



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**PROPUESTA DE ANÁLISIS: EL “JUEGO BUENO”
EN DOS NIVELES DE EDUCACIÓN PRIMARIA,
CURSOS 2º Y 4º**

**TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA, MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA.**

AUTORA: MARÍA ELENA DE CEA PÉREZ

TUTOR: NICOLÁS BORES CALLE

Palencia, 2 de junio de 2021

Resumen:

El presente trabajo se centra en destacar la importancia y el potencial que poseen los juegos motores reglados dentro de la Educación física Escolar, concretamente aquellos que se basan en los principios y contemplan los aspectos del “Juego Bueno”. Durante el periodo de prácticas llevé a cabo mi Unidad Didáctica, que trata del Juego Bueno y donde los niños aprendieron a detectar situaciones problemáticas en el juego, buscando soluciones mediante la participación de todos.

La realización de esta unidad también me ha permitido comparar dos interniveles de Educación Primaria, concretamente los cursos de 2º y 4º de Primaria, observando y analizando las diferencias en sus lógicas personales y viendo cómo se iban transformando hacia lógicas educativas gracias a los aprendizajes que han ido adquiriendo a través del Juego Bueno, donde todos participan, no hay riesgos ni conflictos y las normas son un pacto de todos.

Palabras clave: Educación Física, Juego motor, Juego Bueno, Seguridad, Normativa.

Abstract:

The present work focuses on highlighting the importance and the potencial that “regulated motor games” poses inside of the Physical school Education, specifically those that are based on the principles and consider the aspects of "The Good Play". During the internship I carried out my Lesson plan, which is about “The Good Play” and where children learnt to detect problematic situations inside the play, looking for solutions by the participation of all of them.

Also, the realization of this lesson plan has allowed me to compare two interlevels of Primary Education, specifically the 2nd and 4th grades of Primary, observing and analyzing the differences in the personal logics of children, and seeing how that logics were transformed into educational logics, thanks to the learning that the children have been achieving through the Good Play, where everyone participate, there are no risks or conflicts and the rules are made by a pact of all the children.

Keywords: Physical Education, Games Play, the “Good Play”, Security, Rules.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	- 3 -
2.	JUSTIFICACIÓN.....	- 5 -
3.	OBJETIVOS DEL TRABAJO	- 7 -
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	- 8 -
4.1	LA EDUCACIÓN FÍSICA Y EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM.....	- 8 -
4.2	MODELOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	- 10 -
4.3	LAS DIMENSIONES DE LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS.....	- 14 -
4.4	EL JUEGO BUENO, ¿QUÉ ES?.....	- 18 -
5.	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	- 23 -
6.	ALCANCE DEL TRABAJO	- 42 -
7.	CONCLUSIONES	- 44 -
8.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	- 46 -
9.	ANEXOS	- 49 -
9.1	ANEXO 1: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	- 49 -
9.2	ANEXO 2: REGLAS PARA EL JUEGO DE “PELOTA CAZADORA”	- 60 -
9.3	ANEXO 3: FOTOS DE SITUACIONES DURANTE EL JUEGO.	- 62 -
9.4	ANEXO 4: FICHA DE TANTEO SESIÓN 2	- 64 -
9.5	ANEXO 5: FICHA DE TANTEO SESIÓN 2	- 65 -
9.6	ANEXO 6: FICHA DE TANTEO SESIÓN 3	- 66 -
9.7	ANEXO 7: FICHA DE EVALUACIÓN	- 67 -
9.8	ANEXO 8: FICHA AUTOEVALUACIÓN ALUMNOS.	- 68 -
9.9	ANEXO 9: MUESTRA DE LAS FICHAS DE AUTOEVALUACIÓN DE ALUMNOS.....	- 69 -

1. INTRODUCCIÓN

Desde hace tiempo en el contexto escolar y social, el tema del juego se ha asociado a las edades de la infancia y la niñez como una forma de que los niños se diviertan, se desfoguen y descansen la mente después de largos periodos de inactividad corporal en el colegio, ya que como afirman Vaca Escribano, Fuente Medina y Santamaría Balbás (2013) *“Algunas de las tareas exigen que el cuerpo y su movilidad pasen desapercibidos, que se silencien: cuerpo silenciado”* p. 12.

Tal y como opina García Monge (2011), todos estamos de acuerdo en que el juego en estas edades es muy importante, pero ¿Sabemos enseñar a jugar?, ¿Lo utilizamos solamente para enseñar contenidos divirtiendo, o por el contrario olvidamos el “a través del juego” y conseguimos centrarnos en el “acerca del juego” o “en el juego”?, ¿Logramos el llamado “Juego Bueno”?, ¿Se trabaja el Juego Bueno de la misma forma en todos los cursos escolares?

Para poder esclarecer y dar respuesta a estas preguntas, hablaremos y reflexionaremos a lo largo de este trabajo sobre el tema del juego y más concretamente, sobre el concepto de “Juego Bueno” dentro de la asignatura de Educación Física en el contexto escolar. Como digo posteriormente, se trata de un tema que es muy interesante e importante conocer y trabajar en la escuela, por lo que he utilizado el Prácticum para profundizar sobre ello y aprender cómo y cuál es la mejor forma de hacerlo.

En este sentido, a través de la Unidad Didáctica¹ que puse en práctica durante esta etapa en el CEIP Clara Campoamor de Villalobón, y concretamente en los cursos de 2º y 4º de Primaria (2ªB y 4ªA), pretendía observar si en ambos cursos puede surgir, a partir del mismo juego, una forma de “Juego Bueno” distinta bajo la participación de niños y niñas de diferentes edades y según la normativa y las reglas que ellos mismos fuesen pactando, de forma que se fuesen dando cuenta de sus acciones en el juego y cómo estas cambian según los pactos que realicen. Al mismo tiempo hice hincapié en diferentes aspectos del Juego Bueno como la seguridad, la normativa, las relaciones entre los participantes, los conflictos, la participación... según la edad de los niños/as y sus necesidades.

¹ Desde ahora utilizaremos las siglas UD para referirnos a Unidad Didáctica.

A continuación expongo los apartados que componen y dan forma a este Trabajo de Fin de Grado (TFG):

- En primer lugar, se puede observar la justificación donde expongo algunos de los motivos que me llevaron a elegir este tema sobre el Juego Bueno en el contexto de la Educación Física Escolar.
- En segundo lugar, establezco los objetivos que pretendo alcanzar con la realización de este trabajo.
- Posteriormente, podemos ver el apartado de la fundamentación teórica, en el que queda plasmada diversa información y los conceptos básicos que he ido recopilando de diferentes autores para comprender el tema, y la cual me ha permitido ir encauzando la realización de este trabajo.
- En cuarto lugar, queda reflejado el análisis de los resultados obtenidos al llevar a cabo la propuesta de intervención que realicé durante el periodo de prácticas, de forma que me permita reflexionar sobre los núcleos temáticos más importantes de Juego Bueno, viendo lo que ocurrió al tratar cada uno de ellos.
- A continuación expongo el alcance del trabajo, es decir si existen oportunidades o limitaciones a la hora de realizar esta propuesta en diferentes contextos.
- Y para finalizar, quedan establecidas las conclusiones a las que he llegado con la realización de este trabajo, seguidas de las referencias bibliográficas y los anexos que me han apoyado en la realización del mismo.

2. JUSTIFICACIÓN

A la hora de elegir el tema sobre el que se centraría mi TFG no tuve muchas dudas, ya que tenía claro que quería hacerlo sobre el juego, puesto que es un aspecto que me llamó mucho la atención desde que lo hablamos en la Universidad, concretamente en la asignatura de Juegos y Deporte impartida por Nicolás Bores Calle.

Por otro lado, también me quedé con ganas de saber más y profundizar sobre este tema debido a que no pudimos continuar con la docencia presencial por la situación de pandemia que comenzó. El COVID-19 nos condujo a una cuarentena en casa durante varios meses, por lo que no pudimos recibir esa asignatura de la forma práctica en la que estaba planteada.

Debido a esto pensé que, a través del Prácticum y la propia investigación, podría descubrir e ir ampliando mis conocimientos y mi formación sobre el Juego Bueno para, a continuación, plasmarlo en el TFG.

Al mismo tiempo, creo que trabajar el tema del Juego es muy interesante y beneficioso para nuestra formación como futuros docentes de Educación Física, puesto que nos va a permitir modificar las situaciones o las acciones erróneas que se están dando a la hora de proponer un juego y el fin con el que se usa, es decir, lo que se quiere conseguir con él. Es común que se utilice el juego como medio para que los niños adquieran conocimientos, que se esté utilizando como metodología debido a su carácter motivador y atractivo para los niños... por lo que también encaro este TFG como base para cambiar esta visión y que el juego adquiera importancia utilizándolo como contenido dentro de la Educación Física Escolar.

Además, en los juegos que se proponen, las reglas son algo que ya está establecido por el docente y que los niños asumen como inamovibles, convirtiéndose únicamente en ejecutores del juego y haciendo que exista una gran descompensación en la participación de los alumnos y alumnas debido a las limitaciones o diferencias entre sus habilidades o capacidades, lo que repercute en una pérdida de la oportunidad para que ellos mismos se conviertan en los protagonistas del juego y de su propio aprendizaje.

En este sentido, lo que he pretendido alcanzar con la realización de mi UD en las Prácticas, y concretamente con el Juego de “Pelota cazadora”, es que los niños y niñas

fuesen partícipes y constructores de su propio juego, que buscasen cómo pueden modificarlo y mejorarlo para todos, detectando cuáles son los problemas que aparecen, que les limitan y cómo pueden solucionarlos para evitarlos o eliminarlos.

Dentro del juego existen numerosos aspectos con los que se puede jugar, cambiar, probar... permitiendo a los niños ser conscientes de sus acciones y cómo estas van a ir determinando el camino que toma un juego en ese contexto en el que se encuentran, pero que si juegan en otro espacio, con otro grupo de personas, y pactando otras reglas, el juego que habían creado puede ser totalmente diferente (siempre que no se cambie la regla primaria), lo que les hace creadores y protagonistas de él mediante una participación equilibrada, porque como dice García Monge (2011) *“El juego de pelota cazadora es un juego de relaciones paradójicas o ambivalentes en los que el jugador puede decidir en cada momento con quién coopera o a quién se opone”*. Por ello no debemos imponerles que sea un juego competitivo en el que tengan que acatar las normas que ya hay establecidas, sino que dejaremos que sean libres y tengan la libertad de decidir cómo quieren jugar.

3. OBJETIVOS DEL TRABAJO

- ✚ Comprender los conceptos de lógica educativa y Juego Bueno, y su valor educativo en la Educación Física Escolar.
- ✚ Investigar las posibilidades educativas que posee el Juego Bueno.
- ✚ Conocer las características que debe tener un juego para que sea considerado bueno y aplicarlas en la práctica.
- ✚ Potenciar la reflexión crítica y el análisis de los resultados obtenidos al llevar a cabo una Unidad Didáctica sobre “Juego Bueno”.
- ✚ Comprobar los conocimientos adquiridos sobre este tema poniéndolo en práctica en un contexto real.
- ✚ Profundizar y ampliar mis conocimientos sobre el juego en la Educación Física mediante la investigación y la práctica.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 LA EDUCACIÓN FÍSICA Y EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM

A la hora de localizar el tema de Educación Física en el currículum, debemos tener en cuenta, en primer lugar, que esta asignatura la encontraremos en el apartado de asignaturas específicas, ya que como dicen Méndez Alonso, Fernández-Río, Méndez Giménez y Prieto Saborit (2015), *“La LOMCE (2013) ha categorizado a la EF (junto con la Religión, los Valores Sociales Cívicos y la Educación Artística) como una asignatura específica en todas las etapas educativas”*.

Al mismo tiempo estos mismos autores, Méndez Alonso et al. (2015) también exponen que *“el gobierno plantea un marco curricular de EF genérico y abierto”*, por lo que al no ser algo cerrado y definido, los docentes de cada Comunidad Autónoma y de cada centro, se deben convertir en los propios creadores del currículum. Por este motivo, al no existir libros de texto como en otras asignaturas y no tener contenidos estandarizados, pueden existir diversas diferencias en cuanto a lo que persiguen o cómo tratan estos contenidos unas CC.AA y otras.

En el currículo perteneciente a Castilla y León, podemos observar que el área de la que venimos hablando, está organizada en seis bloques de contenido donde se habla de habilidades motrices, del conocimiento del cuerpo, de actividades físicas artístico-expresivas y de la salud... pero solamente uno hace referencia al juego y actividades deportivas. De este modo, hablaré sobre cómo aparece el tema del juego dentro de la asignatura de Educación Física, el cual es el que nos atañe en este documento.

En el currículo aparece el tema del juego en ciertos momentos, y cuando hablan sobre él, lo hacen de la siguiente forma por ejemplo:

La Educación física deberá ofrecer situaciones, materiales, recursos y contextos de aprendizaje variados, que: Utilicen el juego como recurso imprescindible de aprendizaje, acorde con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Un juego dosificable de acuerdo al nivel de desarrollo evolutivo

y con sus diferentes formas de manifestación como juego espontáneo o como actividad física con intencionalidad recreativa o deportiva. (Decreto 26/2016)²

Al mismo tiempo, Baena Extremera y Ruiz Montero (2016) también afirman que:

La actividad lúdica puede utilizarse como una estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les confiere un tratamiento determinado. El juego adquiere, por tanto, un doble papel: como contenido activo y como mediador (recurso metodológico) para el tratamiento intradisciplinar del área y, para la búsqueda de nexos de unión a través del cuerpo en movimiento, entre la Educación Física y el resto de ámbitos curriculares y transversales.

En este sentido, queda evidente que a pesar de que exista un bloque de contenidos que hace referencia al juego, se trata este como metodología, como una herramienta para alcanzar otros contenidos ya que es motivador y divierte a los niños, pero no se le ve como un contenido propiamente dicho. Por esta razón debemos trabajar e ir modificando estas concepciones que tenemos sobre el juego, debemos ir encaminando el uso que hagamos del juego hacia otras perspectivas, dejando a un lado el “aprender a través del juego” y enseñando a los niños a jugar, es decir, enseñándoles a cambiar sus lógicas para que comprendan cómo sus propias acciones y pactos pueden ir modificándose creando un espacio y un juego seguro, y adaptándolo a las características y necesidades de todos los participantes, de forma que exista una participación total de los alumnos.

² DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León

4.2 MODELOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, expongo algunos de los modelos de enseñanza-aprendizaje de los que hablan diferentes autores y que se pueden llevar a cabo en la asignatura de Educación Física Escolar, utilizando cada uno de ellos en el momento más apropiado.

Debemos tener en cuenta que no existe un modelo de enseñanza-aprendizaje mejor que otro, sino que cada uno de ellos es válido y útil según el alumnado al que tengamos que hacer frente o el contexto en el que nos encontremos, por lo que podremos utilizar uno u otro según estos aspectos o incluso combinarlos creando uno nuevo.

El primero de ellos es el Aprendizaje cooperativo, el cual podemos definir como:

Un modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices. (Fernández-Río, 2014, p. 6).

