicado el bloque de contenidos al que pertenece esta unidad didáctica, es el momento de aclarar qué contenidos vamos a tratar en la misma, en relación con el currículum. Para ello, vamos a acudir al apartado en el cual se exponen los referidos al curso de tercero de Primaria y podemos observar los siguientes:

- Iniciación a la práctica de juegos y actividades predeportivas y de desarrollo de habilidades motrices específicas.
- Iniciación a la práctica de juegos y deportes alternativos.

- Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.
- Aceptación como propios de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Desarrollo y reflexión de actitudes y valores relacionados con el juego limpio.
- Aceptación, dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad de intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes posibilidades.

También, dentro de este apartado del currículum oficial, podemos encontrar uno referido a los criterios de evaluación a los cuales se hará referencia a la hora de evaluar la unidad didáctica presente:

1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
5. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

Lecciones de la unidad didáctica

TÍTULO DE LA LECCIÓN	Modificamos los elementos del espacio para jugar de forma segura
Número de la lección	1
Curso	3º de Primaria
Número de alumnos	21
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pañuelo de color llamativo, bancos suecos, plinto y espalderas.
Actividades	
<p>- Momento de encuentro: recogeremos a los alumnos en su aula, harán una fila y dejarán su bolsa de aseo en el baño para, a continuación, bajar en orden hasta el gimnasio. Una vez que estemos en el gimnasio, presentaré a los alumnos y alumnas la unidad didáctica que nos va a acompañar durante las próximas cinco lecciones.</p> <p>Al ser una nueva forma de trabajar y aprender, destinaré unos minutos a explicar la metodología que vamos a seguir en todas y cada una de las lecciones. Además, explicaré en qué consiste el juego bueno, así como los pilares que lo constituyen.</p>	
<p>- Construcción del aprendizaje: una vez realizado todo lo anterior, es el momento de ponernos a trabajar en este tema. Para ello, lo iniciaremos con un juego llamado “gato en vuelo” en el cual un alumno va a encargarse de pillar al resto y estos, para evitar ser pillados, deberán subirse a un material con cierta altura o simplemente tumbarse en el suelo boca arriba moviendo las piernas y los brazos.</p> <p>Después de unos minutos de práctica, es el momento de reunirnos para tratar ciertos temas que tengan que ver la seguridad en cuanto al espacio. Para ello, previamente habremos provocado cierta situación, con una ligera reducción consciente del mismo.</p>	

Es así como la primera pregunta que lanzaré a los alumnos será:

- ¿Cómo habéis visto el juego en tema de seguridad?
- ¿El espacio es adecuado?
- ¿Qué podemos hacer?

Los alumnos y alumnas responderán que deberemos agrandar el espacio, cuyo fin será utilizar la totalidad del gimnasio para su máximo aprovechamiento. Una vez reflexionando sobre este aspecto, será el momento de volver a poner el juego en práctica teniendo en cuenta este aspecto pactado.

Ahora, será el momento de elegir los materiales a los cuales nos podemos subir y a cuáles de los no. Por lo tanto, la pregunta sería la siguiente:

- ¿Todos los materiales disponibles son seguros para poder subirnos?
- ¿Cuáles no lo son?
- ¿Qué hacemos con ellos?

A continuación, llega un aspecto muy importante sobre el juego y en el cual estableceremos un momento de reflexión sobre la acción:

- ¿Es seguro tirarse al suelo para quedarse en “gato en vuelo”?
- ¿Por qué?
- ¿Qué alternativa propondrías?

A la respuesta que quiero llegar es que los alumnos y alumnas, al tirarse al suelo para evitar ser pillados, es una situación peligrosa tanto para su salud como para la de los compañeros que se encuentren cercanos. Por ello, deberemos buscar una alternativa.

Acto seguido, realizaré una vez más, un momento de reflexión sobre la acción en el que trataremos el tema sobre el tiempo que podemos permanecer en una “altura” o en “gato en vuelo”.

Llegaremos al acuerdo pactado de un tiempo reducido que irá de los 5 a los 15 segundos. Lo pondremos en práctica para ver su efectividad sobre la seguridad.

A continuación realizaré otra parada para llevar a cabo un momento de reflexión sobre la acción. Es el momento de observar y analizar la cantidad de personas que se suben a la vez a los diversos bancos, espalderas o incluso el plinto.

Es así como preguntaré a los alumnos:

- ¿Os parece seguro subir muchas personas de forma simultánea?
- ¿Cuántas personas pueden subir en cada material?

Dejaré unos minutos de práctica con este nuevo principio básico de actuación al que hayan sido capaces de llegar y volveremos a un momento de reflexión sobre la acción.

A continuación, será interesante lanzar otras preguntas:

- ¿Podemos perseguir al “no-pillador” hasta el final, cuando alcance una altura?
- ¿Qué riesgos podría tener?
- ¿Qué solución pondrías a esta situación?

Llegaremos a la necesidad de establecer un área sobre cada altura. Es así como, a través de preguntas formuladas por el maestro, los alumnos deberán ir respondiendo a las mismas y, de esta forma, poder ir estableciendo una serie de principios básicos de actuación, que serán reflejados en la pizarra para que todos puedan interiorizarlas.

Volveremos a iniciar el juego, cumpliendo y poniendo en práctica estos principios pactados por el grupo y seguiremos observando aquellas situaciones que carecen de seguridad para, posteriormente, volver a reunir a los alumnos y establecer el momento de reflexión sobre la acción para llegar a conseguir al final de la lección, el juego bueno.

- **Momento de despedida:** a este punto de la lección, los alumnos deberán haber llegado a establecer, a través de “normas”, el juego bueno. Entonces, es el momento de reflexionar una vez más sobre lo ocurrido (cómo ha cambiado desde el inicio hasta el final y por qué). A continuación, rellenarán la primera ficha del carné del buen jugador.

Una vez hecho esto, es el momento de relajarse. Para ello pondremos una música y los alumnos, tumbados y con los ojos cerrados, recibirán por parte del maestro un masaje facial con ayuda de una pluma.

TÍTULO DE LA LECCIÓN	En busca del material que no haga daño
Número de la lección	2
Curso	3º de Primaria
Número de alumnos	21
Instalaciones	Gimnasio
Material	Balón de plástico, pelota de gomaspuma, indiaca, pañuelo con nudo.
Actividades	
	- Momento de encuentro: recogeremos a los alumnos en su aula, harán una fila y dejarán su bolsa de aseo en el baño para, a continuación, bajar en orden hasta el

gimnasio. Una vez que estemos en el gimnasio, presentaré a los alumnos y alumnas la temática de la unidad didáctica presente en esta lección (seguridad en cuanto al material utilizado).

- **Construcción del aprendizaje:** una vez explicado todo lo anterior, es el momento de ponernos a trabajar en este tema. Para ello, lo iniciaremos con un juego llamado “salvavidas” en el cual el alumno que tenga la pelota deberá lanzarla y dar a uno de sus compañeros. Si le da, este se sienta fuera del campo y la forma de salvarse es cuando den a la persona que te ha dado.

Cabe apuntar que, cualquier alumno puede coger la pelota. No hay un rol fijo, ya que este cambia dependiendo del momento del propio juego. Es así como, después de esta explicación, vamos a dejar probar los diferentes materiales para comprobar su seguridad y poder así, elegir el material más adecuado que garantice la seguridad que estamos buscando.

Empezaremos el juego con un balón de plástico y tras unos minutos de práctica, estableceremos un primer momento de reflexión sobre la acción. En él, vamos a hablar sobre las características de este material, en relación a la seguridad.

A continuación, practicarán de la misma forma con el resto de materiales (indiaca, pañuelo con nudo y pelota de gomaespuma) y estableceremos los mismos momentos de reflexión sobre la acción con cada uno de ellos.

Una vez visto y experimentado las características de estos materiales, es el momento de elegir uno de ellos. Para ello, mostrando los 4 materiales utilizados, preguntaremos a los alumnos:

- ¿Cuál de ellos os ha parecido más seguro?
- ¿Qué características tiene cada uno de ellos para ser considerado como seguro o peligroso?

