



Facultad de educación de Palencia

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Búsqueda de un juego bueno a través del pacto de sus normas

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTOR: José María Sánchez Inclán

TUTOR: Nicolás Bores Calle

Resumen/abstract

Mi Trabajo de Fin de Grado parte de la planificación de una unidad didáctica sobre juego bueno para el curso de quinto de primaria. Partimos analizando un deporte que es el béisbol, los alumnos tendrán que darse cuenta de si es un deporte que ofrece las mismas oportunidades a todos y después extraemos la regla primaria. Los alumnos pactarán el cambio de normas para construir un juego equilibrado y de esta forma conseguir un proceso educativo enriquecedor.

Palabras clave/Key words

Juego bueno; Educación física escolar; normas; Juego; unidad didáctica; juego motor reglado; aprendizaje significativo.

ÍNDICE

Contenido

1.INTRODUCCIÓN.....	1
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
3. OBJETIVOS.....	5
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
4.1. El juego en el curriculum oficial.....	6
4.2. La dimensión estructural de los juegos motores reglados.....	8
4.3. Juego bueno.....	9
4.3.1 La seguridad.....	11
4.3.2 Las relaciones.....	11
4.3.3 Intervención personal y responsabilidad.....	12
4.3.4 Normativa.....	12
4.3.5 La estructura de lección del juego bueno.....	13
4.4. Principios de juego reglamentarios de bate y carrera.....	17
4.4.1 Principios tácticos ofensivos.....	17
4.4.2 Principios tácticos defensivos.....	17
4.4.3 Análisis estructural y diseño de juegos modificados.....	18
5. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA.....	21
5. CONCLUSIONES.....	37
6. BIBLIOGRAFÍA.....	40
7.ANEXOS.....	41

1.INTRODUCCIÓN

Presento mi trabajo de fin de grado como una propuesta metodológica la cual solo va a ser planificada para un grupo del curso de quinto de primaria. Trata de una unidad didáctica sobre “juego bueno” y se centra en el apartado de las normas en los juegos motores, con el propósito del pacto de las mismas para así adecuar la estructura del juego a las características personales de los alumnos.

Estas normas se cambian debido a la aparición de conflictos en el juego, convirtiéndolos así en oportunidades educativas. Contaremos con unos indicadores de acción que vienen explicados por García Monge (2011): tiempos de reflexión en la acción, les ayuda a identificar aquello que no está bien, los tiempos de reflexión sobre la acción, que clarifiquen los indicadores para analizar la práctica.

La estructura que presenta mi TFG irá en el siguiente orden:

- En primer lugar, aparece una justificación en la cual hablo sobre las motivaciones y experiencias previas que me han traído hasta aquí para realizar un trabajo sobre el “juego bueno” en la educación física escolar” y en donde explico, de forma breve, de qué trata mi trabajo de fin de grado.
- A esto le seguirán la elaboración de una serie de objetivos que me he propuesto conseguir gracias a la elaboración de este trabajo fin de grado.
- En tercer lugar, he sintetizado diversas informaciones que conciernen el tema de mi trabajo, la cual me servirá de guía y apoyo sobre la propuesta didáctica que voy a diseñar.
- Seguido al anterior punto sobre fundamentación teórica aparecerá la presentación de la propuesta, en este caso una unidad didáctica. En ella se detallarán aspectos como los objetivos de esta, por qué realizo esta unidad didáctica, que contenidos abarca dentro del currículo oficial, las sesiones y las herramientas de evaluación que utilizaré.

- En quinto lugar, se señalarán las conclusiones que he obtenido acerca de la elaboración de mi TFG.
- Tras las conclusiones aparecerá la bibliografía utilizada durante todo el trabajo.
- Por último, estarán una serie de anexos que complementan la propuesta didáctica.

2. JUSTIFICACIÓN

Como futuro maestro de educación física creo que la elección de mi TFG tiene una gran importancia ya que los juegos son un apartado importante dentro de la educación física escolar porque abarcan un bloque de contenidos del currículo oficial y si conseguimos expresar estos contenidos de forma adecuada los alumnos conseguirán los objetivos propuestos.