Habitualmente el aprendizaje cooperativo se utiliza en el contexto escolar para que los alumnos aprendan unos de otros, se ayuden, y cooperen para alcanzar su propio aprendizaje o ciertos objetivos comunes, pero en la actualidad, también debemos tener en cuenta que a través de este modelo de enseñanza-aprendizaje el docente puede aprender mucho a través de la observación directa que lleva a cabo de los alumnos, de forma que posteriormente pueda reapplicar o modificar los aspectos positivos o negativos que haya visto de la puesta en acción para futuras sesiones.

Tal y como dicen Johnson y Johnson (1994), existen cinco elementos que deben estar presentes en el planteamiento de la sesión que queremos llevar a cabo para que el modelo de enseñanza-aprendizaje que vamos a utilizar pueda considerarse aprendizaje cooperativo, que son:

1. Interacción cara a cara: Todos los individuos que van a participar en la acción deben estar en contacto directo unos con otros.
2. Interdependencia positiva: Para que los alumnos consigan alcanzar el objetivo que les ha planteado el docente o que se han planteado ellos mismos, deben trabajar conjuntamente todos los del grupo, es decir, se necesitan los unos a los otros para ello. No ganan unos y pierden otros, sino que solo se alcanza el objetivo si lo hacen todos los alumnos.

3. Responsabilidad individual: Como hemos dicho anteriormente la consecución del objetivo depende de todos los alumnos, pero al mismo tiempo cada uno de ellos tiene una responsabilidad dentro de la acción para que esto pueda conseguirse.
4. Procesamiento grupal: el diálogo y el debate dentro del grupo es imprescindible, ya que se debe comentar y discutir toda la información importante para posteriormente, tomar las decisiones oportunas de lo que van a hacer entre todos los miembros que conforman el grupo.
5. Habilidades sociales: a través de la interacción y la comunicación que existen en este modelo de enseñanza-aprendizaje, los alumnos van a adquirir y desarrollar ciertas habilidades sociales que son muy importantes en su desarrollo, como por ejemplo aprender a escuchar, a respetar turnos, a animar a sus compañeros, a criticar ideas y no personas, etc.

Otro de los modelos de enseñanza-aprendizaje de los que voy a hablar es el Modelo comprensivo de iniciación deportiva. Según los autores Alarcón, Cárdenas, Miranda, Ureña y Piñar López (2010), la enseñanza de este modelo comienza con “juegos modificados” donde se modifican algunos elementos que van a cambiar el desarrollo del juego, como los materiales que se utilicen, el espacio en el que se desarrolla, las reglas, etc. Con este modelo el profesor pretende que los alumnos aprendan por ellos mismos tomando decisiones relacionadas con el “qué hacer” y reflexionen a través de preguntas o información que éste les va proporcionando para que, como dicen Devís y Peiró (1992), *“el jugador reflexione si su acción cumple o no con los objetivos tácticos”*.

Por otro lado, Fernández-Río y Méndez-Giménez (2016) dicen que *“En base a las ideas planteadas en el libro de Thorpe y Bunker y Almond (1986) posee también varios elementos fundamentales”* los cuales podemos observar a continuación:

1. Representación del juego: es necesario modificar algunos de los elementos del deporte adulto como por ejemplo el espacio, los materiales, las reglas... para convertirlo en algo más sencillo y fácil de comprender para los alumnos.
2. Exageración del juego: los elementos estructurales del deporte también serán modificados para hacer más visible el elemento táctico y que sea más cercano y sencillo de integrar para los alumnos.

3. Transferencia entre deportes: existen una gran cantidad de deportes, pero la mayoría de ellos pueden ser agrupados unos con otros debido a las características tácticas que poseen. Debido a esto, es más fácil transferir los principios tácticos entre los deportes que son de la misma categoría. Según Méndez-Giménez, Fernández-Rio y Casey (2012), estos deportes pueden agruparse de la siguiente forma: deportes de diana, deportes de diana móvil, deportes de cancha dividida, deportes de golpeo y fildeo, deportes de pared y deportes de invasión.
4. Complejidad táctica creciente: los deportes de los que acabamos de hablar se ordenan de forma que vayan desde los más fáciles a los más difíciles de enseñar a los alumnos, utilizando para ello la complejidad táctica que tienen.
5. Evaluación auténtica: para evaluarlos, debe llevarse a cabo la práctica de ese deporte que se quiere enseñar a los alumnos usando tareas descontextualizadas.

Por último, destaco otro Modelo de enseñanza-aprendizaje, que es el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal (TPC). Este modelo consta de cuatro puntos los cuales según aporta Bores Calle (2000), hacen que dentro de cada proceso de enseñanza-aprendizaje se produzca una continua investigación-acción.

Los puntos que lo conforman y el orden en el que se dan son los siguientes:

- El Contexto: es necesario estudiar y tener en cuenta el contexto en el que nos encontramos y sobre el que se va a actuar, ya que dependiendo de éste, se deberá intervenir de una forma u otra.
- El Plan: a la hora de plasmar el proyecto que queremos llevar a cabo en la práctica, es útil hacerlo mediante una herramienta que solía utilizar Marcelino Vaca Escribano, así como otros profesores de la Universidad de Valladolid como Nicolás Bores Calle, la cual era llamada “La carpeta” y destacaba por ser capaz de recoger todo lo importante de las sesiones de Educación Física en un formato sencillo y cómodo para su uso. *“Comienza a rellenarse en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, continúa en la elaboración de documentos sobre su desarrollo, y cobra su construcción definitiva cuando nos detenemos a reflexionar sobre lo ocurrido a tenor de lo planificado”* (Vaca Escribano y Soledad Varela, 2008, p. 76).

En ella existen dos márgenes que siempre están conectados entre sí,

“el margen izquierdo es el que recoge las intenciones del profesor... y el margen derecho está conformado con las propuestas de actividades que se hacen a los alumnos para conseguir las intenciones que tiene el profesor para con estos alumnos” (Bores Calle, 2000, p. 28)

Por último, decir que en este plan destacamos tres momentos imprescindibles en una sesión, que son: el momento de encuentro, el momento de actividad motriz y el momento de despedida.

- La Acción-Observación: después de haber planteado el plan que tenemos en mente, se lleva a cabo. A lo largo de la acción es imprescindible observar lo que va pasando, narrando los problemas que surjan, aspectos que posteriormente es conveniente tratar, etc.
- La Reflexión y el Replanteamiento: Por último, es importante analizar y reflexionar sobre lo que hemos observado y lo que ha ido pasando en la acción, para posteriormente, replantear el proyecto que teníamos para las próximas sesiones que hagamos.

4.3 LAS DIMENSIONES DE LOS JUEGOS MOTORES

REGLADOS

El autor García Monge (2011) expone que los juegos motores reglados suponen “*un escenario único para que se den multitud de intercambios y es un contexto óptimo a partir del que abordar los aspectos relacionales del movimiento, como pueden ser tolerar, respetar, oponerse, cooperar, compartir...*” pero por otro lado, también García Monge y Rodríguez Navarro (2008) también manifiestan que este tipo de juegos, los juegos motores reglados, tienen una gran complejidad pero que haciendo uso y analizando las dimensiones que reconocemos en ellos, podremos comprenderlos y entenderlos un poco más.

Al mismo tiempo Göncü, Tuermer, Jain, y Johnson, (1999) dicen que “*para interpretar el juego infantil resulta necesario contemplar sus múltiples dimensiones*”.

Dichas dimensiones van a influir sobre las lógicas del juego en el que se esté participando, y por consiguiente, condicionará las acciones de los participantes, por lo que la comprensión y el entendimiento de éstas nos va a permitir como docentes adaptar mejor las intervenciones con cada grupo de alumnos y en cada contexto.

Las tres dimensiones de las que hablan autores como García Monge y Rodríguez Navarro (2008), y las cuales encontraremos en los juegos y situaciones lúdicas son las siguientes:

- ✚ La dimensión estructural, en la cual debemos destacar sobre todo a un autor, Parlebás, ya que es la dimensión que está estudiada especialmente desde la Praxiología. Como su propio nombre indica, esta dimensión está determinada por ciertos elementos y estructuras que permiten el desarrollo de las actividades lúdicas, y entre las cuales encontraremos las normas que conforman la situación de juego.

En cuanto a las normas, será importante hacer ver a los alumnos que para el Juego Bueno no son algo rígido y establecido, sino que estas pueden ser modificables por ellos (a excepción de “la regla primaria”), permitiéndoles establecer las reglas del juego mediante un pacto entre los participantes, pero profundizaremos más sobre el tema de las normas en el siguiente apartado de Juego Bueno propiamente dicho.

Tal y como dice Parlebás (1988):

“Estos elementos suponen la base constitutiva de todos los juegos reglados y de ahí que se pueda hablar de universales ludomotores como: Modelos operativos, portadores de la lógica interna de todo juego deportivo y que representan las estructuras de base de su funcionamiento”. (p.111)

Por otro lado Parlebás (2001), hace una clasificación de las acciones motrices en función de tres parámetros y en los cuales influirá o no un elemento que es la incertidumbre, (representada mediante un guión situado debajo del elemento) dando lugar a 8 subcategorías.

En primer lugar, los tres parámetros son:

- (I) La interacción con el medio o entorno físico.
- (C) La interacción con el compañero.
- (A) La interacción con el adversario.

Y en segundo lugar, las 8 categorías que se forman debido a la influencia de la incertidumbre son las siguientes:

- CAI: sin incertidumbre ni interacción con otros.
- CAI: el medio es incierto y no hay interacción entre personas.
- CAI: la incertidumbre se encuentra en el compañero, lo que llega a ser una fuente de imprevistos e impone continuos reajustes en el cumplimiento de la tarea común.
- CAI: la incertidumbre aparece en el medio físico, y se produce una situación de cooperación motriz.
- CAI: la incertidumbre procede del adversario. La interacción está dominada por el antagonismo, la estratagema y la finta.
- CAI: los adversarios se enfrentan en un medio con incertidumbre.
- CAI: se mezcla la interacción que une a los compañeros y la interacción que separa a los adversarios en un medio constante.
- CAI: se dan situaciones donde la comunicación y la contracomunicación motrices tienen lugar en un entorno con incertidumbre.

De esta clasificación Hernández Moreno (1994) establece nuevos elementos constitutivos de las estructuras en función de la utilización que los jugadores hagan del espacio y el orden en el que éstos intervengan. Estas son:

- ✓ De espacio separado y participación alternativa.
- ✓ De espacio común y participación simultánea.
- ✓ De espacio común y participación alternativa.

Por último, Navarro Adelantado (1998) dice que *“A partir de estos análisis estructurales, el enfoque praxiológico nos permite vislumbrar los posibles roles y subroles que los participantes podrán desarrollar en la actividad”* p. 185.

- ✚ La dimensión personal, delimitada por los niños y niñas o las personas que participen en el juego. Como sabemos, todos los niños y niñas son diferentes, cada uno tiene unas peculiaridades o características, unas motivaciones, unos intereses... y todo eso se muestra en los juegos reales, por lo que como dicen García Monge y Rodríguez Navarro (2008), *“podríamos afirmar que en cada situación de juego existen tantos juegos como jugadores”*.

De esta forma se hace visible la complejidad existente en los juegos, no solo viendo la alegría y el disfrute que adquieren algunos niños con ellos, sino que se pueden dar situaciones problemáticas para algunos de nuestros alumnos donde niños o niñas no estén disfrutando. Por esta razón, como docentes, es imprescindible tener en cuenta todas sus motivaciones, sus deseos, sus aprendizajes y problemas... en resumen, conseguir que todos nuestros alumnos participantes en algún juego estén a gusto.

Para conseguir un buen ambiente de juego, un clima distendido donde todos los niños se sientan bien y participen, será necesario trabajar ciertos aspectos como puede ser aceptar todas las opiniones, el respeto entre los compañeros, o dar oportunidades a todos para que participen en el juego evitando los personajes secundarios y las discriminaciones.

- ✚ Y la dimensión cultural, dado que estas actividades lúdicas surgen en un contexto que les da sentido y ayudan a normalizar los esquemas simbólicos del mismo.

Como dice Parlebás (1988) *“Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece”* p.114.

A medida que los niños y niñas van creciendo y se van desarrollando, van a ir adquiriendo ciertos aspectos propios de la cultura a la que pertenecen, tanto de

forma explícita como implícita, como por ejemplo en la apariencia física, pero al mismo tiempo, también ocurre con los juegos o actividades de ocio.

García Monge y Rodríguez Navarro (2008), proponen que las relaciones que existen entre la cultura y el juego están definidas por tres ideas que son las siguientes:

- *“Las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto, de manera que las formas de realización de la actividad dependen de ese ambiente y se adaptan al mismo”*. De esta forma, podemos decir que todos los juegos se adaptan al contexto en el que se estén desarrollando o se vayan a desarrollar, y si esto no fuera así, el juego perdería su significado.
- *“Las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología”*. Esto quiere decir que estos textos se van a ir transmitiendo oralmente y gestualmente, de unas personas a otras y por diversas generaciones, creando de esta forma una tradición con valores culturales.
- *“El juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él, así como de unos usos con el cuerpo más apropiados y una vivencia del mismo determinada”*. En el momento que los niños o niñas están jugando, ellos mismos van a ir adquiriendo diferentes valores y se irán acercando a la realidad que les rodea, interiorizando su mundo.

De esta forma, después de conocer las dimensiones de los juegos motores reglados, es importante que como docentes de Educación Física tengamos en cuenta la importancia y la complejidad que existe a la hora de elegir un juego, ya que deberemos tener en cuenta diversos aspectos como por ejemplo García Monge y Rodríguez Navarro (2008) quienes dicen que *“Más allá de movilizar ciertas habilidades motrices o capacidades físicas, sería interesante realizar una reflexión sobre los mensajes que emanan de los juegos elegidos, las emociones que provocarán en el alumnado, y las oportunidades de interacción que les brindarán”*.

Al mismo tiempo, deberá ser adecuado al contexto en el que nos encontremos, y deberemos tener claro lo que queremos conseguir con ese juego.

4.4 EL JUEGO BUENO, ¿QUÉ ES?

A la hora de hablar sobre el Juego Bueno voy a hacer referencia al autor por excelencia en este tema, Alfonso García Monge, quien es uno de los que más ha investigado e indagado sobre este tema y del que tomaré la definición sobre Juego Bueno para introducir este apartado:

“Es aquél que se construye entre el docente y el alumnado: para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente; para lograr un equilibrio en las relaciones; para que todos tengan oportunidad de participar y progresar; que se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicarán” (García Monge, 2011, p. 43).

Cuando se piensa en las clases de Educación Física, la gente las ve como un momento de diversión, donde los niños se relajan del esfuerzo mental que han hecho durante otras asignaturas, donde dejan atrás el “cuerpo silenciado”, donde juegan, se relacionan con sus compañeros... y no hay problemas ni conflictos, pero si se parasen a observar cómo realmente son estas clases, las situaciones que se dan en esos momentos, qué ocurre de verdad en los juegos, etc. se darían cuenta que la realidad dista mucho del ideario educativo que se tiene, tal como dice García Monge (2011).