Lo que queremos provocar es que los alumnos y alumnas elijan la pelota de gomaespuma como material más seguro para que, a continuación, podamos seguir con otros aspectos de la lección. Para ello nos ayudaremos de la siguiente pregunta, ya que tanto el pañuelo como la pelota de gomaespuma son materiales seguros:

- ¿Cuál de ellos permite lanzar más lejos para poder dar a los compañeros?

El siguiente aspecto que vamos a trabajar es el propio lanzamiento del balón:

- ¿Con qué parte del cuerpo es más seguro lanzar la pelota de gomaespuma?

Llegaremos a la conclusión, de manera pactada, que la mejor forma de lanzarlo y recogerlo es con la mano. Una vez hecho esto, es el momento de practicarlo y analizar qué sucede.

A continuación, vamos a seguir con el lanzamiento del balón, Para ello, vamos a preguntar a los alumnos y alumnas lo siguiente:

- ¿Lanzáis e intentáis dar a los compañeros en cualquier parte del cuerpo o a una en concreto?
- ¿Cuál sería la zona más segura de nuestro cuerpo sobre la que puede impactar la pelota?

Al final de este momento de reflexión sobre la acción, debemos haber llegado a la conclusión de establecer una parte determinada de nuestro cuerpo sobre la que pueda impactar el balón de forma segura, como por ejemplo por debajo de la cintura.

A continuación, nos vamos a centrar en el lanzamiento del jugador. Hasta este punto, habremos observado diferentes maneras de lanzar la pelota de gomaespuma: por encima de la cabeza con una mano, por debajo de la cintura con una mano, lanzamiento con dos manos...

Por lo tanto, es el momento de ponernos de acuerdo. Para ello, preguntaremos a los alumnos:

- ¿Podríamos lanzar la pelota de una forma segura?
- ¿Cuál sería?

Si es necesario, haremos alusión a los diferentes tipos de lanzamientos observados durante la lección, para ayudarles así a la reflexión grupal.

Por último, vamos a tratar otro aspecto interesante dentro del juego. Este, tiene que ver con los lanzamientos al compañero que se encuentra a escasos metros o, incluso, centímetros.

Para ello, preguntaremos a los alumnos lo siguiente:

- ¿Es seguro lanzar fuerte a un compañero que tenemos al lado?
- ¿Qué podríamos hacer para garantizar la seguridad?

A través de estas preguntas queremos hacer entender al alumnado que no hace falta lanzar fuerte a un compañero que tenemos al lado, simplemente podemos tocarle con el balón sin necesidad de lanzarlo o lanzarlo con menos fuerza.

Es así como, a través de preguntas formuladas por el maestro, los alumnos deberán ir respondiendo a las mismas y así, poder ir estableciendo una serie de principios básicos de actuación, que quedarán reflejados en la pizarra para que todos puedan interiorizarlos.

- **Momento de despedida:** a este punto de la lección, los alumnos deberán haber llegado a establecer, a través de “normas”, el juego bueno. Entonces, es el momento de reflexionar una vez más sobre lo ocurrido (cómo ha cambiado desde el inicio hasta el final y por qué). De esta forma, en el tiempo restante los alumnos podrán disfrutar y aprender del juego bueno que han sido capaces de construir.

A continuación, rellenarán la ficha correspondiente a esta lección, incorporada al carné del buen jugador y una vez hecho esto, es el momento de relajarse. Para ello pondremos una música y los alumnos, tumbados y con los ojos cerrados, recibirán por parte del maestro un masaje facial con ayuda de una pluma.

TÍTULO DE LA LECCIÓN	Trabajamos nuestra seguridad y la de nuestros compañeros
Número de la lección	3
Curso	3º de Primaria
Número de alumnos	21
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pañuelo de color llamativo.
Actividades	
<ul style="list-style-type: none"> - Momento de encuentro: recogeremos a los alumnos en su aula, harán una fila y dejarán su bolsa de aseo en el baño para, a continuación, bajar en orden hasta el gimnasio. Una vez que estemos en el gimnasio, presentaré a los alumnos y alumnas la temática de la unidad didáctica presente en esta lección (seguridad en cuanto a los compañeros). 	
<ul style="list-style-type: none"> - Construcción del aprendizaje: una vez explicado todo lo anterior, es el momento de ponernos a trabajar en este tema. Para ello, lo iniciaremos con un juego llamado “tú me salvas”. En este juego, un alumno va a ser el encargado de pillar. Si este pilla a un compañero, se cambia de rol. 	

Los “no-pilladores” para evitar ser pillados, pueden optar por decir “tú” en voz alta, en este momento se quedan quietos en el espacio y con los brazos extendidos. Para poder volver a la acción, deberán ser rescatados por otros dos compañeros. Uno de ellos agarrará una de las dos manos con dicho compañero y dirá “me”. Por último, para quedar liberados un tercer compañero dirá “salvas” a la vez que pasa por debajo de los brazos de sus dos compañeros.

En primer lugar, no hemos dicho cómo se tiene que pillar por lo que en este momento de la lección podremos observar distintas maneras, así como dar en diversas partes del cuerpo.

Por ello la pregunta lanzada sería la siguiente:

- ¿Cuál es la forma más segura de pillar a los compañeros?
- ¿Con qué parte de nuestro cuerpo es más seguro pillar?
- ¿Qué zona del cuerpo es la más segura para tocar?

Se pondrá en práctica y a lo que pretendemos llegar es que los alumnos, en sus respuestas, digan que la espalda es una de las zonas más seguras y que debemos pillar únicamente con una mano y de forma suave.

A continuación, otro aspecto importante que se puede apreciar dentro del juego es el hecho de realizar “tú me salvas” muy cerca de la pared. Por ello, lanzaremos la siguiente pregunta:

- ¿Es seguro realizar el “tú me salvas” pegados a la pared?
- ¿Por qué?

A la conclusión que queremos llegar es que no es nada seguro estar pegados a la pared puesto que los alumnos y alumnas no podrán entrar a salvarlos. Entonces nos encontraremos con la siguiente situación:

- ¿Qué pasa cuando nos encontramos cerca de la pared pero no pegados?
- ¿Es seguro?
- ¿Cómo podríamos entrar, en ese caso, a salvar a los compañeros?

Como respuesta, pretendo hacer ver a los alumnos y alumnas que de las dos direcciones posibles para salvar en este caso, solo hay una segura que es la de estar de frente a la pareja para que te puedan observar y estar alerta.

Pero, en este momento surgen otras preguntas:

- ¿Qué ocurre cuando entran dos o más personas a salvar?
- ¿Es seguro? ¿qué podríamos hacer para evitar que haya choques a la hora de entrar a salvar?

Debemos encaminar las preguntas para que los alumnos y alumnas lleguen a la conclusión de que se debe establecer un límite de personas que pueden entrar a salvar y ese límite es el de una única persona. Pero, ¿cómo nos ponemos de acuerdo para saber quién salva si dos o más alumnos deciden ir a salvar a la misma pareja?

La respuesta a la que quiero llegar es que los alumnos sean capaces de comunicarse para poder avisar, de alguna manera a la pareja que van a ir a salvar para evitar que entre más de una persona.

Es así como, a través de preguntas formuladas por el maestro, los alumnos deberán ir respondiendo a las mismas y así, poder ir estableciendo una serie de principios básicos de actuación, que serán reflejados en la pizarra para que todos puedan interiorizarlos.

Volveremos a iniciar el juego, cumpliendo y poniendo en práctica las “normas” pactadas por el grupo y seguiremos observando aquellas situaciones que carecen de seguridad para, posteriormente, volver a reunir a los alumnos y establecer el momento de reflexión sobre la acción para llegar a conseguir al final de la lección, el juego bueno.

- **Momento de despedida:** a este punto de la lección, los alumnos deberán haber llegado a establecer, a través de normas, el juego bueno. Entonces, es el momento de reflexionar una vez más sobre lo ocurrido (cómo ha cambiado desde el inicio hasta el final y por qué). De esta forma, en el tiempo restante los alumnos podrán disfrutar y aprender del juego bueno que han sido capaces de construir.