En estos momentos pueden surgir una gran cantidad de problemas como son los conflictos, las discriminaciones entre alumnos, personas que no participan y adoptan papeles secundarios... pero a diferencia de lo que en muchos momentos se hace, que es obviar esos problemas y evitar volver a jugar al juego que lo ha provocado, podemos utilizar esas situaciones de conflictos para aprovecharnos de ellos, encontrar mejoras y utilizarlos como una oportunidad educativa para que los niños adquieran aprendizajes.

De esta forma, a la hora de enfrentarnos a los juegos no debemos centrarnos en cambiar su lógica interna para que no se produzcan estas situaciones conflictivas de las que hablábamos, sino que lo que tenemos que hacer es modificar las lógicas personales de los alumnos que estén participando en el juego y llevarlas hacia lógicas educativas, para que de esta forma aprendan por ellos mismo, porque como dice Omeñaca y Ruiz (2007), *“La construcción de aprendizajes en el juego conlleva un proceso de elaboración personal”*. Además, mediante estos aprendizajes personales, los niños y niñas serán

capaces de gestionar y mejorar esos juegos permitiéndoles desarrollarlos no solo en el aula, sino que podrán ser extrapolados a su vida escolar y al mismo tiempo usado en su vida diaria, como explica Vaca Escribano (1996, p.44).

4.4.1 Núcleos temáticos:

Como he dicho anteriormente, para crear el Juego Bueno debemos partir de las situaciones de juego donde existan problemas o aspectos a mejorar y de ese modo ir estableciendo criterios que hagan que los alumnos, por ellos mismos, vayan superándolos.

García Monge (2011) dice que existen cuatro núcleos temáticos en estos procesos de construcción del Juego Bueno, que son los siguientes:

- Seguridad: debemos hacer ver a los alumnos participantes en un juego que son ellos los responsables de controlar que nadie se haga daño mientras juegan, es decir, que todo esté controlado, ya que si alguien sufriese un daño el juego se acabaría.

En el caso de este núcleo los niños deberán atender diferentes aspectos y encontrar soluciones para ello, de forma que todo lo relacionado con el juego sea seguro, como es el acondicionamiento de los espacios, la indumentaria que lleven los niños, y sobre todo las acciones peligrosas que lleven a cabo los niños en el desarrollo del juego tanto hacia su persona como a los demás.

- Relaciones: somos conscientes de que los grupos de alumnos que se encuentran en los centros escolares son heterogéneos, por lo que existen niños que tienen unas características, unas capacidades y unas habilidades diferentes a las del resto de compañeros, y en el juego éstas se van a hacer visibles. Al jugar, los niños pueden adquirir diferentes roles, más participativos, más secundarios... por lo que debemos tratar de que los alumnos sean conscientes de estas diferencias, aceptándolas y ayudándose los unos a los otros para que todos puedan participar de una forma equilibrada, permitiendo que todos participen sin miedo a los reproches o las burlas. Para ello trabajaremos con los niños temas como son el diálogo entre compañeros (escuchando y aceptando las opiniones de todos), el respeto, la empatía, la tolerancia y la no discriminación, y la participación de todos los alumnos en diferentes roles.

- Intervención personal y responsabilidad: en este tema trabajaremos aspectos como son la tolerancia, el control de emociones, que los niños aprendan a aceptar el ganar o perder, la resolución de conflictos... en resumen, que den respuesta a la pregunta de “¿Qué puedo hacer yo para que juguemos mejor entre todos?”.
- Normativa: por último, debemos hacer ver que en los juegos siempre existen ciertas normas, pero deben ser conscientes de que éstas no son algo fijo y establecido (menos la norma primaria que si fuese modificada cambiaría todo el juego), sino que pueden ser modificadas por ellos mismos, pactándolas entre todos los participantes del juego para que se adapten mejor a las características de todos ellos y exista una participación equilibrada, como he dicho anteriormente. Además debemos hacerles ver cómo el juego puede ser modificado según establezcan unas normas u otras, ya que éstas influyen en el juego.

En mi proyecto, sobre todo daré importancia a los núcleos temáticos de la seguridad y la normativa, ya que me parece que los niños no centran su atención en el primero de ellos cuando juegan, ya que el jugar les hace entrar en un modo de nervios, tensión, adrenalina... que no les permite tener en cuenta los factores peligrosos que existan en el espacio de juego o con sus propias acciones. Además en mi opinión no es un aspecto que normalmente se trabaje en los centros escolares, por lo que veo una gran oportunidad educativa en este aspecto. Por otro lado, el tema de normativa es imprescindible para que los niños trabajen juntos y permitan que los niños que normalmente adquieren papeles secundarios puedan también participar de forma equilibrada con sus compañeros.

4.4.2 El papel del maestro:

A pesar de que en el Juego Bueno los alumnos son los que tienen que ser protagonistas, el maestro también tiene ciertas responsabilidades, como por ejemplo en la elección del juego. Esta va a ser muy importante, ya que se debe escoger un juego que los alumnos conozcan, que tengan interés en él, ya sea porque han jugado más veces en el colegio o en su vida cotidiana fuera del centro escolar, puesto que esto nos permitirá evitar perder tiempo en explicaciones largas que hagan que los niños se distraigan y les posibilite centrar su atención en el juego.

Por otro lado, cuando los alumnos ya están inmersos en la acción, el maestro adoptará el papel de observador, centrándose en las intervenciones y las acciones que realizan los niños, en sus emociones, los roles que adquieren y los que no, fijándose en las situaciones conflictivas o problemáticas que se vayan dando en desarrollo del juego, si aparecen acciones poco seguras... para que después, tal y como dice (García Monge, 2011) *“el docente comience a introducir al alumnado en la lógica educativa mediante la formulación de preguntas”*.

Una de las mejores formas para hacerlo es mediante paradas en el juego cuando estas situaciones ocurran, ya que les permitirá a los alumnos ser conscientes de lo que acaba de pasar y poder reflexionar sobre ello, ya que si todo se habla al final del juego puede ser que los niños no se acuerden de lo que han hecho o ha sucedido. Al mismo tiempo, como he dicho anteriormente, el maestro actuará de guía para que lleguen donde él quiere, utilizando preguntas basadas en la situación sobre la que quiere que los niños reflexionen, dejándoles ser ellos mismos los que descubran qué ha pasado y qué soluciones pueden dar para corregirlo. García Monge (2011) aporta que *“Hemos observado que éste es un buen recurso para ayudar al jugador a tomar conciencia de su acción y que vaya introduciendo en sus respuestas los criterios de la lógica educativa”*.

4.4.3 El papel del alumno:

Como venimos diciendo, el papel del alumno en el Juego Bueno es el de protagonista y participe de su propio aprendizaje, siendo conscientes de lo ocurrido durante la acción y de su posterior reflexión y propuesta de soluciones. Ellos mismos serán los responsables y los encargados de que el juego se desarrolle de una forma segura y con la participación de todos sus compañeros, para lo cual modificarán las reglas del juego mediante pactos conjuntos.

Una vez detectado los problemas o conflictos, comentados, reflexionado, y establecidas las correcciones y soluciones, los niños volverán a jugar para ver si esas modificaciones son un éxito o si deben continuar con las modificaciones, haciendo que el juego se adapte a todos y cada uno de los participantes.

Con todo ello, tal y como dice García Monge (2011):

“intentamos introducir al alumnado en lo que para nosotros es una lógica educativa, marcada por principios como son la escuela para todos, el respeto, o la participación del colectivo en las decisiones que afectan al grupo, siendo conscientes del porqué de las mismas”.

Es decir, que se persigue que los niños sean los responsables y se den cuenta del cambio.

Por último, decir que en el Juego Bueno es importante la utilización de metodologías activas, donde los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje sean los alumnos y el docente solo actué de guía. Al mismo tiempo, también son muy importantes los feed-backs tanto entre el profesor y el alumno como entre los alumnos, ya que esto va a permitir que existan intercambios de opiniones, sentimientos, experiencias, emociones, o soluciones a los problemas y conflictos existentes en el juego, que van a favorecer el desarrollo integral del proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Una vez visto el apartado de Fundamentación teórica, pasaré a desarrollar el análisis sobre lo sucedido y lo que he ido observando a la hora de poner en práctica la UD llamada “Las normas y la seguridad para una participación de todos en el Juego Bueno”, la cual consta de 4 sesiones relacionadas con el tema del Juego Bueno y que podemos observar en el Anexo 1 de forma completa. Esta Unidad fue llevada a cabo durante mi periodo del Prácticum II en el CEIP Clara Campoamor de Villalobón, y puesta en práctica en dos niveles diferentes de Primaria, concretamente con los alumnos de 2ºB y 4ºA.

A la hora de analizar los resultados obtenidos lo haré atendiendo a diversos indicadores, ya que tal como afirma García Monge (2011) *“el proceso de construcción del juego bueno tiene cuatro grandes grupos temáticos: seguridad, relaciones, intervención personal y responsabilidad y normativa”*. Estos indicadores me permitirán a mí como observadora, hacer un repaso de los aspectos más importantes que hemos ido atendiendo y trabajando durante las sesiones que componen la UD, y su relación con las acciones o aptitudes que adquirieron los alumnos en ciertos momentos del juego, qué soluciones encontraban a las situaciones conflictivas que aparecían, etc. de forma que seamos capaces de conocer si los alumnos lograron introducirse en la lógica educativa o no.

El juego que seleccioné para trabajar con estos cursos de Primaria es el de “Pelota Cazadora”, también llamado “Balón Cazador” puesto que los primeros días de prácticas observé que es un juego que ya conocían los niños/as (lo que me permitiría no invertir mucho tiempo en su explicación) y les provocaba mucho interés y motivación. Por otro lado, este juego tiene una normativa muy sencilla que puede ser comprendida fácilmente y al mismo tiempo, es un juego que en su práctica se pueden generar múltiples conflictos entre ellos. Por todo ello, me pareció un juego adecuado para trabajar con mis alumnos/as los aspectos que he comentado anteriormente, pudiendo ser modificados por ellos mismos y de esa forma aprender a convertir los aspectos conflictivos o negativos que puedan existir en el juego, llevándolo hacia el Juego Bueno.

Como ya he mencionado anteriormente, esta UD fue llevada a cabo en dos cursos poniendo en práctica el mismo juego y tratando los diferentes temas arriba nombrados,

pero al ser dos cursos tan diferentes y con un alumnado tan heterogéneo, hice más hincapié en núcleos de contenido diferente. Con los de 2º trabajé más la seguridad y las relaciones personales, ya que es la base para que un juego se pueda convertir en Juego Bueno y donde he observado que los niños tienen más problemas. En cambio con los de 4º curso no llegué a ver o a percibir que existiesen problemas con las acciones peligrosas o de riesgo, por lo que me centré más en trabajar la normativa y cómo su modificación afecta o influye en el desarrollo del juego.

Seguridad:

El primer tema a trabajar antes de que los niños jueguen a algo, y el cual es imprescindible es el de seguridad, ya que debe ser la base para que un juego sea considerado “Juego Bueno”. Este tema, debemos tratarlo desde el primer nivel de Primaria, es decir, abarcando los cursos de 1º y 2º de Primaria, de forma que establezcamos la base para cursos posteriores y que los alumnos al jugar ya tengan interiorizado en su lógica educativa, que deben hacerlo en un espacio seguro y llevar a cabo acciones seguras tanto para ellos como para sus compañeros.

A la hora de trabajar la seguridad, debemos hacerlo adecuando todos los aspectos que están dentro del juego y que van a convertirlo en un juego seguro, por lo que aseguraremos los materiales, el espacio y por último, las acciones de los participantes.

En los juegos de “Dar y evitar ser dado con un objeto” el material que utilizaremos será un balón o una pelota, por lo que los participantes del juego, en este caso los niños y niñas, deben decidir qué pelota es más segura y adecuada para ese tipo de juego y para las personas que van a participar en el mismo. Para ayudar a los niños a tomar la decisión correcta en base al tema de la seguridad, les podemos hacer la siguiente pregunta guía: “¿qué pelota creéis que es la más segura para jugar?” y dejaremos que los alumnos participen debatiendo cuáles son las ventajas y los inconvenientes de cada una de ellas.

Observé que este no es un tema que acarree problemas o disputas ya que ningún niño quiere hacerse daño al jugar y son conscientes de qué pelota es mejor y por qué, por lo que hay unanimidad a la hora de elegir la pelota con la que jugar. Todos los niños/as decidieron que la mejor opción era la pelota de gomaespuma, exponiendo respuestas como las siguientes:

- “Porque es más pequeña”

- *“Porque si te dan con ella no hace tanto daño”.*

[Lección 1, 2/12/2020, 2º y 4º de Primaria]

Por otro lado, como docentes queremos que los niños aprendan a construir y adaptar una buena estructura del juego y que ellos mismos sean los que decidan si quieren modificar el juego o cómo quieren hacerlo, por lo que otro factor con el que se puede jugar en esta modificación del juego es el espacio, el cual a su vez es otro aspecto de seguridad que nos compete para la creación del Juego Bueno.

En la primera lección realizan el juego de Pelota Cazadora en un espacio reducido y sin darles ninguna explicación. Puedo observar que todos los alumnos, aunque en mayor medida los del 2º curso, tienen la misma actitud, corriendo de forma alocada, gritando, sin fijarse por dónde ir... lo que provoca que se produzcan muchos choques y caídas.

[Lección 1, 2/12/2020, 2º y 4º de Primaria]

Como observadora, puedo atribuir estos problemas a que la emoción que les provoca a los niños el juego hace que no controlen los riesgos, poniéndose a ellos mismos y a sus compañeros en riesgo de lesiones o accidentes, por lo que como maestros debemos intentar canalizar esas emociones haciendo que sean conscientes de los peligros que esto conlleva y haciendo que se den cuenta de cómo jugar de forma segura.

En todos los juegos es importante trabajar la búsqueda de soluciones a cualquier problema que pueda aparecer y que los niños al encontrarse con ellos no desistan de jugar, por lo que es conveniente seguir la estructura Propuesta-Acción-Reflexión. Al acabar la puesta en práctica es necesario establecer momentos de reflexión, los cuales permitirán a los niños descubrir los aspectos conflictivos o peligrosos que ocurren en el juego, para posteriormente volver a jugar y ver si las soluciones que se han dado funcionan, se cumplen, o por el contrario sigue ocurriendo lo mismo y se deben pensar nuevas soluciones.

En el primer juego se pone a los niños “una trampa” con el espacio, con el objetivo de ver lo que los niños/as han observado en el juego y sobre el tema que queremos tratar, la seguridad, obteniendo en ambos cursos respuestas muy parecidas:

- *“El espacio es demasiado pequeño para jugar”*

- *“Al correr nos hemos chocado mucho entre nosotros”*
- *“Yo casi me choco con las espaldas”*
- *“Al ir a coger la pelota yo me he dado un cabezazo con mi compañero”*
- *“A mí me han dado en la cara con la pelota”*

[Lección 1, 2/12/2020, 2º y 4º de Primaria]

Usualmente a estas edades los niños cuando juegan no suelen ver problemas de seguridad y no son conscientes de ellos. Además, también influye en este la emoción y la adrenalina que les provoca jugar, por lo que al correr van más pendientes de que no les pillen que de la posición de los demás y, por consiguiente, se producen choques o golpes entre ellos.

Cuando se producen estos problemas de seguridad, normalmente vienen relacionados con enfados y discusiones entre los niños/as, haciendo que se vayan o que dejen el juego y jueguen a otra cosa. No son capaces de buscar soluciones para continuar con ello, por ello es importante enseñarles que ellos mismos como participantes del juego pueden adaptarlo para mejorarlo.

Al preguntar a los niños qué soluciones podríamos encontrar para corregir los problemas del espacio, las respuestas obtenidas son las siguientes:

- *“Jugar en un campo más grande”*
- *“No lanzar la pelota a la cara”*
- *“Mirar hacia delante cuando corremos para no chocarnos con los demás”*
- *“No tirarnos a por la pelota para no chocarnos con las paredes o los compañeros”*

[Lección 1, 2/12/2020, 2º y 4º de Primaria]

Como he dicho anteriormente, el Juego Bueno es proponer participaciones buenas, es decir, no tenemos que ser los maestros quienes establezcan la estructura y todos los aspectos del juego, sino que debemos dejar a los niños que ellos mismos participen para su establecimiento.

Jugando en un espacio mayor, observamos que el juego se desarrolla de una mejor forma, pero también aumentan los objetos que provocan inseguridad, como las espaldas, los bancos, el plinton, una mesa... la cual por poco

provoca un accidente cuando Diego, quien estaba huyendo a la carrera del compañero que tenía la pelota, casi se choca contra ella.

[Lección 1, 2/12/2020, 2º de Primaria]

Nuestro papel es el de observador, por lo que al ver algún conflicto o riesgo, como en el caso anterior que los niños no son capaces de ver, les podremos ir ayudando mediante preguntas-respuestas como por ejemplo: “¿Creéis que el espacio en el que estáis jugando es seguro? ¿Qué pasaría si alguien se golpea con un banco o se tropieza con la mesa al ir corriendo?”

Esto me hace darme cuenta cómo a los niños no les enseñamos nunca cómo jugar de una forma segura, sino que les proponemos un juego y dejamos que jueguen interviniendo solo en el caso de que se produzcan peleas entre ellos, pero obviando el tema de la seguridad, por lo que los niños cuando juegan tampoco se fijan en si el espacio es seguro para ellos o no. Es importante que aprendan a localizar todo lo que pueda afectar al correcto desarrollo del juego y posteriormente establezcan soluciones para ello.

Al preguntarles qué solución darían a la existencia de objetos peligrosos en el campo de juego, Nicolás aportó una brillante idea al decir que podían utilizar los conos chinos colocándolos alrededor de las zonas peligrosas y así darse cuenta que esos son espacios peligrosos³.

[Lección 1, 2/12/2020, 2º de Primaria]

El hecho de obtener esta respuesta de los alumnos de 2º de Primaria y no de los de 4º, puede indicar que los niños de 2º aún no son suficientemente capaces de delimitar un espacio mentalmente excluyendo de este los peligros al meterse por completo dentro del juego, centrándose solamente en lo que tienen que hacer para conseguir ganar, por lo que necesitan una muestra visual, en cambio los de 4º sí son capaces de imaginarse mentalmente y excluir en los momentos de juego los espacios que son peligrosos en dichos momentos y por lo tanto saber por dónde pueden ir y por donde no.

Durante el juego también recogemos dos situaciones peligrosas con el alumnado de 2º de Primaria. La primera es protagonizada por Alberto y Diego, los cuales al ir corriendo a coger un balón perdido después de ser lanzado para

³ Podemos ver la puesta en práctica de esta solución en una foto adjunta en el Anexo 3.

eliminar a uno de sus compañeros, se lanzan al suelo y se produce un choque entre ellos. La segunda consiste en las luchas por la pelota, las cuales aparecen varias veces durante el juego entre diferentes alumnos, y es que cuando la cogen a la vez dos de ellos ninguno quiere soltarla y se provocan daños y arañazos al tirar e intentar arrebatar la pelota al contrario⁴.

[Lección 1, 2/12/2020, 2º de Primaria]

La conclusión que saco al observar estas acciones en los alumnos de 2º de Primaria y no en los de 4º de Primaria, es cómo a medida que los niños van creciendo y pasando del curso sí van adquiriendo una cierta lógica educativa donde entienden que hay acciones dentro del juego que no se pueden hacer, ya que pueden provocar accidentes o conflictos entre los jugadores. Es por ello que los alumnos de 4º ya tienen establecidas, o antes de jugar establecen ciertas normas para evitar estos problemas, al contrario que los de 2º, donde el balón se convierte en un objeto de deseo cuya posesión les hace importantes y si no se les establecen ciertas normas juegan para su propio beneficio.

Otro de los problemas que pueden surgir en los juegos de “Dar y evitar ser dado con un objeto”, es la dirección y la fuerza con la que se lanza para eliminar a los contrarios.

A la hora de jugar, siempre se producen conflictos por golpes fuertes, llegando a exponer frases como: “Es que tiran muy fuerte”, “Casi me dan en la cara”, “A mí me han dado en el pito”, “A mí casi me tiran las gafas”...

[Lección 3, 16/12/2020, 2º y 4º de Primaria]

Como he dicho anteriormente, el juego provoca en los niños una gran euforia, emoción y adrenalina ya que tienen el deseo de ganar y eliminar a sus compañeros, por lo que hace que sus movimientos sean catárticos, impulsivos y descontrolados, no dominando ni la fuerza ni la dirección de los lanzamientos.

En el Juego Bueno es imprescindible minimizar los riesgos desde la intervención personal, no cambiando la estructura del juego, por lo que al ver estos problemas que les provoca riesgo, debemos enseñarles a evitarlos, trabajando por ejemplo el control de los pases a sus compañeros, la fuerza con la que tienen que lanzar la pelota según la distancia, y la precisión, es decir, la altura o la zona de su compañero donde tienen que lanzar...

⁴ Fotos adjuntas en el Anexo 3

Para concluir este tema sobre la seguridad, puedo decir que sí he visto una cierta diferencia entre los grupos de seguimiento, ya que en el curso de 2º de Primaria es donde más acciones peligrosas se producían, pero esto también puede ser debido a la diferencia de juego entre ellos, puesto que los de este curso van corriendo por todo el espacio persiguiéndose unos a otros y siendo más probables los choques o los golpes fuertes, en cambio los de 4º al hacer los lanzamientos estáticos, no tienen tantos riesgos de accidentes. Por otro lado estos últimos también son conscientes de que al ir muchos a por el balón pueden hacerse daño y dejan que lo coja el primero que llega a él, en cambio los de 2º tienen un mayor deseo por coger el balón, ganar y ser “los mejores” y por lo mismo pasan por alto su seguridad y hacen lo que sea por coger el balón más veces que los demás.

Para finalizar, hacer hincapié en que es importante que los alumnos sean los protagonistas y los responsables del juego, controlando tanto la seguridad del espacio como de ellos mismos y sus compañeros, evitando las acciones peligrosas y procurando que nadie se haga daño, ya que de ser así el juego terminaría.

Normativa⁵:

Debemos tener claro que en el Juego Bueno hay dos tipos de normas: una que es inamovible ya que si se cambia se modificaría el juego, la cual se llama regla primaria, y otras reglas llamadas secundarias que pueden cambiarse y modificarse cuantas veces sean necesarias para que sean las adecuadas en ese momento de juego y para los jugadores.

Es por ello que no podemos proponer un juego en diferentes cursos o incluso en diferentes grupos de alumnos de la misma edad, dándoles la misma normativa ya establecida y prefijada y pretender que jueguen bien todos ellos. Es imprescindible hacer partícipes a cada uno de ellos en su establecimiento, debatiendo cuáles son las reglas más adecuadas para ese juego y ese momento, para que se adapten a las personas que van a participar en esa ocasión.

En este sentido, se irán haciendo ensayos para ver lo que ocurre en estos momentos del juego, si se observan problemas de participación, situaciones conflictivas entre compañeros, si se quiere cambiar o aclarar algún aspecto que afecte o perjudique su

⁵ La normativa pactada por los alumnos queda recogida en el Anexo 2.

correcta ejecución... estableciendo normas las cuales, mediante la puesta en práctica y la observación, podrán modificarse o sustituirse por otras hasta encontrar la que mejor se adapte a todos.

Debido a la diferencia de edad que encontramos entre los cursos de 2° y 4° de Primaria, podemos observar en la práctica y durante el desarrollo del juego que esto influye en las habilidades que tienen los alumnos y, por consiguiente, en la normativa que se va a establecer en un curso y en otro.

Los alumnos de 4° tienen un mayor desarrollo de la habilidad de lanzamientos precisos a larga distancia, por lo que no encuentran dificultad al eliminar a sus compañeros quedándose quietos en el sitio donde han cogido la pelota y lanzando desde ahí. Por el contrario, recogemos muchas quejas en el curso de 2° de primaria debido a que al jugar de esa forma les cuesta mucho eliminar a sus adversarios cuando se encuentran alejados de ellos y el juego se hace muy largo. Por este motivo, ellos mismos decidieron poner la norma de que podían ir corriendo con el balón para acercarse y poder eliminar.

[Lección 1, 2/12/2020, 2° de Primaria]

Por otro lado, también son visibles las diferencias de habilidad entre los alumnos del mismo curso, mientras que unos son conscientes de su efectividad y, por lo tanto su participación en el juego es elevada, los alumnos que tienen más dificultades o que ven que “fallan” más, adquieren roles secundarios y evitan o disminuyen el número de veces que cogen la pelota. Podemos hacer la siguiente pregunta: “¿Creéis que están participando todos por igual?”, haciendo visible este aspecto para que mediante el establecimiento de normas o la modificación de estas, se consiga que la participación de todos los alumnos sea equilibrada.

Observamos que existe una descompensación en la participación de los jugadores, mientras unos juegan la mayoría del tiempo, otros se sitúan en segundo plano evitando las pelotas y manteniéndose lejos de los que lanzan. Se decide que quien haya lanzado el balón no puede volver a cogerlo esa vez para dar oportunidad de que lo coja otro compañero. Debido a esta norma Diego (alumno de 2° de Primaria y uno de los que cogía los balones continuamente) se enfada y abandona el juego.

[Lección 1, 2/12/2020, 2° y 4° de Primaria]

A la hora de que los niños establezcan las normas, debemos ser conscientes de que puede haber alguna que no sea adecuada y que los resultados no sean los que se esperan, pero debemos dejar que ellos mismos propongan, debatan, prueben... ya que mediante estas acciones los niños van a ir desarrollando su capacidad de argumentación, el desarrollo de su capacidad de hipótesis pensando qué puede pasar al establecer esa norma y qué no, si va a ser conveniente o al contrario...

Recojo durante sus debates algunas frases como las siguientes:

- *“Es mejor poder salvarnos porque si no nos aburrirnos sin hacer nada hasta que se acabe el juego”. “Sí, y además siempre van a ganar los mismos”.*
- *“Yo creo que sí deberíamos poner la norma de que no pueda coger la pelota siempre el mismo porque así jugamos todos y no solo los que corren más”.*
- *“Es mejor jugar individualmente porque si hacen grupo se van a juntar los chicos y nos van a eliminar a las chicas”*

Además, mediante los momentos de reflexión en los que van argumentando y opinando sobre lo que es mejor en el juego y para que jueguen de forma adecuada todos ellos, también permitiremos que los niños vayan aprendiendo a respetar el turno de palabra, posibilitando la participación de todos.

En el momento de decidir si hay eliminados o no en el juego, se está debatiendo si una persona dada debe sentarse y esperar a que el juego acabe o por el contrario tener la oportunidad de salvarse. Observamos cómo en 4º de Primaria decidieron la 2ª opción rápidamente, en cambio en 2º de Primaria hubo opiniones confrontadas. Algunos, sobre todo los chicos y los que jugaban bien, decían que ya no se jugaba más, en cambio los otros participantes decían que era injusto y aburrido estar esperando sin jugar hasta que acabase la partida. Al final, mediante las argumentaciones decidieron que preferían tener más oportunidades de jugar.

[Lección 1, 2/12/2020, 2º y 4º de Primaria]

Como hemos dicho, en el Juego Bueno los niños son los protagonistas a la hora de estructurar el juego y decidir cómo quieren jugar, es un ciclo continuo de propuesta-

acción-reflexión, por lo que cada vez que se establece una regla es necesario volver a jugar poniéndola en práctica para ver su eficacia y establecerla o por el contrario modificarla.

Tras la puesta en práctica en el juego, los alumnos de 4º deciden que para salvarse no solamente hace falta coger la pelota y lanzársela a un compañero quien hace una recepción efectiva, sino que también pueden cogerla y lanzársela a un compañero de los que están de pie, quien queda eliminado si es dado.

[Lección 3, 16/12/2020, 4º de Primaria]

Además, al poner una nueva norma podemos corregir otro problema que existía en el juego y que no se sabía cómo corregirlo.

Al establecer la norma de la no posesión continuada de la pelota, también corregimos los conflictos surgidos por eliminar a los compañeros sin soltar el balón, es decir, ir corriendo detrás de ellos y tocarles con el balón sin soltarlo.

[Lección 3, 16/12/2020, 2º de Primaria]

Otro aspecto que podemos observar en ambos cursos y que influye a la hora de establecer la normativa, es el tema de las relaciones, en el que profundizaremos en mayor medida en el siguiente apartado. En el curso de 2º de Primaria los niños/as ven la pelota como un objeto de deseo y quien la posea es quien tiene el poder para eliminar a sus compañeros y así poder alzarse el solo con la victoria, mostrando sus capacidades y habilidades, y pudiendo llegar incluso a escuchar la famosa frase “*os he ganado a todos porque soy el mejor*”. En cambio, en 4º de Primaria, el tema de la cooperación y la participación conjunta están más trabajados, pudiendo observar que los niños/as piden ayuda a sus compañeros durante el juego.

En un momento del juego, Álvaro pasa el balón a su compañero Daniel para eliminar a Elián, de quien estaba más cerca y por lo tanto tenía mayor posibilidad de darle con la pelota. Nadie había establecido una norma de que no se pudiese jugar en equipo por lo que aprovecharon la oportunidad, pero a continuación al reflexionar si era adecuado o no para todos los compañeros de la clase se decidió jugar individualmente.