A continuación, cogerán su carné del buen jugador y rellenarán la tercera ficha y una vez hecho esto, es el momento de relajarse. Para ello pondremos una música y los alumnos, tumbados y con los ojos cerrados, recibirán por parte del maestro un masaje facial con ayuda de una pluma.

TÍTULO DE LA LECCIÓN	“Jugamos de manera equilibrada y respetando a los compañeros”
Número de la lección	4
Curso	3º de Primaria
Número de alumnos	21
Instalaciones	Patio del colegio
Material	No se necesita material
Actividades	
	<ul style="list-style-type: none"> - Momento de encuentro: recogeremos a los alumnos en su aula, harán una fila y dejarán su bolsa de aseo en el baño para, a continuación, bajar en orden hasta el gimnasio. Una vez que estemos en el gimnasio, presentaré a los alumnos y alumnas la temática de la unidad didáctica presente en esta lección (las

relaciones dentro del juego).

- **Construcción del aprendizaje:** una vez explicado todo lo anterior, es el momento de ponernos a trabajar en este tema. Para ello, a lo largo de esta lección, vamos a realizar el juego de cadeneta. En él, en un principio, un alumno va a ser el pillador y cuando pille a otro alumno deberá darle la mano y pillar a otro compañero sin soltarse y así, sucesivamente hasta que pillen a todos los compañeros, formando así una cadena única.

Lo que quiero provocar con la presencia de esta única cadena es hacer ver a los alumnos la dificultad a la hora de ponernos de acuerdo y de pillar a los compañeros, ya que debemos adaptarnos a un gran número de compañeros que actúan como pilladores. Por ello, las preguntas serán las siguientes:

- ¿Es fácil pillar y ponerse de acuerdo con la presencia de una única cadena?
- ¿Qué podemos hacer?

Al punto que quiero llegar es hacer ver al alumnado que la presencia de varias cadenas formadas por un número menor de personas, puede favorecer el tratamiento de las relaciones. Por ello, establecemos la presencia de varias cadenas, eliminando una única.

El siguiente aspecto será observar y ponerse de acuerdo sobre cómo podemos hacer la separación de la cadena. Para ello les preguntaré:

- ¿Cuál es la forma más adecuada y equilibrada para separar la cadena?

Quiero llegar a hacer ver a los alumnos la necesidad de separarse rápidamente con la persona que tengan al lado, aceptándolo y evitando ponerse con las personas que desee.

Una vez que hemos conseguido esto, pasaremos a lo siguiente. Esto tiene que ver con el diálogo entre los compañeros:

- ¿Por qué se rompe la cadena?
- ¿Qué podemos hacer para evitarlo?

Aquí se pueden dar dos respuestas válidas como son la de dialogar antes de correr y la de respetar el ritmo de los compañeros, adaptándose al mismo.

Por último, vamos a tratar los siguientes aspectos:

- ¿Pillamos siempre al mismo?
- ¿Cuántos jugadores tenemos en el campo?
- ¿Cuál sería la forma más equilibrada de pillar para que todos puedan participar?

Y en caso de que un pillador solo se centre en un jugador en concreto, ¿qué podemos hacer el resto de jugadores para evitarlo?

Llegaremos a la conclusión de la necesidad de ayudar a los compañeros en caso de haber una persecución continua a uno de los jugadores.

- **Momento de despedida:** a este punto de la lección, los alumnos deberán haber llegado a establecer, a través de principios básicos de actuación, el juego bueno. Entonces, es el momento de reflexionar una vez más sobre lo ocurrido (cómo ha cambiado desde el inicio hasta el final y por qué). De esta forma, en el tiempo restante los alumnos podrán disfrutar y aprender del juego bueno que han sido capaces de construir.

Después, los alumnos rellenarán la cuarta ficha del carné del buen jugador y, a continuación, llegará el momento de relajarse. Para ello pondremos una música y los alumnos, tumbados y con los ojos cerrados, recibirán por parte del maestro un masaje facial con ayuda de una pluma.

TÍTULO DE LA LECCIÓN	“Evaluamos nuestros juegos buenos”.
Número de la lección	5
Curso	3º de Primaria
Número de alumnos	23
Instalaciones	Gimnasio y patio
Material	Pañuelos de colores llamativos, espalderas, bancos suecos y el material que hayan llegado a escoger como seguro para el juego de salvavidas
Actividades	
<p>- Momento de encuentro: recogeremos a los alumnos en su aula, harán una fila y dejarán su bolsa de aseo en el baño para, a continuación, bajar en orden hasta el gimnasio. Una vez que estemos en el gimnasio, presentaré a los alumnos y alumnas la temática de la unidad didáctica presente en esta lección (evaluamos nuestros juegos buenos).</p>	
<p>- Construcción del aprendizaje: una vez explicado todo lo anterior, es el momento de ponernos a trabajar en este tema. Para ello, a lo largo de esta lección, voy a decidir tratar los cuatro juegos buenos que han formado parte de esta unidad didáctica para poder ver si en realidad hemos sido capaces de llegar a ese “juego bueno” o por el contrario, nos faltan aspectos que mejorar.</p> <p>Por ello, empezaremos con el juego de “gato en vuelo”, después seguiremos con el de “salvavidas”, continuaremos con el de “tú me salvas” y terminaremos con “cadeneta”. Cabe apuntar que, todas los principios básicos de actuación que han sido pactados en relación a estos cuatro juegos y en cuanto a las temáticas de seguridad y relaciones, van a encontrarse reflejadas en la pizarra. De esta forma, antes de iniciar los juegos, recordaremos estas mismas.</p> <p>Si hay algún aspecto que falta por mejorar, el juego se puede parar y establecer un momento de reflexión sobre la acción para mejorarlo.</p>	

Si por el contrario, no encontramos situaciones que representen una falta de seguridad o equilibrio entre los participantes, dejaremos a los alumnos y alumnas disfrutar el juego bueno que han sido capaces de construir a través del pacto de las “normas”.

- **Momento de despedida:** a este punto de la lección, los alumnos habrán disfrutado de estos cuatro juegos de una forma diferentes y podremos poner fin a esta unidad didáctica. Pero antes de ello, debemos hacer una última reflexión sobre esta metodología y los cambios que ha supuesto desde el primer momento hasta este último en cuanto al aprendizaje se refiere.

A continuación rellenarán la última ficha de su carné del buen jugador y, terminaremos con una relajación, a través de la cual pondremos una música y los alumnos, tumbados y con los ojos cerrados, recibirán por parte del maestro un masaje facial con ayuda de una pluma.

9.2 Anexo II: el carné del buen jugador



NOMBRE DEL JUGADOR: _____

**CURSO AL QUE
PERTENECE:** _____

Lección número 1: “modificamos los elementos del espacio para jugar de forma segura”.

	Demasiadas veces	Alguna vez	Nunca
Choques con los compañeros			
Choques con los materiales del espacio			
Caídas			
He participado en el pacto de “normas”			
Cumplo las normas pactadas entre todos y todas.			
Respeto en el cuidado y ubicación del material			

Lección número 2: “en busca del material que no haga daño”.

¿Cuál ha sido el material más seguro que hemos utilizado?	
---	--

	Siempre	A veces	Nunca
Utilizo las manos para poder lanzar el balón			
Lanzo la pelota a la altura de la cintura o por debajo			
Lanzo y doy con el material al compañero por debajo de la cintura			
Me tiro al suelo cuando me lanzan el balón			
Al compañero que tengo muy cerca le lanzo la pelota flojo.			
Respeto las normas pactadas por el grupo			
Participo con mi opinión en la búsqueda del material adecuado			

Lección número 3: “Trabajamos nuestra seguridad y la de nuestros compañeros”.

SI HAS SIDO PILLADOR			
	Siempre	A veces	Nunca
Para pillar a un compañero le toco de manera suave en la espalda			
Me centro en un compañero al que pillar, olvidando que juegan más.			
Me choco con los compañeros o con los materiales del gimnasio			
Reviso mi indumentaria antes de comenzar el juego (ropa, zapatillas bien atadas, relojes, pulseras...)			
Participo, con mi opinión, en la búsqueda de soluciones en las diversas situaciones de juego			

SI HAS ACTUADO COMO “NO PILLADOR”			
	Siempre	A veces	Nunca
Para evitar que el pillador me pille, me tiro al suelo			
Si me vienen a pillar, sigo corriendo en vez de decir “tú” o buscar compañeros que ya estén esperando			
Decido pararme cerca de la pared o espalderas			
Cumplo las normas pactadas por el grupo			
Me choco con los compañeros o materiales del gimnasio			
Reviso mi indumentaria antes de comenzar el juego (ropa, zapatillas bien atadas, relojes, pulseras...)			