[Lección 3, 16/12/2020, 4º de Primaria]

Por último, decir que al principio también pueden existir momentos en los que exista una omisión de reglas, ya que estas van a ir poco a poco estableciéndose hasta que encuentren la más indicada para el grupo de participantes, y además los niños deben ir aprendiéndolas o acordándose de ellas para jugar de forma correcta, pero también es probable que en otras ocasiones algunos niños/as se las salten para beneficiar su juego, lo que provocará conflictos y discusiones. En este caso también deben ser los propios niños quienes propongan una solución a este problema, estableciendo una nueva norma si eso llega a ocurrir, por ejemplo que salga del juego unos minutos, que no pueda coger la pelota durante un tiempo, que quede eliminado y pueda salvarse de la forma indicada...

Se ha observado que poco a poco los niños/as han ido reduciendo los momentos en los que incumplen las normas, ya que van comprendiendo las normas que se van estableciendo y que es su deber establecerlas como ellos vean convenientes, al contrario que si las normas ya son impuestas por el profesor, las cuales no siempre se ajustan a todos los participantes del juego y no ven su coherencia dentro de su juego.

Tras la puesta en práctica, hemos observado la evolución que han tenido los niños en torno al tema de la normativa, ya que al principio pensaban que iba a ser muy difícil porque las normas no se podían cambiar, pero tras el juego, sus experiencias dentro de él, sus reflexiones... han ido aprendiendo que estas sí pueden ser modificadas y que además ellos son los encargados de hacerlo. En ambos grupos se han establecido más o menos las mismas normas, a pesar de algunas diferencias debido también a la diferencia de desarrollo entre ambos cursos, pero esto me hace pensar que como todos juegan a juegos bastante parecidos y muchos comparten las mismas normas, van utilizándolas para los demás.

Una de las diferencias más notables que he visto entre los dos cursos es que los de 2º de Primaria infringen más las normas que los de 4º, existiendo también algunos momentos de enfado si no se ponía la norma que solo uno quería, por lo que veo necesario seguir trabajando la normativa dentro de los juegos desde los cursos inferiores puesto que es donde se van a sentar las bases para años posteriores.

Para concluir, es necesario dejar claro que todas las normas que se establezcan deben ser claras y fáciles para la comprensión de todos los participantes del juego. Al mismo tiempo, nosotros como maestros debemos ayudarles a establecer normas adecuadas para

el juego, ya que debido a la espontaneidad de los niños en ocasiones dicen lo primero que piensan sin fundamentarlo, por lo que debemos ir encauzando sus respuestas de forma cuidadosa para que vean la influencia de éstas en la acción, consiguiendo alcanzar normas concretas que les ayuden en el juego.

Del mismo modo, es imprescindible que aprendan que los protagonistas de crear el juego son ellos y que este puede cambiar mediante la modificación de las normas y el pacto de todos los participantes del juego, puesto que éstas son un compromiso de todos ellos.

Relaciones con los compañeros:

Vivimos en un mundo en el que la sociedad es heterogénea, convivimos personas muy diferentes unos de los otros, con diversas características, capacidades, habilidades, intereses... y debemos aprender a aceptarnos, a valorarnos y a ayudarnos los unos a los otros, demostrando unos valores imprescindibles.

Del mismo modo, es necesario que seamos conscientes que dentro de un aula también existe una gran diversidad de personalidades y que los grupos de alumnos son muy heterogéneos, poseyendo características, capacidades y habilidades diferentes a las del resto de compañeros. Estas se van a hacer muy visibles a la hora de jugar, dando lugar a la aparición de varios roles dentro de un mismo juego como por ejemplo los más participativos o los que se quedan en un segundo plano adquiriendo roles más secundarios, por lo que nosotros como maestros tenemos el deber de hacer que los alumnos aprendan a observar estas diferencias, respetándolas y cooperando entre todos, para que adapten o estructuren los juegos y que de esta forma exista una participación equilibrada.

Como hemos dicho al inicio de este apartado de análisis, García Monge (2011) comprende el tema de las relaciones como uno de los núcleos temáticos más importantes a la hora de la construcción del Juego Bueno.

Tras la puesta en práctica de la Unidad, y sobre todo en los primeros días, se observaban multitud de acciones negativas entre compañeros como por ejemplo relacionadas con:

- **Faltas de respeto:** esta es una de las diferencias más notables que he podido observar entre los cursos de seguimiento, ya que en el curso de 2º de Primaria es donde existía una mayor concentración de acciones negativas

como insultos, actitudes agresivas y violentas, o expresiones ofensivas, en cambio con los de 4º casi eran inexistentes.

Esto puede derivar de la relación afectiva que tienen entre todos los compañeros de clase, mientras que en el curso de 4º de Primaria la mayoría de ellos se llevaban bien, se relacionaban entre todos ellos y se notaba un mayor desarrollo de la capacidad de cooperación, en el grupo de 2º existía una mayor división de los alumnos por grupos, localizándose la mayoría de las niñas en un grupo y los niños (con alguna excepción) por otro, lo cual está relacionado con el siguiente apartado de discriminación sexual.

En una ocasión en la que Alberto y Valeria están eliminados, Alberto coge un balón perdido y se lo pasa a Valeria para poder salvarse, pero desafortunadamente a esta se le escapa, recriminándola Alberto con la siguiente frase: “Eres tonta, no me he salvado por tu culpa”.

En otra ocasión Daniel, siendo perseguido por Vera y finalmente siendo eliminado por ella, la espeta: “Eres idiota, siempre vienes a por mí”.

[Lección 1, 2/12/2020, 2º y 4º de Primaria]

Por otro lado, también pueden existir acciones agresivas o violentas en el juego, las cuales debemos tratar y atajar desde el principio, no dejarlas pasar justificando que son cosas de niños/as y consecuencias de la euforia del juego. Observamos que los alumnos que más adquieren estas actitudes son aquellos que tienen los roles participativos, dominantes y que destacan en el juego, recriminando a sus compañeros cuando les perjudican en su juego, quedando reflejada la relación de estas faltas de respeto con el apartado de discriminación por el grado de desarrollo de las habilidades.

Por todo ello, es importante aprovechar también los momentos de reflexión para explicarles que esos comportamientos no son adecuados y no tienen cabida en el Juego Bueno, donde todos deben verse y tratarse como compañeros, ayudándose y respetándose.

- Discriminación sexual: En los juegos, podemos observar que los jugadores adquieren diversos roles dentro del juego, adoptando posturas protagonistas o por el contrario situándose o quedando relevados a un segundo plano con papeles secundarios y muchas de las veces estos son los ocupados por las chicas, ya que son consideradas más “torpes” o menos “buenas”.

En relación a este tema he visto menos diferencias entre los grupos de 2º y 4º de Primaria, puesto que a pesar de que los alumnos de 4º se llevaban bien entre todos y las chicas participaban más intentando coger las pelotas, en el momento en que un chico se hace con ella, a por las primeras que va es a por las chicas.

Observamos cómo Diego (en el caso de 2º) y Daniel (en el de 4º) son los que más corren y por lo tanto los que más tienen el balón, y a pesar de tener a alguno de sus compañeros al lado, lanzan a una de las chicas. Poco a poco las chicas son las que van quedando en el suelo mientras los chicos siguen en el juego.

[Lección 3, 16/12/2020, 2º y 4º de Primaria]

Queda reflejado cómo esto puede estar relacionado con que el sexismo en el juego siempre ha estado presente, pudiendo recordar frases como:

- “no elijas a fulanita porque es chica y no sabe”,
- “jugamos chicos contra chicas y así las machacamos”
- “tú no puedes jugar porque eres chica/o”

Pero, por otro lado, también podemos relacionarlo con el tema de las habilidades y con que a los niños/as les gusta ponerse retos, de forma que prefieren eliminar a los que consideran más “fácil” para luego enfrentarse a los más “fuertes” y así hacer el juego interesante y sentirse mejores si ganan.

Es por ello que desde el principio debemos atajar estos comportamientos, haciéndoles ver que en el Juego Bueno todos deben tener las mismas oportunidades de jugar y participar, siendo esta una participación equilibrada.

- Discriminación por el grado de habilidad: Al igual que en el primer apartado, este tema sobre todo se va a hacer visible en el curso de 2º de Primaria, ya que es donde se observa una mayor diferencia en el desarrollo de las habilidades de los alumnos, en cambio los alumnos de 4º tienen un nivel más equilibrado.

Este es el tema principal que va a influir a la hora de jugar, puesto que van a existir muchas diferencias de participación entre los niños/as que tienen unas habilidades más desarrolladas y los que no. Esto se va a observar en los roles que adquieren los alumnos, puesto que los que las tienen más desarrolladas adoptan papeles protagonistas y principales, eliminando a todos los compañeros con roles secundarios, quienes al no tener la misma velocidad no consiguen coger la pelota o realizan lanzamientos menos efectivos.

Observamos cómo al principio todos los alumnos participan en un mismo nivel queriendo ir todos a por la pelota, pero a medida que avanza el juego y se ve quién corre más y por lo tanto coge el balón todo el rato, los demás alumnos dejan de intentar coger la pelota y se limitan a alejarse lo más que pueden para no ser eliminados.

Por otro lado, debido a estas diferencias en las habilidades, los niños y niñas pueden no sentirse cómodos jugando puesto que se consideran inferiores a sus compañeros y que siempre van a perder, llegando a no divertirse y a sentir presión por hacerlo bien para que no se rían de ellos/as. Por este motivo hay que trabajar el Juego Bueno, enseñando a los niños a modificar los juegos de forma que puedan ser jugados por todos los participantes, donde no importen las habilidades de cada uno ya que todos tienen las mismas oportunidades de jugar.

Observo a Inés quien al principio del juego muestra una gran participación e intenta coger la pelota cada vez que tiene oportunidad, pero cada vez que lo hace y tiene que lanzarla, realiza lanzamientos poco eficaces no eliminando a nadie. Después de unas cuantas veces voy viendo cómo su participación

va disminuyendo quedándose relegada a un segundo plano. Esto cambia cuando se pone la norma de que pueden correr detrás de los compañeros para eliminar, lo que hace que vuelva a disfrutar y que el juego mejore permitiendo que todos puedan participar.

[Lección 1, 2/12/2020, 2º y 4º de Primaria]

- Discriminaciones por “amiguismos”: Otro de los aspectos en cuanto al tema de las relaciones entre compañeros son los “amiguismos” que se observan dentro del grupo de alumnos, quedando reflejado en ambos cursos (2º y 4º de Primaria). Mientras los niños están jugando se pueden observar ciertas acciones, actitudes o incluso comentarios entre unos jugadores y otros, buscando un beneficio en el juego por la amistad que tienen entre ellos.

Algunas de estas acciones pueden ser:

- Eliminar en primer lugar a los que no son tus amigos dejando jugar más a los que sí lo son.
- Usar a los compañeros que no son tus amigos de escudo para que les den a ellos y no a ti.
- Hacer lanzamientos no efectivos para que la coja un amigo/a tuya que está eliminada.
- Hacer pactos entre ellos para eliminar a los demás.
- Lanzar a sus amigos aunque estén más lejos para salvarse en vez de a otro compañero que está más cerca.

Al comienzo del juego, vemos a Elián que no sabiendo a quién lanzar la pelota para eliminarle, se la pasa a su compañero Álvaro, quien está sentado en el suelo eliminado.

[Lección 1, 2/12/2020, 2º y 4º de Primaria]

- Ir continuamente a por un compañero en vez de dar la oportunidad de que todos jueguen.

Me sorprendieron los resultados obtenidos, ya que al principio pensé que solo ocurriría en el curso de 2º debido a la edad, pero los alumnos de 4º a medida que iba avanzando el juego iban teniendo actitudes que delataban esas “afinidades” o “amistades”. La diferencia que veo entre un curso y otro es que mientras que los alumnos de 2º intentaban que sus amigos no les eliminasen a ellos y sí a los demás pero jugando de forma individual, los “amiguismos” de los alumnos de 4º consistían en hacer grupos y pactos entre ellos para eliminar a cuantos más compañeros mejor, jugando de una forma grupal y cooperativa.

Vemos muchas de estas actitudes en la práctica. Una de ellas fue cuando Valeria, la cual estaba eliminada, prefirió lanzarle la pelota a Vera, quien estaba también eliminada y bastante lejos, en vez de lanzársela a Alberto que estaba casi a su lado, perdiendo la oportunidad de salvarse. Otra vez quedó reflejada cuando Álvaro, Carlos y Aaron hicieron grupito para eliminar a los demás antes de poner la norma de que se jugaba individual.

[Lección 3, 16/12/2020, 2º y 4º de Primaria]

En conclusión, debemos hacer entender a los niños que el Juego Bueno se basa en que todos tengan la oportunidad de participar sean cuales sean sus habilidades, las relaciones que se tengan entre unos compañeros y otros... tomando conciencia de que es necesaria una participación equilibrada de todos. Para ello, podemos guiarles haciéndoles diferentes preguntas, como por ejemplo: “¿A por quién hay que ir a la hora de pillar, a por cualquiera o solo a por los amigos?”, “¿Cuándo tengas oportunidad de salvar a quién salvas?”, “¿Creéis que el juego está siendo bueno para todos, por qué?”, “¿Qué se puede hacer para que participemos todos/as?”.

Intervención personal:

El último de los núcleos temáticos que son imprescindibles dentro del Juego Bueno, es la intervención personal, es decir, los roles o las actitudes que adquieren los alumnos y alumnas dentro del juego. Dentro de este apartado, trataré dos subapartados que son fundamentales trabajar con los niños y los cuales, como he dicho, están relacionados con la intervención de estos.

- El Protagonismo contra la Pasividad. Como vengo diciendo a lo largo del trabajo, dentro de los juegos podemos observar los distintos roles que adoptan los niños y niñas en el momento de jugar. Vemos que mientras algunos tienen un alto grado de participación, son activos, se les ve disfrutando... adquiriendo un rol principal, protagonista, otros no desprenden esas sensaciones, están retraídos, se esconden, no disfrutan, no participan... adoptando roles secundarios y manteniéndose en un plano secundario del juego.

Estas diferencias sobre todo las he observado en el grupo de los de 2º de Primaria, ya que son más notables las diferencias en el desarrollo de las habilidades de los niños, en cambio los alumnos de 4º tienen dichas habilidades desarrolladas en un grado más igualitario.

Puede ser claramente identificable qué roles va a adquirir cada niño y niña, ya que los roles principales suelen adoptarlos aquellos niños y niñas que tienen unas capacidades y unas habilidades más desarrolladas, corren más, son más fuertes, lanzan mejor... en cambio los que tienen un menor desarrollo y se ven “superados” por sus compañeros, se quedan un paso por detrás, en papeles secundarios.

Tras el transcurso del juego observamos cómo Vera evita ir a por el balón, se mantiene en las esquinas intentando pasar desapercibida por sus compañeros, solamente corriendo cuando alguien se acerca por esa zona. Por otro lado, Daniel cuando coge el balón tarda mucho en lanzárselo a un compañero, solamente lanzándolo cuando está muy cerca de su objetivo, y si no es dado se frustra y deja de coger el balón.

[Lección 3, 16/12/2020, 2º de Primaria]

Por todo ello debemos hacer ver a los niños estas desigualdades, siendo conscientes de ellas e intentando ayudarse los unos a los otros para que desaparezcan y todos puedan participar de forma igualitaria y equitativa. Esto se va a conseguir a través de la creación de la normativa y de su modificación por parte de los niños, siendo ellos los creadores y adaptándolas para conseguir la inclusión en el juego de todos los compañeros.