Lección número 4: “Jugamos de manera equilibrada y respetando a los compañeros”

	Siempre	A veces	Nunca
Respeto el ritmo de los compañeros			
Llegamos a un acuerdo dialogado para ver a quién pillamos			
Me da igual a quién pillar			
Doy la mano a todos mis compañeros			
Doy mi opinión para la búsqueda de posibles soluciones en el juego			
Los agrupamientos son aleatorios			
Mi cadena se rompe con facilidad			

Lección número 5: “Evaluamos nuestros juegos buenos”.

¿Me podrías explicar con tus palabras qué es el juego bueno?	
¿Qué dos temas, dentro del juego bueno, hemos tratado?	<ul style="list-style-type: none"> - S _____ - R _____
¿Cuándo consideramos que el espacio del gimnasio es seguro?	<p>1 - Cuando somos muchas personas en el gimnasio y tenemos poco espacio para movernos.</p> <p>2 - Cuando somos muchas personas en el gimnasio y el espacio es grande, lo que nos permite movernos con mayor libertad.</p>
Cuando en el juego de “salvavidas” lanzo el balón...	<p>1 - Lanzo a cualquier parte del cuerpo porque así apunto mejor, olvidando la seguridad.</p> <p>2 - Lanzo al compañero intentando darle por debajo de la cintura para evitar así posibles daños.</p>
Cuando me van a pillar...	<p>1 - Me tiro al suelo para que no me pillen.</p> <p>2 - Busco una solución para detenerme (gato en vuelo o tú me salvas).</p> <p>3 - Sigo corriendo hasta que el pillador se canse de perseguirme.</p>
Los agrupamientos en cadena de dos	<p>1 - Se hacen con mis amigos.</p> <p>2 - Se hacen de manera equilibrada.</p>

Cuéntame algo qué has aprendido en este tema.	
¿Qué es lo que más te ha gustado del juego bueno?	

PUNTUACIÓN: HAS OBTENIDO _____ PUNTOS SOBRE 10.

- Si tu resultado es un número entre el 1 y el 4: **debes mejorar como jugador, no dejes de intentarlo.**
- Si tu resultado es un número entre el 5 y el 7: **estás progresando adecuadamente y se podría considerar que eres un buen jugador pero tienes que seguir mejorando.**
- Si tu resultado es un número entre el 8 y 10: **¡enhorabuena por tu gran trabajo, eres un excelente jugador!**

Recuerda:

Independientemente de tu nota como jugador, queda mucho camino por recorrer. Siempre hay cosas nuevas por aprender, de forma individual o con ayuda de otras personas, así que: ¡nunca te rindas y disfruta de los futuros aprendizajes!

Firma del jugador: _____.

9.3 Anexo III: ejemplos del carné del buen jugador

¿Cuándo consideramos que el espacio del gimnasio es seguro?	<p>1 - Cuando somos muchas personas en el gimnasio y tenemos poco espacio para movernos.</p> <p>2 - Cuando somos muchas personas en el gimnasio y el espacio es grande, lo que nos permite movernos con mayor libertad.</p>	<p>Puntuación: HAS OBTENIDO 8 PUNTOS SOBRE 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si tu resultado es un número entre el 1 y el 4: debes mejorar como jugador, no dejes de intentarlo. - Si tu resultado es un número entre el 5 y el 7: estás progresando adecuadamente y se podría considerar que eres un buen jugador pero tienes que seguir mejorando. - Si tu resultado es un número entre el 8 y 10: ¡enhorabuena por tu gran trabajo, eres un excelente jugador! <p>Recuerda:</p> <p>Independientemente de tu nota como jugador, queda mucho camino por recorrer. Siempre hay cosas nuevas por aprender, de forma individual o con ayuda de otras personas, así que: ¡nunca te rindas y disfruta de los futuros aprendizajes!</p> <p>Firma del jugador: <u>Yordi</u></p>
Cuando en el juego de "salvavidas" lanzo el balón...	<p>1 - Lanzo a cualquier parte del cuerpo porque así apuro mejor, olvidando la seguridad.</p> <p>2 - Lanzo al computador intentando darle por debajo de la cintura para evitar así posibles daños.</p>	
Cuando me van a pillar...	<p>1 - Me tiro al suelo para que no me pillen.</p> <p>2 - Busco una solución para detenerme (gato en vuelo o tú me salvas).</p> <p>3 - Sigo corriendo hasta que el pillador se cansa de perseguirme.</p>	
Los agrupamientos en cadena de dos	<p>1 - Se hacen con mis amigos.</p> <p>2 - Se hacen de manera equilibrada.</p>	
¿Qué es lo que más te ha gustado del juego bueno?	<p>Hay que llevarse bien con los compañeros y hay que cumplir las normas.</p> <p>Que no me he hecho daño y me he divertido.</p>	

			posibles soluciones en el juego	^		
	X		Los agrupamientos son aleatorios	X		
			Mi cadena se rompe con facilidad		X	---

"BUEN JUGADOR"		
Pre	A veces	Nunca
		X
	X	
		X
		X

Sesión número 5: "Evaluamos nuestros juegos buenos".	
¿Me podrías explicar con tus palabras qué es el juego bueno?	El juego Bueno es un juego en el que aprendemos y nos divertimos a la vez.
¿Qué dos temas, dentro del juego bueno, hemos tratado?	<ul style="list-style-type: none"> - <u>SEGURIDAD</u> - <u>RELACIONES</u>

mi cadena se rompe con facilidad

Sesión número 5: "Evaluamos nuestros juegos buenos".

OR"		
A veces	Nunca	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	¿Me podrías explicar con tus palabras qué es el juego bueno?
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Es un juego en el que ponemos las reglas para que sea seguro. - <u>seguridad</u> - <u>relaciones</u>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

2

¿Cuál ha sido el material más seguro que hemos utilizado?