- Aceptación del resultado de juego: este es otro de los problemas que podemos encontrar en los momentos de juego. Todos los alumnos, aunque lo he observado en mayor medida con los alumnos de 2º de Primaria por su edad, tienen un “ansia” por ganar y ser los mejores en el juego, provocando que alguno de ellos cuando sufren una derrota, se frustran, se enfadan y ya no quieren jugar más. Esto puede ir relacionado con que cuando pierden, el equipo vencedor o el niño/a que ha ganado, critica y se burla de los que no lo han hecho, por lo que a la hora de jugar sienten la presión de tener que hacerlo bien y ganar para que los demás no se rían o se metan con ellos, generándoles mucha frustración si no lo consiguen. Por todo ello, es nuestro deber cambiar estas actitudes y enseñarles a afrontar estas situaciones con normalidad, enseñándoles diversos valores como la tolerancia hacia los demás y hacia la propia frustración, el respeto, la empatía, y el control de sus emociones.

Alberto es un niño de 2º de primaria que tarda mucho en ser eliminado por sus compañeros y por lo tanto, cuando lo hacen, intenta excusarse diciendo que no le han dado o enfadándose porque lo eliminan, y cuando consigue salvarse y vuelven a eliminarlo, se enfada y abandona el juego. Por otro lado también vemos cómo Daniel se frustra y se enfada consigo mismo cuando intenta eliminar a alguien y no lo consigue.

[Lección 3, 16/12/2020, 2º de Primaria]

6. ALCANCE DEL TRABAJO

En primero lugar, debo decir que estoy bastante contenta y satisfecha por los resultados obtenidos y el contexto en el que he llevado a cabo esta propuesta, ya que en el colegio me han dado una gran cantidad de facilidades y me han ayudado en todo lo que necesitaba. Por otro lado, también me he encontrado que la actitud, el interés y la predisposición de los alumnos (haciendo alguna excepción) me ha facilitado mucho el trabajo con ellos, siendo unos grupos bastante buenos y trabajadores.

Al mismo tiempo siento que he conseguido los objetivos propuestos en un alto grado, puesto que al analizar la propuesta que fui llevando a cabo, fui observando cómo los alumnos consiguieron reducir los riesgos de seguridad y las situaciones peligrosas bastante, aunque con los niños de 2º se debe seguir practicando, ya que sobre todo sigue costándoles lo de no lanzarse a coger la pelota por el suelo y siguen teniendo alguna que otra lucha por el balón, pero considero que si se sigue trabajando la seguridad con ellos en cursos posteriores todas estas actitudes desaparecerán.

Con los alumnos de 4º y en relación al tema de seguridad, no observé muchos cambios debido a que desde el principio jugaban en un juego bastante seguro, por lo que solo destacaría el tema de la fuerza, ya que alguno de los niños aún sigue lanzando la pelota bastante fuerte.

En cuanto a la normativa se ha observado cómo los niños a medida que iban viendo cómo podían cambiar el juego según lo que quisiesen mejorar, se han ido atreviendo más a buscar nuevas normas y a participar en su elección. Del mismo modo que la seguridad, con algunos alumnos de 2º aún hay que trabajar el cumplimiento de éstas, puesto que a veces se rompían.

Al analizar el núcleo de las relaciones, también he observado cómo han dejado a un lado las actitudes negativas entre compañeros, y las discriminaciones por los factores de los que hemos hablado anteriormente, permitiendo que todos los compañeros pudiesen ser partícipes del juego. Del mismo modo, aún se pueden observar ciertas debilidades en algunos de los alumnos, viendo oportuno seguir trabajando con alguno de 2º los temas de la tolerancia a la frustración, ya que si no alcanzan el grado de perfección que ellos creen o no les sale algo bien de lo que tienen planeado se enfadan con ellos mismos y les cuesta mucho continuar en el juego.

Del mismo modo que contemplo lo positivo, también soy consciente de que existen diversas debilidades en este trabajo, como pueden ser las siguientes.

En primer lugar me distribuí erróneamente el tiempo del Prácticum, de forma que tuve que realizar esta UD en muy poco tiempo porque se me acababa este periodo, por lo tanto no dispuse de mucho tiempo para plantear la UD de forma correcta y tuve un despiste al introducir un tema que no estaba relacionado con el Juego Bueno, sino que se trata de un tema que se podrá trabajar una vez ya se haya tratado el Juego Bueno.

Al mismo tiempo, pienso que el tener más tiempo me hubiese permitido trabajar los núcleos temáticos más importantes propuestos por García Monge (2011) durante más sesiones, profundizando más en ellos y por consiguiente, detectando una mayor evolución y más diferencias entre el juego creado por los alumnos de 2º y por los alumnos de 4º de Primaria.

Así mismo, creo que hubiese sido una gran oportunidad y una gran experiencia de aprendizaje si hubiese podido realizar esta propuesta también en el curso de 3º de Primaria, permitiéndome observar la evolución de la lógica interna de un curso a otro, siguiendo una forma más lineal y continuada, en vez de con un salto de 2º a 4º.

Por último, gracias a Nicolás Bores quien me permitió ir a sus clases en la Universidad de oyente (una vez finalizado mi periodo de prácticas), pude ver cómo hubiese sido muy adecuado establecer algún alumno actuando de observador durante el juego de “Pelota Cazadora”, ya que les permitiría fijarse en el juego, en lo que ocurre, porque al verlo desde fuera pueden fijarse en todos sus compañeros, en si realizan acciones peligrosas, si cumplen las normas propuestas, sus acciones individuales, sus actitudes con respecto a sus compañeros... en cambio cuando están ellos mismos jugando solo se fijan en lo que les pasa a ellos. Además podrían aportar soluciones de forma más adecuada.

7. CONCLUSIONES

En este apartado, voy a plasmar las conclusiones a las que he llegado tras la realización de este trabajo.

En primer lugar, he podido comprobar cómo de 2º a 4º de Primaria ya existe un cambio en la lógica educativa. Los alumnos de 4º ya comprenden la importancia de las normas, establecen estas con una mayor lógica y de forma más coherente y son más propensos a ayudar a sus compañeros cuando lo necesitan, no observándose tantas discriminaciones entre ellos por motivos de sexo, grado de desarrollo de las habilidades ni por ningún otro factor analizado.

Por otro lado, he podido observar que con los alumnos de edades más bajas es necesario trabajar la normativa de una forma más lenta, estableciendo pocas normas a la vez y trabajándolas muy bien antes de pasar a la siguiente, y cada día es necesario hacer un recordatorio de todas, ya que les resulta más complicado recordarlas y muchas de las veces en las que se producía la omisión o rotura de una de ellas era por ese motivo.

Al mismo tiempo puedo decir que sorprendentemente y a diferencia de lo que había pensado antes de llevar a cabo la UD con los alumnos, no he observado una gran diferencia entre el Juego Bueno creado por los de 2º y el Juego Bueno creado por los de 4º, solamente cambiando algunas normas debido a las habilidades que se tiene en un curso y en el otro, lo que me ha sorprendido bastante, ya que en un principio pensé que sí iba a existir un cambio notable entre un juego y el otro.

Otra de las conclusiones principales que he sacado con la realización de este trabajo es la gran cantidad de posibilidades educativas que nos ofrecen los juegos si los planteamos desde el punto de vista del Juego Bueno, el cual es imprescindible trabajar desde los niveles más bajos para que una vez que ya tienen estas bases interiorizadas puedan trabajar en cursos posteriores temas como son las habilidades o las estrategias.

A través del Juego Bueno se trabajan muchos valores que son muy importantes, como el respeto, la inclusión, la tolerancia, la empatía, el compañerismo... al mismo tiempo que otros conceptos como son el de aprender a argumentar y debatir con los compañeros, la escucha y el respeto del turno de palabra, llegar a acuerdos conjuntos, hacer hipótesis de

lo que puede pasar y las consecuencias que tendrán ciertas acciones... permitiendo que los alumnos sean los protagonistas de su proceso de aprendizaje y aprendan a aprender.

Por último, la realización de este trabajo me ha permitido comprender la importancia de elegir los juegos que se van a desarrollar en clase, no llevando a cabo una sucesión de muchos juegos sin fundamento ninguno, sino que debemos encontrar un propósito educativo.

En todos los juegos van a existir conflictos y actitudes negativas entre los niños y niñas que están jugando por su lógica interna, pero que no por eso hay que cambiar de juego o prohibir esas acciones, sino que hay que buscar soluciones a todo ello.

No debemos ver los juegos en los que se producen conflictos y surgen problemas como malos, ya que no hay juegos buenos o malos, estos conflictos o estas actitudes no son problemas que hay que eliminar sino que debemos afrontarlos como una oportunidad educativa para trabajar, enseñando a los niños a jugar de forma correcta y segura, creando juegos donde mediante el establecimiento y la modificación de la normativa todos puedan jugar con las mismas oportunidades y con una participación equilibrada, porque como dice Bores Calle (frase recogida de una de sus clases en la Universidad) *“No hay juegos buenos o malos, hay participaciones buenas o malas”*

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón López, F., Cárdenas Vélez, D., Miranda León, M. T., Ureña Ortín, N. & Piñar López, M. I. (2010). “*La metodología de enseñanza en los deportes de equipo*” Revista de Investigación en Educación, nº 7, pp. 91-103 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3216761.pdf>
- Baena Extremera, A. & Ruiz Montero, P.J (2016). “*El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación*”. Revista Digital de Educación Física, nº 38, pp. 73-86 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>
- Batalla Flores, A. (2000). “*Habilidades motrices*”. Barcelona. Inde.
- Bores Calle, N. (2000). “*El Plan de Sesión como referente de cambio en Educación Física*”. Revista española de educación física y deporte (REEFYD), (7), pp.20-30
- Castañer, M. & Camerino, O. (2006). “*Manifestaciones básicas de la motricidad*”. Lleida: Universidad de Lleida.
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Devis Devis J. & Peiró Velert C. (1992). “*Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: La Salud y los juegos modificados*”. Barcelona: Inde. pp. 161 – 184.
- Fernández-Rio, J. (2014a). “*Aportaciones del modelo de Responsabilidad Personal y Social al Aprendizaje Cooperativo*”. En C. Velázquez, J. Roanes y y F. Vaquero (coord.) *Actas del IX Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas* (pp. 18-32). Valladolid: La Peonza.
- Fernández Rio, J. & Méndez Giménez, A. (2016). “*El Aprendizaje Cooperativo: Modelo Pedagógico para Educación Física*”. RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, núm. 29, (pp. 201-206), Universidad de Oviedo. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345743464040.pdf>
- García Monge, A. & Rodríguez Navarro, H. (2008). *Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física*. Educación Física Y Deporte, 26(2), pp. 83-107. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/314>

- García Monge, A. (2011). *Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “El juego bueno”*. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, n° 13 (1), pp.35-54.
<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3448723.pdf>
- Göncü, A., Tuermer, U., Jain, J. & Johnson, D. (1999). *Children’s Play as Cultural Activity*. En A. Göncü (Ed.), *Children’s engagement in the World: Sociocultural Perspectives* (pp. 148-170). Cambridge: Cambridge University Press.
- Johnson, R. T., & Johnson, D. W. (1994). “*An overview of Cooperative Learning*”. En J.S. Thousand, R.A. Villa & A.I. Nevin (Eds), “*Creativity and collaborative Learning*” (pp. 31-44). Baltimore, MD: Paul H. Brookes Publishing Co.
- Méndez Alonso, D., Fernández-Río, J., Méndez Gimenez, A. & Prieto Saborit, J.A. (2015). “*Análisis de los currículos autonómicos LOMCE de Educación Física en Educación Primaria*”. Universidad de Oviedo.
- Mendez-Giménez, A., Fernandez-Rio, J. & Casey, A. (2012). “*Using the TGFU tactical hierarchy to enhance student understanding of game play. Expanding the Target Games category*”. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 8 (7). pp. 135-141.
- Navarro, V. (1998). *El diseño de juegos motores como procedimiento en la enseñanza. Educación Física Escolar y Deporte de alto rendimiento*. Las Palmas de Gran Canaria: ACCAFIDE. pp. 175-194.
- Omeñaca Cilla, R. y Ruiz Omeñaca, J. (2007). “*Juegos cooperativos y educación física*”. Badalona: Paidotribo.
- Parlebás, P. (1981). “*Contribución al léxico en las ciencias de la acción motriz*”. París: INSEP.
- Parlebas, P. (1988). “*Elementos de sociología del deporte*”. Málaga: Unisport.
- Parlebás, P. (2001). “*Juegos, deporte y sociedad*”. Léxico de Praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (1986). “*Rethinking games teaching*”. University of Loughborough, Loughborough.
- Vaca Escribano, MJ. (1996), “*La Educación física en la práctica en educación primaria*”, Palencia: Asociación cultural cuerpo, educación y motricidad. Print.

- Vaca Escribano, M J. & Varela Ferreras, M S. (2008), “*Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*”, Barcelona, España: Graó.
- Vaca Escribano, MJ., Fuente Medina, S. & Santamaría Balbás, N. (2013), “*Cuñas Motrices en la Escuela Infantil y Primaria*”. Palencia: Gráficas Quintana.

9. ANEXOS

9.1 ANEXO 1: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

9.1.1 TÍTULO UD

“Las normas y la seguridad para una participación de todos en el Juego Bueno”.

9.1.2 JUSTIFICACIÓN

Con esta Unidad Didáctica lo que pretendo conseguir es reflejar la importancia de utilizar el Juego Bueno en la asignatura de Educación Física de una forma correcta y adecuada, es decir, aprovechándonos de su carácter motivador para los niños pero al mismo tiempo utilizando las situaciones que en él se generan como oportunidades de aprendizaje y convirtiéndolas en algo educativo.

De esta forma, basándonos en un juego que posee una normativa muy sencilla y que los niños pueden conocer perfectamente, en este caso “Pelota cazadora”, iremos observando los problemas y las situaciones poco educativas que surgen en torno a él, como las normas, los papeles secundarios, la seguridad, los conflictos entre los participantes... para modificarlas poco a poco, e ir pactando conjuntamente los criterios que llevaremos a cabo para solucionarlo y conseguir que el juego sea considerado “Juego Bueno”. Tal y como dice Alfonso García Monge (2011), hay que ir “modificando las lógicas personales de los participantes hacia lógicas educativas, sin modificar la lógica interna del Juego”

Al mismo tiempo, al llevarlo a cabo en dos cursos de Educación Primaria pretendo analizar cómo las variantes de las normas que puedan surgir entre un curso y otro, influyen y hacen que el juego cambie al ponerlo en práctica, y en qué temas debemos fijarnos más y potenciar su trabajo según la edad de los niños, pero como he dicho anteriormente siempre manteniendo su lógica interna y permitiendo que, como dice Vaca Escribano (2008), todos participen por igual considerando ambos, “Juego Bueno”.