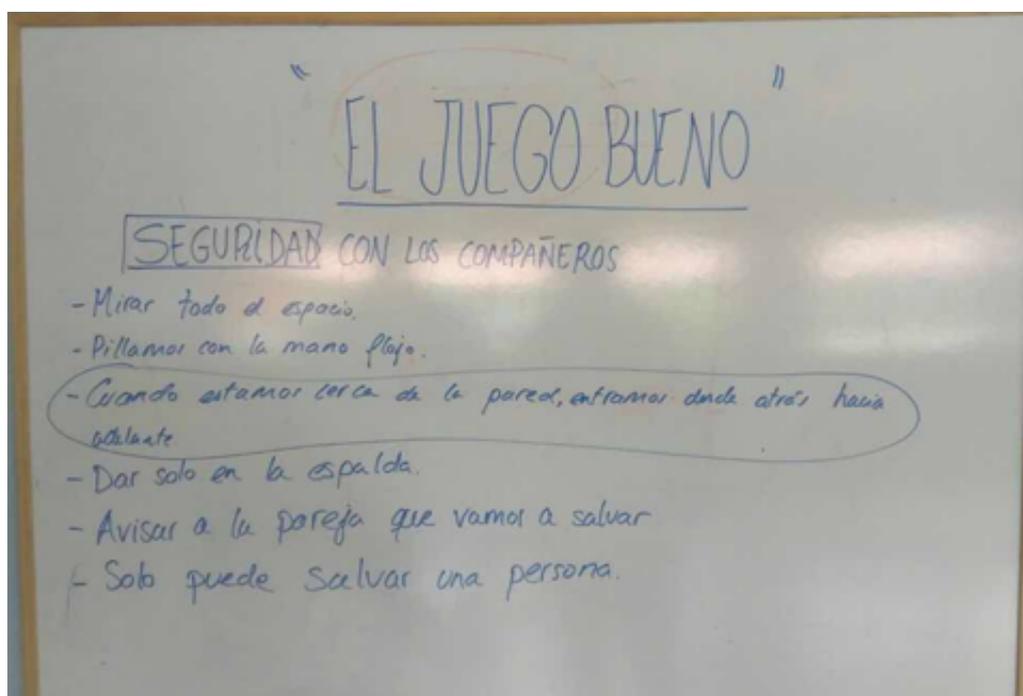
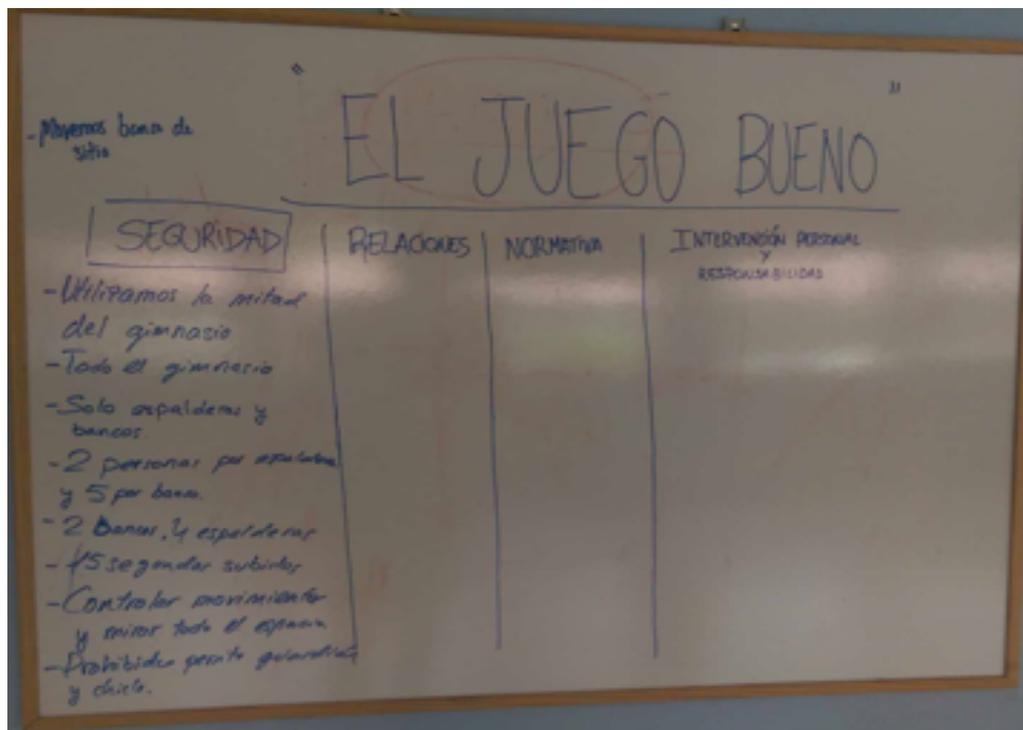
Pelota de goma espuma

	Siempre	A veces	Nunca
Utilizo las manos para poder lanzar el balón	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lanzo la pelota a la altura de la cintura o por debajo	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lanzo y doy con el material al compañero por debajo de la cintura	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me tiro al suelo cuando me lanzan el balón	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Al compañero que tengo muy cerca le lanzo la pelota flojo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respeto las normas pactadas por el grupo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participo con mi opinión en la búsqueda del material adecuado	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

os elementos del ra".

es	Alguna vez	Nunca
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9.4 Anexo IV: anotaciones en la pizarra



Juego bueno

Seguridad con los materiales

- Hemos elegido el balón de goma - espuma. Es el más seguro.
- Lanzar con la mano. No golpear el balón.
- Darle de la cintura para arriba. En la espalda.
- Solo en los brazos.
- Lanzar al compañero para golpearle de la cintura para abajo.
- A las personas que tenemos cerca, lanzamos flojo o las tocamos.
- No tirar al suelo.

9.5 Anexo V: descripción y análisis de la puesta en práctica de las lecciones

Primera lección

En esta primera lección, se iba a trabajar la seguridad en cuanto al espacio de juego. Empecé situando a los alumnos y alumnas y presentando esta nueva unidad didáctica, con una pequeña definición del juego bueno y de los pilares sobre los que se sustenta.

Antes de empezar con un análisis de lo sucedido, he de decir que esta primera lección ha sido la más provechosa en cuanto a aprendizajes generados y fluidez de la misma, a pesar de que estos alumnos y alumnas no habían trabajado nunca el juego bueno.

Es así como pude dar inicio a esta unidad didáctica y para ello, decidí empezar con un juego conocido para ellos llamado “gato en vuelo” para que, al final de la lección, pudiese estar modificado de tal manera que se adaptase a los intereses y necesidades del alumnado en relación con la seguridad.

En esta lección, empecé dejando poco tiempo para la puesta en práctica. Aspecto del cual me di cuenta a los pocos minutos de empezar. Quizá, los nervios por ser mi primera lección y el hecho de querer abarcar todos los aspectos planificados para esta misma, me llevaron a ser presionado por el tiempo de duración y, como consecuencia, reducir el tiempo de práctica del juego.

Además, también es necesario destacar los momentos de reflexión sobre la acción. Decidí dejar varios minutos para la puesta en práctica del juego cada vez que llegábamos a un pacto para establecer los diversos principios básicos de actuación pero, en demasiadas ocasiones, el hecho de ser mi primera lección y no saber centrar y concretar las preguntas lanzadas a mí alumnado, me llevó en ocasiones a destinar mucho tiempo para este momento de reunión.

También, puedo destacar la presencia de pocas opiniones en el inicio de la lección y, como consecuencia de esto, ciertos alumnos asumieron un papel de protagonistas aunque a lo largo de la misma se pudo apreciar una pequeña evolución con una mayor participación. Quizá, el hecho de haberse iniciado en un tema nuevo y en una concepción del juego nueva, derive en este aspecto.

Un aspecto que me ha llamado la atención ha sido la propuesta de un alumno cuyas capacidades intelectuales son elevadas, en la cual me proponía la posibilidad de cambiar un banco de ubicación para evitar que los compañeros y que la acción de juego se reuniese solo en una parte del gimnasio. Los alumnos y alumnas, se agrupaban cercanos a las espalderas situadas en unos de los fondos del gimnasio y en los bancos, ubicados en un lateral muy próximos a las espalderas.

Por lo tanto, decidimos aceptar su propuesta y movimos uno de los bancos de sitio para que la acción motriz se desarrollase utilizando todo el espacio del gimnasio y evitar así que la gente se concentrase en una zona concreta del gimnasio para evitar posibles situaciones carentes de seguridad. Esta propuesta, he de decir que no la tenía planificada pero el hecho de que dicho alumno pudo observar en esa situación de juego más allá de lo que pude prever yo, me llevó a ponerla en práctica con una consecuencia positiva para el grupo y para el propio juego.

Al final de la lección, conseguimos establecer y llegar entre todos a un juego bueno cuyos principios básicos de actuación se encontraban pactados de forma grupal. Este juego fue puesto en práctica durante varios minutos al final de la lección y por consiguiente, pude observar que conseguimos nuestro objetivo.

Segunda lección

Esta lección, sin duda, fue otra de las que me generaron mejores sensaciones dentro de esta unidad didáctica. En este caso, los alumnos y alumnas ya habían experimentado la metodología que iba a seguir en las futuras lecciones, por lo que el conocimiento de la misma permitió una gran fluidez en la práctica del propio juego, así como en los momentos de reflexión sobre la acción.

Pero, a pesar de ello, una vez más me encuentro con un problema que me viene sucediendo desde la lección anterior. El hecho de poner en práctica por primera vez como maestro el juego bueno, me lleva a no saber enfocar y concretar las preguntas que quiero hacer a mi alumnado, por lo que las respuestas escuchadas pueden variar en gran medida.

Este es un aspecto que tendré que ir mejorando con la práctica docente. El hecho de no concretar las preguntas para escuchar la respuesta que voy buscando, me lleva en alguna ocasión a ofrecer una serie de alternativas al alumnado, las cuales tendría que evitar para que sean ellos mismos los que encuentren las diversas soluciones a los problemas planteados.

Por otra parte, el hecho de escuchar la variedad de respuestas de mi alumnado, me lleva a observar enfados, riñas e incluso discusión entre ellos. Ante esa situación, decido que lo mejor es poner en práctica una de las respuestas y ver lo qué sucede. Pero en ocasiones, una vez más el tiempo es un gran condicionante y no puedo poner en práctica todas las propuestas de mi alumnado, por lo que generalmente suelo elegir aquella que más se acerca a lo que pretendo conseguir.

Además, también es importante apreciar en estos momentos iniciales de la unidad didáctica mi error en cuanto al respeto de los ritmos de aprendizaje del alumnado. Debido a mi escasa experiencia como docente y más, en temas de juego bueno, guío mis actuaciones como docente de manera estricta por todo aquello planificado e intentando abordar y poner en práctica todo lo que se corresponde con esa lección.

Por ello, el tiempo es un gran condicionante y sobre el cual, me dejo llevar. Quizá mi error esté en esto mismo que he comentado, en querer tratar todo aquello planificado en ese periodo de tiempo olvidando los ritmos de aprendizaje del alumnado. Esto, tal y como he podido apreciar en los resultados, dificulta su comprensión del juego ya que intentamos avanzar aunque ciertos principios básicos de actuación no hayan sido asimilados, comprendidos o puestos en práctica.

Al final de la lección, al igual que sucedió en la anterior, conseguí un juego bueno en el cual los alumnos y alumnas llegaron a pactar una serie de principios básicos de actuación y, además, fueron capaces de cumplirlos hasta tal punto que su implicación fue notable.

Tercera lección

Esta fue una de las lecciones que peores sensaciones me ha generado. Era un día en el que el grupo se encontraba bastante disperso y no conseguía centrarse en la lección en la que nos encontrábamos trabajando.

El hecho de observar este aspecto desde un primer momento de la lección, me influyó y me generó una gran inseguridad en mi mismo que me acompañó hasta el final de la lección. La pérdida de tiempo por intentar captar la atención del grupo y pedirles que se centrasen en el tema que estábamos trabajando, me llevó a trabajar con cierta prisa.

Además, en esta lección tuvo presencia un aspecto que hasta el momento no había tenido lugar. Se trataba de la búsqueda y emisión de respuestas egocéntricas por parte de determinados alumnos o alumnas como, por ejemplo, cuando nos encontrábamos buscando una zona del cuerpo seguros sobre la cual pillar y un alumno me contestó lo siguiente: “en la espalda no es seguro porque tengo una herida y si me das, me haces daño”.

Esto dificulta la búsqueda grupal de una respuesta que se encuentre acorde a las necesidades e intereses del grupo. Es más, hasta tal punto se ve influenciado por este aspecto que derivan sus respuestas en otras que incluso no tienen nada que ver con lo que estábamos buscando.

Por ello, no me dio tiempo a plantear todos los aspectos sobre seguridad que tenía planificados para esta lección. Pero, a aquellos que me dio tiempo fueron interiorizados en gran medida por el alumnado. En este momento, debido a la pérdida de tiempo decidí

no tocar todos los aspectos planificados y centrarme en unos pocos con su correspondiente consecuencia de no llegar a establecer un juego bueno.

Esta decisión fue bastante acertada, bajo mi punto de vista. Quizá, de haber decidido seguir trabajando más aspectos, me hubiese llevado a tratarlos de manera rápida y quizá, el alumnado no fuera capaz de poder interiorizarlo para su correcta puesta en práctica.

Cuarta lección

Cambiamos de escenario y esta lección, a diferencia del resto, ha sido llevada a cabo en el patio del colegio cuyas dimensiones ofrecen grandes posibilidades de movimiento. Pronto, pude apreciar cómo esas grandes dimensiones del espacio empiezan a afectar al alumnado en su comportamiento, dotándoles de mayor libertad.

Esto tiene una gran consecuencia en mi docencia, ya que aprecio cómo los despistes y la falta de atención empiezan a cobrar presencia desde un primer momento. Además, el hecho de cambiar el trabajo de la seguridad por el de las relaciones, empieza a confundir a los alumnos.

Confundir en el sentido de que yo, como docente, traté de lanzarles preguntas relacionadas con esta temática, pero debido a que el grupo no se encontraba centrado en la lección que estaba teniendo lugar, me respondían en varias ocasiones con aspectos que tenían que ver con la seguridad y no con las relaciones.

Este fue un aspecto interesante de observar y analizar, ya que a pesar de que ellos insistían en tratar ciertos aspectos que tenían que ver con la seguridad, en la práctica del juego no eran capaces de cumplirlos. Pero, poco a poco, fuimos centrándonos en el trabajo de las relaciones y para ello, mis preguntas, a diferencia de las lanzadas en otras lecciones fueron más directas, cerradas y concretas, evitando las preguntas abiertas de las lecciones anteriores, sobre aquellos aspectos que queríamos trabajar y conseguir.

Pero, a pesar de todo ello, los imprevistos no los he tenido en cuenta dentro de la planificación de mi unidad didáctica por lo que el tiempo perdido intentando mantener el control de la clase y destinado a llegar a un acuerdo para establecer los diversos principios básicos de actuación, me llevaron a no poder terminar con el tratamiento de todos esos aspectos y dejar parte de ellos para la siguiente lección.

Quinta lección

Esta lección es la última que hemos realizado dentro de la unidad didáctica que he planificado para la elaboración de este trabajo. Debido a que en la anterior no pude terminar todo lo que tenía previsto, he tenido que adaptar esta lección y en vez de dedicarla a un repaso y disfrute de todos los juegos que hemos ido construyendo y creando, he tenido que retomar el juego de cadeneta para seguir trabajando ciertos aspectos que tienen que ver con las relaciones dentro del juego bueno.

En esta lección, a diferencia de la anterior, he conseguido desde un primer momento la implicación activa de casi todos los alumnos y alumnas. Consecuencia de ello, se ha visto el desarrollo de una clase fluida y cómoda para desempeñar mi trabajo como docente.

A pesar de ello, una vez más pude notar el cambio notable que tiene que ver con los momentos de reflexión sobre la acción que se realizan al principio de la lección, con aquellos que son necesarios realizar con la lección más avanzada. En los momentos iniciales de la lección, el alumnado muestra una gran disponibilidad acompañada de su notable atención al tema trabajado pero conforme pasa el tiempo, el hecho de llevar a cabo numerosos momentos de reunión tiene como consecuencia el despiste y pasividad del alumnado.

Por ello, esto es un aspecto que dificulta mi puesta en práctica, puesto que en mi planificación tenía previsto destinar escasos minutos para el tratamiento de ciertos temas pero veo que en la práctica, la pérdida de tiempo y la espera para llegar a un acuerdo grupal son protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje que se está llevando a cabo.

Por lo tanto, he podido observar y, como consecuencia de ello, analizar cómo en ocasiones debemos adaptar nuestras lecciones a las necesidades e intereses del alumnado. Es así como he tenido que suprimir un repaso general de todos aquellos juegos que hemos ido trabajando para poder tratar en profundidad el tema de las relaciones y conseguir, de esta forma, un juego bueno.

9.6 Anexo VI: unidad didáctica final

En este apartado, pretendo generar y planificar una nueva unidad didáctica a través de la cual pueda mejorar el trabajo de ciertos aspectos que, tal y como se ha podido apreciar en el apartado en el que presenté los resultados obtenidos y su análisis, no han tenido una correcta realización durante mi puesta en práctica.

Es por ello por lo que esta unidad didáctica va a basarse, principalmente, en la que ya había planificado desde un principio (ver *Anexo I*). Del mismo modo, va a ser planificada teniendo en cuenta el mismo contexto que la inicial, dirigida al alumnado de tercero de Educación Primaria pero también se podría poner en práctica con alumnado del cuarto curso.

Cabe destacar que, en este apartado, solamente voy a mostrar aquellos aspectos que he decidido cambiar. De esta forma, los apartados que no aparezcan descritos, serán los mismos que en la unidad didáctica inicial.