Por otro lado, Parlebás (1981) dice que en todos los juegos existen diversas habilidades que debemos trabajar con los niños desde que son pequeños, ya que a través de su mejora los niños conseguirán mejorar en el juego, pero para ello, debemos conocer cómo es nuestro grupo de alumnos, en qué momento de su desarrollo evolutivo se encuentran, qué diferencias existen en su desarrollo motriz...

porque tal y como dice Batalla (2000), es fundamental desarrollar las habilidades partiendo del nivel inicial y así poder progresar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

9.1.3 CONTEXTO

Esta UD se llevará a cabo durante el Prácticum II (turno 0), el cual va a desarrollarse en el CEIP Clara Campoamor de Villalobón, un municipio de la comarca de Tierra de Campos de la provincia de Palencia.

Por otro lado, la UD está pensada para llevarla a cabo en dos ciclos de Educación Primaria, es decir, con el primer ciclo, concretamente con el alumnado de 2º, y con los alumnos de 4º de Primaria, pertenecientes al segundo ciclo. En estos dos cursos existen dos líneas, por lo que fijaremos la intervención con los alumnos de 2ºB y con los de 4ºA.

Su temporalización será de 3 semanas, comenzándola el 2 de diciembre y finalizándola el 18 de diciembre y, al mismo tiempo, está estructurada en 4 sesiones. Dichas sesiones tendrán una duración aproximada de 55 minutos, menos la del día 18 que durará 30 minutos aproximadamente, ya que los viernes el curso de 2ºB solo cuenta con media hora de Educación Física.

La planificación de cada sesión durante la semana podemos observarla en el siguiente cuadro, de forma que nos permita clarificarla.

<u>SEMANA 1</u>	<u>SEMANA 2</u>	<u>SEMANA 3</u>		
<u>DÍA 2 DIC.</u>	<u>DÍA 9 DIC.</u>	<u>DÍA 14 DIC.</u>	<u>DÍA 16 DIC.</u>	<u>DÍA 18 DIC.</u>
SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3	SESIÓN 3	SESIÓN 4
SESIÓN 1	SESIÓN 2		SESIÓN 4	

*El color morado hace referencia a las horas de docencia con el grupo de 2º de Primaria.

*El color rojo hace referencia a las horas de docencia con el grupo de 4º de Primaria.

9.1.4 LOCALIZACIÓN.

En este apartado, es necesario localizar los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje que van a estar presentes en esta Unidad, y para ello utilizaremos tanto el Real Decreto 126/2014⁶, como el Decreto 26/2016⁷.

⁶ Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

En primer lugar, nos basaremos en el Real Decreto 126/2014, donde destaco los siguientes apartados:

- Introducción a) “Acciones motrices individuales...” b) “Acciones motrices en situaciones de oposición...” y c) “Acciones motrices de cooperación...”
- Criterios de evaluación: 3. Resolver retos tácticos elementales... con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices... 9. Opinar coherentemente con actitud crítica... ante las posibles situaciones conflictivas... participando en debates y aceptando las opiniones de los demás. 11. Identificar e interiorizar la importancia de la prevención, la recuperación y las medidas de seguridad... 13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros... aceptando las normas y reglas establecidas...
- Estándares de aprendizaje: 9.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos... 9.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas... 12.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta... y respeta las opiniones de los demás. 13.5 Acepta... el resultado de las competiciones con deportividad.

Por otro lado, voy a basarme en los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje del Decreto 26/2016, concretamente, los expuestos en el Bloque 1: Contenidos comunes, Bloque 3: Habilidades motrices, y el Bloque 4: Juegos y actividades deportivas.

- Criterios de evaluación: Bloque 1: 1. Opinar coherentemente... ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates y aceptando las opiniones... Bloque 4: 6. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros... aceptando las normas y reglas establecidas...

Específicos de 2º de Primaria: Bloque 3: 1. Resolver situaciones motrices... seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas... 2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego... aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices... Bloque 4: 3. Participar con interés...

⁷ Decreto 26/2016 de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

respetando a las personas, las normas, los materiales... 5. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros... aceptando las normas y reglas establecidas...

Específicos de 4º de Primaria: Bloque 4: 1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego... aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices... 4. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros... aceptando las normas y reglas establecidas...

- Estándares de aprendizaje evaluables: Bloque 1: 1.2 Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo. 1.3 Muestra buena disposición para solucionar los conflictos... 1.4 Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas... 2.3 Expone sus ideas de forma coherente... y respeta las opiniones de los demás. Bloque 4: 2.1 Utiliza los recursos... para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva... 6.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz. 6.5 Acepta... el resultado de las competiciones con deportividad.

Específicos de 2º: Bloque 3: 1.3. Lanza, recoge... balones en diferentes posiciones, distancias... Bloque 4: 1.1. Utiliza los recursos... para resolver situaciones básicas... 2.1. Es capaz de entender las reglas de los juegos. 3.3. Respeta las normas y reglas de juego... 4.2. Colabora con los compañeros... 5.4. Participa en la recogida y organización de material... 5.5. Acepta... el resultado de las competiciones con deportividad.

Específicos de 4º: Bloque 4: 4.1. Participa en la recogida y organización de material... 4.2. Acepta... el resultado de las competiciones con deportividad. 4.3. Respeta... tanto a compañeros como a instalaciones y materiales. 4.4. Mantiene una actitud de colaboración y resolución pacífica de conflictos... 4.5. Cumple las normas de juego.

9.1.5 OBJETIVOS

Los objetivos que persigo mediante la realización de esta UD son los siguientes:

- + Conocer y comprender el concepto de Juego Bueno.
- + Tomar conciencia de la importancia de la seguridad en los juegos.

- ✚ Pactar las normas del juego entre todos los participantes y potenciar el respeto de estas.
- ✚ Reflexionar sobre los cambios que se producen en el juego al cambiar la normativa.
- ✚ Fomentar la participación de todos los alumnos y el respeto hacia los participantes evitando las discriminaciones.
- ✚ Ser capaz de establecer una comunicación fluida con el grupo.
- ✚ Regular los conflictos de forma eficaz y constructiva para todos.

9.1.6 CONTENIDOS

En cuanto a los contenidos, voy a hacer referencia a los establecidos en el Decreto 26/2016, destacando sobre todo los del Bloque 1: Contenidos comunes, los del Bloque 3: Habilidades Motrices y los del Bloque 4: Juegos y actividades deportivas, ya que es donde se ponen de manifiesto los contenidos relacionados con la participación en juegos, en los cuales es fundamental el desarrollo de las competencias motrices, el respeto de las normas, y la cooperación entre los demás participantes.

- Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego y valoración del respeto a los demás...
- Uso adecuado y responsable de los materiales...
- Utilización del lenguaje oral y escrito para expresar ideas, pensamientos, argumentaciones y participación en debates...
- Desarrollo de las cualidades físicas básicas... orientada a la mejora de la ejecución motriz.
- Disposición favorable a participar en actividades diversas, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valorando el esfuerzo personal.
- Conocimiento, aprendizaje, práctica y participación en juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales...
- Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos...
- Valoración y aprecio de las actividades deportivas como medio de disfrute, relación con los demás...

- Aceptación dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad del intercambio de papeles...

Aparte de estos, nos centraremos sobre todo en los siguientes contenidos específicamente para los cursos escogidos.

- Contenidos para el 2º curso de Educación Primaria:
 - Seguridad en el campo de juego.
 - Uso de material no peligroso ni dañino.
 - Situaciones o acciones peligrosas dentro del juego.
 - Pacto conjunto de normas y respeto y cumplimiento por ellas.
 - Confianza en las propias posibilidades.
 - Resolución de conflictos.
 - Aceptación del resultado.
- Contenidos para el 4º curso de Educación Primaria:
 - Participación en juegos y pre-deportes.
 - Pacto, comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.
 - Participación activa en la elaboración y pacto de normas.
 - Identificación de las consecuencias al modificar las reglas o normas del juego.
 - Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
 - Desarrollo general de las capacidades físicas básicas a través de situaciones de juego.

9.1.6 ACTIVIDADES

A continuación, he establecido 4 sesiones donde vamos a trabajar sobre el Juego de “Pelota Cazadora”, el cual los niños ya conocen y han jugado anteriormente.

Comenzaremos observando cómo los niños juegan de forma libre, permitiéndonos observar qué normas utilizan y cuáles no, los roles o papeles que adquieren cada uno de los jugadores, los problemas o conflictos que surgen... para de esa forma poder ir guiando a los niños mediante un feedback maestro-alumno, y que el juego pueda considerarse Juego Bueno. A pesar de dejarles jugar libremente, siempre favoreceremos un clima de seguridad para todos y evitaremos las situaciones agresivas o violentas.

En las siguientes sesiones, nos centraremos en el desarrollo de las habilidades motrices implicadas en el juego, ya que la mejora de éstas va a hacer que la forma de jugar de los niños y su actitud cambie, permitiéndoles mejorar en el juego posteriormente, ya que también realizaremos ensayos de juego. En estas sesiones dividiremos a los alumnos para que trabajen con diferentes roles, es decir, que participen en momentos de acción donde realizarán las actividades propuestas, y en momentos de observación donde se convertirán en evaluadores de sus compañeros y les podrán ayudar a corregir o mejorar en sus habilidades mientras realizan los lanzamientos. Esta forma de análisis les va a permitir a los alumnos comprender mejor sus aprendizajes y establecer una comunicación con los compañeros que va a enriquecerles tanto al ejecutor como al observador.

9.1.6.1 SESIÓN 1

- Momento de encuentro: Comenzaremos esta sesión en el aula, y en la zona de la pizarra explicamos lo que vamos a realizar. En este caso jugaremos al juego de “Pelota cazadora”, pero antes de ello hablaremos sobre cuál es la regla primaria del juego, en este caso “dar y evitar ser dado con un objeto” y cuáles son las reglas secundarias para que el juego sea bueno y adecuado para todos (Ver Anexo 2). También les explicaremos que éstas no son inamovibles, por lo que a medida que juguemos pueden cambiar o salir nuevas normas.

Después iremos al gimnasio donde nos desinfectaremos las manos con el gel hidroalcohólico para respetar las normas de seguridad contra el COVID-19.

- Materiales: Un balón de baloncesto, uno de fútbol, un balón de plástico y un balón de goma espuma.
- Agrupamiento: Gran grupo.
- Desarrollo: Lo primero que haremos al llegar al gimnasio será la elección de la pelota con la que jugaremos, los niños ven los inconvenientes de cada pelota y elegirán entre todas la más adecuada para jugar. A continuación comenzará el juego de “Pelota cazadora”, mientras tanto, iremos observando lo que ocurre en el juego pudiendo hacer paradas para el feed-back entre alumno y profesor, es decir, para reflexionar, ajustar y acordar diferentes aspectos o reglas con los niños.
- Momento de despedida: En este momento, procederemos a la correcta desinfección del material utilizado, en esta ocasión echaremos el líquido

desinfectante a la pelota utilizada, y la colocaremos en un lugar del cuarto de material para que haga la “cuarentena” y no sea utilizada por otros alumnos del colegio. Volveremos a clase, donde nos desinfectaremos de nuevo las manos y hablaremos sobre lo ocurrido en el juego, intercambiando opiniones entre los alumnos y el profesor.

9.1.6.2 SESIÓN 2

- Momento de encuentro: En esta sesión, nos centraremos en trabajar algunas de las habilidades motrices que están presentes en el juego de “Pelota cazadora”, para ello, en clase iremos preguntando a los niños cuáles son estas habilidades.

Una vez vistas, hablaremos sobre cómo va a ser el desarrollo de la sesión, la cual va a tener dos partes, donde trabajemos lanzamientos de forma estática y de dinámica dentro del juego.

- o Materiales: Balón de goma espuma, conos, bolos, zancos y aros.
- o Agrupamiento: Dividiremos a los alumnos en parejas o pequeños grupos.
- o Desarrollo: Realizaremos un pequeño circuito, el cual está formado por varios lugares de acción, concretamente cuatro, y en los que trabajaremos, de manera aislada y en un clima cómodo y tranquilo, la habilidad de lanzamientos.

En cada lugar de acción estarán colocados diversos materiales que los niños deberán “golpear”, “derribar” o “encestar” haciendo lanzamientos de precisión, comenzando por distancias cortas y aumentándola poco a poco. Estos lanzamientos serán a objetos inmóviles, como por ejemplo conos, bolos, una pirámide de zancos, y para golpear la pared dentro de un aro colocado a cierta altura en la pared.

Los niños tendrán cuatro tablas de tanteo (Ver Anexo 4 y 5), una para cada lugar de acción y las cuales les habremos explicado antes para que, a medida que los niños vayan jugando, vayan rellenándolas según la distancia a la que lanzan, la forma de lanzar que usan, es decir, las dos manos, solo la mano dominante, solo la no dominante... cómo lo lanzan, el número de objetos que han derribado, etc.

Después, realizaremos lanzamientos a un móvil, es decir, con los compañeros realizaremos un “ensayo del juego” en un clima más tranquilo y cómodo para los niños. Jugando a “pelota cazadora”

intentaremos eliminar a nuestro compañero de grupo, siempre controlando la fuerza y la zona del cuerpo donde se lanza la pelota para respetar y cuidar la seguridad del compañero.

- Momento de despedida: Procederemos a la desinfección de los materiales, en este caso las pelotas que hemos estado usando, y a la desinfección de las propias manos de los alumnos. A continuación, volveremos a clase y debatiremos sobre lo ocurrido en la sesión, intercambiando opiniones sobre cómo algunas variables afectan a los lanzamientos.
- Observaciones: Los niños tendrán diferentes roles, y mientras uno de los niños realiza los lanzamientos, otro de ellos será observador, quien irá rellenando la ficha de tanteo de las que hemos hablado anteriormente (Anexo 4, 5). El observador, también podrá ayudar a sus compañeros cuando realicen los lanzamientos.

9.1.6.3 SESIÓN 3

- Momento de encuentro: En esta sesión, repasaremos con los niños lo trabajado en la sesión anterior, recordando las habilidades motrices que destacan en el Juego de “Pelota cazadora”. Una vez hecho, diremos a los niños que hoy trabajaremos sobre todo las habilidades de recepción y las esquivas.
 - o Materiales: pelota de goma espuma.
 - o Agrupamiento: Pequeños grupos o parejas.
 - o Desarrollo: Los alumnos colocados en los agrupamientos comentados, irán realizando diferentes lanzamientos y recepciones entre ellos, en línea recta (al pecho), en parábola, con bote... y en diferentes direcciones, andando hacia delante, yendo hacia atrás, andando de lado a derecha o izquierda... Nos debemos centrar sobre todo en las recepciones, ¿Con qué tipo de lanzamiento mi recepción es más eficaz?

De la misma forma que en la sesión anterior, los niños irán rellenando la ficha de tanteo (Anexo 6) para ver sus éxitos, sus fallos y poder practicarlo para alcanzar nuestro objetivo, que es mejorar en el juego de “Pelota cazadora”.

Por otro lado, trabajaremos las esquivas. Para ello, los niños se colocarán a cierta distancia unos de otros, y se lanzarán la pelota de forma que intenten darse, siempre teniendo clara la regla de “no hacerse daño y no

hacer daño a los demás”. Al principio, los niños no podrán moverse del sitio, es decir, podrán mover todo su cuerpo menos los pies, y después podrán desplazarse por un pequeño campo para tratar de esquivarlo.

9.1.6.4 SESIÓN 4

- Momento de encuentro: Antes de empezar la sesión, recordaremos con los niños todo lo trabajado en clase, viendo cómo hemos ido modificando o estructurando el juego de “Pelota Cazadora” hacia los intereses de todos los participantes, convirtiéndolo en Juego Bueno.
 - o Materiales: Balón de gomaespuma.
 - o Agrupamiento: Gran grupo.
 - o Desarrollo: Jugaremos a “Pelota Cazadora” todo el grupo de alumnos juntos, en el campo amplio del gimnasio y poniendo en práctica todo lo aprendido hasta ahora, asegurando el campo, recordando las normas pactadas, practicando y comprobando la eficacia de los lanzamientos y recepciones que hemos trabajado en las sesiones anteriores... Nos centramos en la regla “**TODOS** participamos”.
- Momento de despedida: Volveremos a clase y debatiremos sobre lo que ha ocurrido, ¿Vemos evolución de la primera sesión?, ¿Cómo podríamos modificar el juego para que sea diferente pero continúe siendo Juego Bueno? Repartiré a todos la ficha de evaluación.

Como he dicho anteriormente, en todas las sesiones intentaré ir guiando a los alumnos mediante diversas preguntas para que lleguen o consigan los conceptos y aprendizajes que pretendo que adquieran.

9.1.7 EVALUACIÓN

La evaluación la llevaré a cabo a lo largo de toda la UD, ya que iré interviniendo continuamente en cada una de las actividades utilizando para ello la observación directa. Observaré a los niños de forma individualizada para ver cómo crean un juego seguro, participan dentro de éste, si respetan a sus compañeros, si generan conflictos, si participan en el pacto de las normas, las entienden y las llevan a cabo... Por otro lado, iré recabando la información observada en una ficha con diversos indicadores de logro para ver en qué grado los alumnos están adquiriendo los aprendizajes que pretendo. (Anexo 7)

Pero no solo yo como profesora puedo evaluar a los alumnos, ellos mismos, entre ellos, pueden llevar a cabo una coevaluación cuando adquieren el rol de observador, ya que verán el nivel que tienen sus compañeros en cuanto a sus habilidades, podrán identificar los problemas que tienen... y al mismo tiempo les ayudarán proponiéndoles soluciones y estrategias para que mejoren.

Para finalizar, cada uno de los alumnos podrá autoevaluarse contestando las preguntas de la ficha del Anexo 8, viendo sus aprendizajes y la evolución que ha sufrido. Por otro lado, también podrán autoevaluarse cuando juegan con sus compañeros, observando si después de trabajar en los “ensayos del juego” y en las diferentes sesiones participa más en el juego, si es capaz de eliminar a sus compañeros mediante los lanzamientos practicados, si crea un espacio seguro...

9.2 ANEXO 2: REGLAS PARA EL JUEGO DE “PELOTA CAZADORA”

REGLA PRIMARIA:

- “Dar y evitar ser dado con un objeto”
- “No hacerse daño y no hacer daño a los demás”

REGLAS SECUNDARIAS (consensuadas entre todos)⁸:

- 2º de Primaria:
 - Se puede correr con la pelota en la mano para eliminar a los adversarios.
 - Los que están sentados pueden estirarse para coger una pelota que pase cerca suyo pero no levantarse.
 - Si se produce una lucha por el balón, este será lanzado de nuevo por el maestro, no pudiendo ser cogido por los alumnos del conflicto.
 - Si se insulta o se falta el respeto a un compañero deberá salir del juego durante 2 minutos, y si continúa será eliminado definitivamente.
 - No se puede eliminar rozando la espalda de un compañero pero sin soltar el balón, hay que lanzarlo para dar a algún compañero.
- 4º de Primaria:
 - No se puede correr con la pelota, cuando se coge se tiene que lanzar desde ese sitio.
 - Los que están sentados no pueden moverse de donde están para coger la pelota.
 - (Modificación de la regla forma de salvarse): podrá ser salvada si realiza lo dicho en la regla, o si lanza el balón a uno de los compañeros que están de pie eliminándole.
- Ambos cursos:
 - Forma de “eliminar”: Si se da a alguien, ese debe sentarse en ese lugar pero tiene la oportunidad de salvarse.
 - Forma de “salvarse”: La persona que está eliminada tendrá la oportunidad de salvarse si coge la pelota y se la lanza a un compañero que también está sentado y éste hace una recepción efectiva.

⁸ Estas son las reglas secundarias pactadas entre todos, una vez puesto en práctica el juego van saliendo nuevas reglas o serán modificadas éstas para adaptar el juego al grupo que va a jugar.

- Se juega individualmente, por lo que no se puede lanzar el balón entre los compañeros para eliminar a un compañero determinado.
- Incumplimiento de las reglas: Los compañeros que no cumplan las normas tendrán una penalización.
- Una misma persona no puede coger la pelota, lanzarla y volver a cogerla, sino que debe cogerla otra persona diferente.

9.3 ANEXO 3: FOTOS DE SITUACIONES DURANTE EL JUEGO.



*Alumnos de 2º de Primaria colocando los conos chinos que encontraron como solución para evitar la peligrosidad y los riesgos de los objetos situados en el campo de juego.



*Alumnas de 2º de Primaria recreando una actitud peligrosa dentro del juego de “Pelota Cazadora” al lanzarse al suelo en el momento de coger la pelota.



*Alumnos de 2º de Primaria recreando una actitud de riesgo dentro del juego de “Pelota Cazadora” al crearse un conflicto entre dos jugadores por la posesión de la pelota.

9.4 ANEXO 4: FICHA DE TANTEO SESIÓN 2

Nombre del lanzador: _____

Nombre del observador: _____

Lugar de acción: _____

	<u>DISTANCIA DEL LANZAMIENTO</u>	<u>FORMA DE AGARRE (DOS MANOS, MANO DOMINANTE/MANO NO DOMINANTE)</u>	<u>FORMA DE LANZAMIENTO (RODANDO, RECTO, PARÁBOLA)</u>	<u>NÚMERO DE DERRIBOS</u>
Intento 1				
Intento 2				
Intento 3				
Intento 4				
Intento 5				
Intento 6				
Intento 7				
Intento 8				
Intento 9				
Intento 10				
Intento 11				
Intento 12				
Intento 13				
Intento 14				
Intento 15				
Intento 16				
Intento 17				
Intento 18				
Intento 19				
Intento 20				
Intento 21				
Intento 22				
Intento 23				
Intento 24				
Intento 25				
Intento 26				
Intento 27				
Intento 28				
Intento 29				
Intento 30				

9.5 ANEXO 5: FICHA DE TANTEO SESIÓN 2

Nombre del lanzador: _____

Nombre del observador: _____

Lugar de acción: “Encestar” los aros.

	<u>DISTANCIA DEL LANZAMIENTO</u>	<u>ALTURA DE LOS AROS</u>	<u>FORMA DE AGARRE (DOS MANOS, MANO DOMINANTE/MANO NO DOMINANTE)</u>	<u>VECES ENCESTADAS</u>
Intento 1				
Intento 2				
Intento 3				
Intento 4				
Intento 5				
Intento 6				
Intento 7				
Intento 8				
Intento 9				
Intento 10				
Intento 11				
Intento 12				
Intento 13				
Intento 14				
Intento 15				
Intento 16				
Intento 17				
Intento 18				
Intento 19				
Intento 20				
Intento 21				
Intento 22				
Intento 23				
Intento 24				
Intento 25				
Intento 26				
Intento 27				
Intento 28				
Intento 29				
Intento 30				

9.6 ANEXO 6: FICHA DE TANTEO SESIÓN 3

Nombre del lanzador: _____

Nombre del observador: _____

	<u>DISTANCIA DEL LANZAMIENTO</u>	<u>FORMA DE DESPLAZAMIENTO</u> (HACIA DELANTE, HACIA ATRÁS, HACIA LOS LADOS)	<u>FORMA DE LANZAMIENTO</u> (RODANDO, RECTO AL PECHO, CON BOTE, EN PARÁBOLA...)	<u>Nº DE RECEPCIONES SIN CAERSE EL BALÓN</u>
Intento 1				
Intento 2				
Intento 3				
Intento 4				
Intento 5				
Intento 6				
Intento 7				
Intento 8				
Intento 9				
Intento 10				
Intento 11				
Intento 12				
Intento 13				
Intento 14				
Intento 15				
Intento 16				
Intento 17				
Intento 18				
Intento 19				
Intento 20				
Intento 21				
Intento 22				
Intento 23				
Intento 24				
Intento 25				
Intento 26				
Intento 27				
Intento 28				
Intento 29				
Intento 30				

9.7 ANEXO 7: FICHA DE EVALUACIÓN

Nombre del alumno:

	<u>Grado de Logro</u>		
	<u>Bajo</u>	<u>Medio</u>	<u>Alto</u>
Conoce y comprende las características del Juego Bueno.			
Participa respetando su propia seguridad y la de sus compañeros.			
Aporta su opinión en el pacto de normas.			
Conoce y respeta las normas.			
Muestra interés en la mejora de sus habilidades manipulativas.			
Es capaz de discriminar la mano dominante de la no dominante.			
Comprende cómo afectan las variantes a la eficacia de los lanzamientos.			
Favorece la participación equilibrada en el grupo.			
Crea un clima de confianza y compañerismo en el grupo.			
Trabaja con una actitud de colaboración y respeto hacia sus compañeros.			
Establece una comunicación fluida con sus compañeros.			
Resuelve los conflictos de forma eficaz y constructiva para todos.			
Disfruta jugando.			

9.8 ANEXO 8: FICHA AUTOEVALUACIÓN ALUMNOS.

	<u>Sí</u>	<u>No</u>	<u>A veces</u>
Conozco las características del Juego Bueno.			
Conozco y respeto las normas.			
He participado en el pacto de normas.			
Busco nuevas normas para adaptarlas a todos los compañeros.			
Realizo acciones peligrosas.			
Busco formas seguras de jugar.			
Ayudo a crear un espacio seguro para el juego.			
Juego respetando mi seguridad y la de mis compañeros.			
Han participado todos los compañeros por igual.			
Participo con buena actitud en el juego.			
Juego respetando a mis compañeros			
Tengo actitudes negativas o insulto a mis compañeros.			
Hemos sabido resolver los conflictos que han aparecido.			
Se divierten todos los compañeros cuando jugamos.			

9.9 ANEXO 9: MUESTRA DE LAS FICHAS DE AUTOEVALUACIÓN DE ALUMNOS.

Daniel

9.8 ANEXO 8: FICHA AUTOEVALUACIÓN ALUMNOS.

	<u>Sí</u>	<u>No</u>	<u>A veces</u>
Conozco las características del Juego Bueno.	X		
Conozco y respeto las normas.	X		
He participado en el pacto de normas.			X
Busco nuevas normas para adaptarlas a todos los compañeros.			X
realizo acciones peligrosas.			X
Busco formas seguras de jugar.	X		
Ayudo a crear un espacio seguro para el juego.	X		
Juego respetando mi seguridad y la de mis compañeros.			X
Han participado todos los compañeros por igual.	X		
Participo con buena actitud en el juego.	X		
Juego respetando a mis compañeros	X		
tengo actitudes negativas e insulto a mis compañeros.		X	
Hemos sabido resolver los conflictos que han aparecido.	X		
Se divierten todos los compañeros cuando jugamos.	X		

*Ficha de un alumno de 4º de Primaria, el cual aún le cuesta controlar la fuerza de los lanzamientos, provocando riesgos de golpes fuertes.

Maria Gonzalez

9.8 ANEXO 8: FICHA AUTOEVALUACIÓN ALUMNOS.

	<u>Sí</u>	<u>No</u>	<u>A veces</u>
Conozco las características del Juego Bueno.	X		
Conozco y respeto las normas.	X		
He participado en el pacto de normas.	X		
Busco nuevas normas para adaptarlas a todos los compañeros.	X		
He realizado acciones peligrosas.		X	
Busco formas seguras de jugar.	X		
Ayudo a crear un espacio seguro para el juego.	X		
Juego respetando mi seguridad y la de mis compañeros.	X		
Han participado todos los compañeros por igual.	X		
Participo con buena actitud en el juego.	X		
Juego respetando a mis compañeros	X		
He tenido actitudes negativas y he insultado a mis compañeros.		X	
Hemos sabido resolver los conflictos que han aparecido.	X		
Se divierten todos los compañeros cuando jugamos.	X		

*Ficha de una alumna de 4º de Primaria, autoevaluándose al finalizar la UD.

Nicolás

9.8 ANEXO 8: FICHA AUTOEVALUACIÓN ALUMNOS.

	<u>Sí</u>	<u>No</u>	<u>A veces</u>
Conozco las características del Juego Bueno.	X		
Conozco y respeto las normas.	X		
He participado en el pacto de normas.	X		
Busco nuevas normas para adaptarlas a todos los compañeros.	X		
Realizo acciones peligrosas.		X	
Busco formas seguras de jugar.	X		
Ayudo a crear un espacio seguro para el juego.	X		
Juego respetando mi seguridad y la de mis compañeros.	X		
Han participado todos los compañeros por igual.	X		
Participo con buena actitud en el juego.	X		
Juego respetando a mis compañeros	X		
Tengo actitudes negativas o insulto a mis compañeros.		X	
Hemos sabido resolver los conflictos que han aparecido.	X		
Se divierten todos los compañeros cuando jugamos.	X		

*Ficha de un alumno de 2° de Primaria, autoevaluándose al finalizar la UD.

Alberto

9.8 ANEXO 8: FICHA AUTOEVALUACIÓN ALUMNOS.

	<u>Sí</u>	<u>No</u>	<u>A veces</u>
Conozco las características del Juego Bueno.	X		
Conozco y respeto las normas.			X
He participado en el pacto de normas.	X		
Busco nuevas normas para adaptarlas a todos los compañeros.			X
Realizo acciones peligrosas.			X
Busco formas seguras de jugar.			X
Ayudo a crear un espacio seguro para el juego.	X		
Juego respetando mi seguridad y la de mis compañeros.			X
Han participado todos los compañeros por igual.	X		
Participo con buena actitud en el juego.	X		X
Juego respetando a mis compañeros	X		
Tengo actitudes negativas o insulto a mis compañeros.		X	
Hemos sabido resolver los conflictos que han aparecido.	X		
Se divierten todos los compañeros cuando jugamos.	X		

*Ficha de un alumno de 2º de Primaria, el cual aún le cuesta respetar alguna de las normas que ponen sus compañeros y con las que él a veces no estaba de acuerdo. Al mismo tiempo, sigue provocando de vez en cuando situaciones peligrosas al lanzarse por el suelo a por el balón.