Título de la unidad didáctica: “Aprendemos y conocemos una nueva forma de jugar, mas segura, equilibrada y empática: “el juego bueno”.

Temporalización

Es uno de los aspectos al cual he hecho referencia en numerosas ocasiones durante mi análisis. Es por ello por lo que, en esta ocasión, he decido planificar esta unidad didáctica para poder ser llevada a cabo durante las primeras semanas del curso y no durante las primeras semanas del mes de abril, como sucedió en la unidad didáctica inicial.

Objetivos

- Conocer en qué consiste el juego bueno, así como sus 4 núcleos temáticos: seguridad, normativa, relaciones e intervención y responsabilidad personal.
- Identificar los diferentes aspectos y criterios que permiten a un juego ser considerado como “juego bueno”.
- Acordar mediante consenso y respetar las normas del juego por todos sus participantes
- Tomar conciencia sobre los elementos de seguridad, de relaciones y de intervención y responsabilidad personal presentes en los juegos.
- Jugar de manera segura, equilibrada y de forma empática con los compañeros.
- Reflexionar y reconocer las propias acciones, así como la de los compañeros en las diversas situaciones de juego.
- Ayudar a los compañeros y compañeras en las situaciones de juego.

Contenidos

- Conocimiento de la definición de juego bueno, así como los pilares sobre los que se sustenta.
- Modificación de las estructuras de los juegos: espacio, materiales, jugadores...
- Tratamiento de la seguridad, las relaciones equilibradas y la empatía en el juego.
- Establecimiento de normas pactadas que ayuden al grupo a conseguir un objetivo común: el juego bueno.
- Acuerdo y respeto por las normas establecidas a través del pacto grupal.

- Respeto a los compañeros, material y espacios utilizados en las diversas situaciones de juegos.
- Actuación solidaria y con intención de ayudar a los compañeros dentro del juego.

Evaluación

Para poder llevar a cabo la evaluación de esta nueva unidad didáctica, he de decir que atenderemos a los mismos elementos que en la unidad didáctica inicial. Es así como, entre uno de ellos nos encontramos con el carné del buen jugador, el cual ha sido elaborado de nuevo atendiendo a los nuevos aspectos trabajados (ver *Anexo V*).

Estructura de las lecciones

Momento de encuentro

Este momento de la lección, será muy similar en todas y cada una de ellas. En la primera lección procuraremos dar a conocer a los alumnos y alumnas el tema que queremos y vamos a trabajar. Después, explicaré de forma breve y comprensiva lo que es el juego bueno, así como los pilares sobre los que se sustenta. En las lecciones siguientes, daremos por hecho que los alumnos y alumnas ya conocen el juego bueno y por lo tanto, aprovecharemos este momento para realizar un calentamiento, un juego de persecución y recordar ciertos aspectos que han podido ser vistos en las lecciones anteriores y también, introduciremos lo que vamos a trabajar durante la lección que nos acontece.

Momento de construcción del aprendizaje

Para abordar el tratamiento sobre este momento de la lección, he de decir que en cada una de las lecciones que consta la unidad didáctica, voy a intentar trabajar un núcleo temático del juego bueno y siempre, voy a utilizar el mismo juego. Lo que pretendo con esto es ofrecer una visión global al alumnado de lo que es el juego bueno y en lo que consiste, para sentar sus bases teóricas y permitir así un trabajo fluido y continuó en las sucesivas ocasiones.

Es así como, lo trabajado durante la primera lección va a poner en práctica también durante la segunda lección y así, sucesivamente. De esta forma, los alumnos y alumnas podrán obtener una concepción del juego bueno más concreta y con unos resultados notables al final de la unidad didáctica al centrarnos solamente en un juego, que será el de “tú me salvas” abordándolo y trabajándolo desde la seguridad, relaciones e intervención y responsabilidad personal.

“Aprendemos a jugar de forma segura”

Bajo el título de esta lección, nos encontramos con la primera de ellas. En ella, vamos a trabajar los principales aspectos que tengan que ver con la seguridad en el juego de “tú me salvas”.

Este juego, es el mismo que he planteado en mi unidad didáctica inicial, concretamente fue realizado en la tercera lección de la misma. A través de este mismo, pretendo dar a conocer y hacer consciente al alumnado de las diferentes situaciones carentes de seguridad que impiden llevar a cabo el juego sin riesgos de lesión o de daños físicos.

Por ello, voy a plantear una serie de aspectos sobre los cuales se puede trabajar. Aunque bien es cierto que, tal y como he comentado en el apartado de análisis de los resultados, las previsiones que se realizan durante la planificación de la unidad didáctica hay veces que están bien encaminadas pero, sin embargo, en otras ocasiones ni tan siquiera las tenemos en cuenta. Por ello, he de decir que planteo una serie de aspectos a trabajar pero esto no significa que sean los únicos, ya que siempre hay que saber y poder

responder a las necesidades e intereses del alumnado, puesto que es un juego construido por los propios jugadores y el maestro.

Por lo tanto, los aspectos de seguridad que pretendo trabajar son los siguientes:

- Modificación de las dimensiones del espacio para garantizar la seguridad.
- La forma más segura de pillar (con qué parte del cuerpo y a qué zona del cuerpo podemos contactar) y la forma más segura para salvar a los compañeros (pasar por debajo de sus brazos, tocándoles en alguna parte del cuerpo...)
- La dirección en la que podemos entrar a salvar (vamos de adelante hacia atrás de la pareja para que así me puedan ver y estar alerta) y evitar que para salvar vaya más de una persona (hay que establecer una señal para avisar a los compañeros y evitar así que nos juntemos varios a la hora de salvar).
- Controlar los movimientos y observar todo el espacio. No tirarse al suelo para evitar que me pillen.

También, en mi análisis, hice referencia a la dispersión generada en el grupo de clase debido a la presencia de numerosos momentos de reflexión sobre la acción. Por ello, en esta ocasiones, he decidido agrupar los aspectos que, bajo mi punto de vista, se pueden trabajar de forma complementaria y poder así aumentar el tiempo de práctica y reducir los momentos de reflexión sobre la acción.

“Aprendemos a jugar de manera segura y equilibrada”

Para esta segunda lección de la unidad didáctica, vamos a tratar principalmente el núcleo temático de las relaciones dentro de la búsqueda del juego bueno. Para ello, nos vamos a seguir centrando en el juego de “tú me salvas” y vamos a empezar a trabajar sobre las bases de seguridad que habíamos tratado en la lección anterior.

Es así como vamos a ir construyendo un juego bueno atendiendo a diversos aspectos, recordando lo aprendido durante la duración de toda la unidad didáctica y evitar así, posibles olvidos.

Para ello, voy a plantear una serie de aspectos a modo de previsión pero que, tal y como he comentado en la lección anterior, no quiere decir que sean los únicos:

- Cuántos pilladores creen que son necesarios para garantizar ese equilibrio y participación.
- Tener en cuenta a todos los compañeros como jugadores dentro del juego e ir a pillar al jugador más cercano para no centrarse solamente en uno. En caso de que el pillador se centre en un solo jugador, el resto intentan ayudarlo para intentar despistarlo.
- Doy la mano o salvo a cualquier persona que quiero que quede liberada y continuar así el juego.

Al final de esta lección, los alumnos y alumnas habrán recordado y aplicado los principios básicos de actuación a los cuales llegamos a través de un pacto grupal en la primera lección. Además, también habrán podido aplicar los respectivos a esta misma lo que nos permite ya tratar y poder considerar un juego bueno atendiendo a la seguridad y a las relaciones.

“Aprendemos a jugar de forma segura, equilibrada y empática”

Esta es la tercera lección y en ella voy a abordar, principalmente, el núcleo temático dentro del juego bueno que tiene que ver con la intervención y responsabilidad personal. Quiero apuntar que el hecho de ser trabajado en una de las últimas lecciones no significa que tenga un menor peso o importancia ya que, como iremos viendo, cada uno de los núcleos temáticos elegidos cobran una especial relevancia que nos permite alcanzar un objetivo en concreto: el juego bueno.

Dentro de este apartado, pretendo que mis alumnos y alumnas tomen conciencia de la necesidad de crear un ambiente positivo dentro del aula en el cual no se produzcan enfados o reproches y si suceden, sean ellos mismos los que sepan reconocerlo y poder poner una solución acertada. También, aceptar la derrota y el éxito en estas edades es un punto débil, por lo que me gustaría abordar su trabajo de una forma práctica y visual.

- Qué puedo hacer yo, como jugador, para conseguir mejorarlo y me preocupo por el resto de jugadores para ayudarles cuando lo necesiten. Aceptar los diversos roles dentro del juego.
- Necesidad de animar y no reprochar a los compañeros para crear ese clima positivo. Ayudar a los compañeros que lo necesiten.
- Aceptar la derrota o el éxito dentro del juego, puesto que tenemos que conseguir un fin a nivel de grupo de clase y no de forma individual: el juego bueno.

De esta forma, a través del tratamiento de todos estos aspectos reflejados en la pizarra, hemos llegado a esta lección tratando tres núcleos temáticos importantes del juego bueno de los que carecían tras mi puesta en práctica de la primera unidad didáctica.

“Evaluamos la seguridad, equilibrio y empatía dentro nuestro juego bueno”

Esta es la última lección de la unidad didáctica presente. Tal y como se puede apreciar, he decidido reducir una lección en esta misma, puesto que tras la realización de la que planifiqué como unidad didáctica inicial pude observar cómo los alumnos y alumnas al final de la misma, no presentaban el mismo interés por el tratamiento de los temas en comparación con las primeras lecciones.

Por ello, en esta vamos a evaluar nuestro propio juego bueno y, para ello, vamos a poner en práctica el juego atendiendo a los principios de actuación básicos a los cuales hemos llegado a través del pacto durante las anteriores lección. Estos principios de actuación básicos tienen que ver, principalmente, con la seguridad, las relaciones y la responsabilidad e intervención personal.

El hecho de haber tratado ya estos temas, no significa que tengamos que desatender las necesidades e intereses del alumnado en esta lección. Por ello, pondremos en práctica el juego bueno creado hasta el momento y pararemos el mismo para establecer momentos de reflexión sobre la acción si las situaciones de juego lo requieren.

Al final de la misma, cada jugador me dará su opinión sobre si hemos sido capaces de conseguir un juego bueno o por el contrario, aún nos quedan varios aspectos que trabajar para ser considerado como tal.

Momento de despedida

A este momento de la lección, deberemos haber llegado a probar el juego con todos los principios básicos de actuación a los que hemos sido capaces de llegar de manera grupal. Es entonces, cuando en este momento llevaremos a cabo una reflexión sobre cómo ha cambiado el juego y en qué aspectos se puede identificar, desde el principio de la lección hasta el final.

Además, también puede ser un momento para introducir a los alumnos y alumnas de forma breve aquello que van a trabajar en la próxima lección. De esta forma, podremos despertar su interés e implicación con ciertos días de antelación y prepararles así para las posibles problemáticas que puedan surgir en torno a las acciones motrices que van a desarrollar. Por otra parte, será fundamental dedicar unos últimos minutos de la lección a rellenar el carné del buen jugador.

9.7 Anexo VII: ficha de los observadores externos

Nombre del jugador que observa:

Curso:

	Conseguido	En progreso	No conseguido
Seguro			
Cumplimos las normas			
Participan todos los compañeros por igual			
Los compañeros se preocupan y se ayudan			

- ¿Por qué se producen choques, caídas y empujones?
- ¿Qué normas no se han cumplido y qué jugadores no las han cumplido?
- ¿Han participado todos los compañeros por igual o ha habido algún compañero que no ha participado como el resto?
- ¿Los jugadores se preocupan por los compañeros? Pon un ejemplo.

9.8 Anexo VIII: el carné del buen jugador de la unidad didáctica final



NOMBRE DEL JUGADOR: _____

CURSO AL QUE PERTENECE: _____

Lección número 1: “Aprendemos a jugar de manera segura”

SI HAS SIDO PILLADOR			
	Siempre	A veces	Nunca
Para pillar a un compañero le toco de manera suave.			
Doy a los compañeros en la espalda y no en otra parte del cuerpo.			
Me choco con los compañeros o con los materiales del gimnasio.			
Reviso mi indumentaria antes de comenzar el juego (ropa, zapatillas bien atadas, relojes, pulseras...).			
Participo, con mi opinión, en la búsqueda de soluciones en las diversas situaciones de juego.			

SI HAS ACTUADO COMO “NO PILLADOR”			
	Siempre	A veces	Nunca
Para evitar que el pillador me pille, me tiro al suelo.			
Para salvar, decido entrar por delante y salir por atrás de la pareja.			
Decido pararme cerca de la pared o espaldas.			
Cumplo las normas pactadas por el grupo.			
Me choco con los compañeros o materiales del gimnasio.			
Reviso mi indumentaria antes de comenzar el juego (ropa, zapatillas bien atadas, relojes, pulseras...).			

Lección número 2: “Aprendemos a jugar de forma segura y equilibrada”.

	Demasiadas veces	Alguna vez	Nunca
Doy la mano al compañero que me toque.			
Pillo a los compañeros que tengo cerca y no me centro solo en uno.			
Salvo a la pareja que tengo cerca.			
He participado en el pacto de “normas”			
Cumplo las normas pactadas entre todos y todas.			
Ayudo al compañero que está siendo perseguido.			

Lección número 3: “Aprendemos a jugar de manera segura, equilibrada y empática”.

	Siempre	A veces	Nunca
Acepto, sin enfadarme, cuando me pillan.			
Me preocupo por ayudar a aquellos compañeros que lo necesitan.			
Respeto las actuaciones y opiniones de los compañeros.			
Mi acciones son necesarias para conseguir un juego bueno			
Considero y acepto que la derrota o el éxito son elementos propios del juego			

Lección número 4: “Evaluamos la seguridad, equilibrio y empatía dentro nuestro juego bueno”.

¿Me podrías explicar con tus palabras qué es el juego bueno?	
¿Qué dos temas, dentro del juego bueno, hemos tratado?	<ul style="list-style-type: none"> - S _____ - R _____ - I _____ y r _____ personal
¿Cuándo consideramos que el espacio del gimnasio es seguro?	<p>1 - Cuando somos muchas personas en el gimnasio y tenemos poco espacio para movernos.</p> <p>2 - Cuando somos muchas personas en el gimnasio y el espacio es grande, lo que nos permite movernos con mayor libertad.</p>
Cuando actúo como pillador en el juego de “tú me salvas”...	<p>1 – Toco a los compañeros en cualquier parte del cuerpo porque es más rápido.</p> <p>2 – Toco a los compañeros en la espalda porque es una zona segura.</p>
Cuando me van a pillar...	<p>1 - Me tiro al suelo para que no me pillen.</p> <p>2 - Busco una solución para detenerme (tú me salvas).</p> <p>3 - Sigo corriendo hasta que el pillador se canse de perseguirme.</p>
Las parejas que se forman a la hora de salvar...	<p>1 - Se hacen con mis amigos.</p> <p>2 - Se hacen con la persona que tenga más cerca.</p>
Cuando un compañero necesita ayuda...	<p>1 – Me pongo en su lugar para entender lo que necesita.</p> <p>2 – No le ayudo porque es mi rival dentro del juego</p>
Cuéntame algo qué has aprendido en este tema.	
¿Qué es lo que más te ha gustado del juego bueno?	

PUNTUACIÓN: HAS OBTENIDO _____ PUNTOS SOBRE 10.

- Si tu resultado es un número entre el 1 y el 4: **debes mejorar como jugador, no dejes de intentarlo.**
- Si tu resultado es un número entre el 5 y el 7: **estás progresando adecuadamente y se podría considerar que eres un buen jugador pero tienes que seguir mejorando.**
- Si tu resultado es un número entre el 8 y 10: **¡enhorabuena por tu gran trabajo, eres un excelente jugador!**

Recuerda:

Independientemente de tu nota como jugador, queda mucho camino por recorrer. Siempre hay cosas nuevas por aprender, de forma individual o con ayuda de otras personas, así que: ¡nunca te rindas y disfruta de los futuros aprendizajes!

Firma del jugador: _____.