La elección del tema de mi trabajo viene marcada desde que comencé con la asignatura de “Juegos y deportes” perteneciente al tercer curso de la mención de educación física. En ella se ven todo lo que concierne a los juegos y su historia al igual que la enseñanza de los deportes en la educación física escolar. Pero lo que más me llamó la atención fue la metodología que recibimos y nos enseñaron relacionada con el “juego bueno”.

Durante el “Practicum II” en el “CRA Del Cerrato” vi cómo el maestro de educación física utilizaba esta metodología de forma satisfactoria en un contexto que no es sencillo. En sus clases había alumnos de diversas edades con capacidades muy diferentes lo cual dificulta la programación de las clases. Gracias a esta metodología el maestro metía de lleno a todos sus alumnos en los juegos dándoles la oportunidad de modificar las normas para que así estuviese equilibrado en función de las diferentes aptitudes que presentaban los alumnos. Es por esta gran experiencia por lo que me he decidido a proponer una unidad didáctica sobre el “juego bueno”.

Como introducción a esta metodología es necesario conocer de dónde surge, García Monge (2011) expone lo siguiente:

“La idea de “juego bueno” surge en torno a 1994, cuando desde el grupo Tratamiento Pedagógico de lo Corporal se realizan investigaciones en las escuelas rurales, con el objetivo de conseguir que el alumnado conociera los recursos necesarios para adaptar los juegos a los condicionantes del pueblo. A esto se añade que cuando se pone en práctica un juego en el aula, se suele observar alguna burla, algún conflicto, algún rechazo... Debido a las diferentes

lógicas que están presentes en el juego: la lógica de la actividad y las lógicas personales; lo que lleva a que la acción se desarrolle de un modo en particular, que puede generar algún problema en el juego.” (García Monge, A. 2011: 36)

Como menciona García Monge (2011) aparecen conflictos y en mi caso están relacionados con las lógicas de la actividad. En el inicio de la unidad didáctica partimos de una sesión de béisbol en la que los alumnos analizarán las dificultades técnicas, problemas en la intervención de todos los jugadores, situaciones eliminatorias que se dan en el deporte o si es un juego dinámico. Tras reflexionar sobre todo lo que esto supone extraemos la regla primaria del béisbol (bateo y carrera) y se da comienzo al juego con esta estructura de juego incompleta.

Debido a que el juego está en su expresión más básica irán surgiendo otra serie de conflictos en el juego como pueden ser la utilización de que móvil o implemento, las trayectorias de los recorridos, el lugar de las metas... Esta serie de conflictos deberán ser subsanados por parte de los alumnos con el consenso y pacto de las normas para que así se vaya elaborando una estructura de juego cada vez más completa y que de las mismas oportunidades de logro para todos los alumnos sin importar las aptitudes que presenten.

Una vez conseguido este propósito podríamos dar por conseguido el “juego bueno” citando lo que considera García Monge (2011) como “juego bueno”:

“Aquel que se adapta a las características de un grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente, en el que se da un equilibrio en las relaciones, todos tienen la oportunidad de participar y progresar, se desarrolla sin conflictos ni riesgos de lesiones, en los espacios adecuados y en el que los jugadores participan en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará.” (García Monge, A. 2011: 43)

3. OBJETIVOS

- Planificar una unidad didáctica sobre el apartado de normativa dentro de la metodología del juego bueno.
- Averiguar estructuras que presentan los juegos de bateo y carrera para así realizar modificaciones en las normas adecuadas a nuestras necesidades.
- Reforzar los conocimientos sobre el valor educativo que representa el juego bueno dentro de los juegos motores reglados en la educación primaria.
- Diseñar un cambio en la unidad didáctica que parte del béisbol hacia un juego modificado que sea más inclusivo y dinámico para las diferentes aptitudes que presenten los alumnos.
- Fijar una estructura de sesión que facilite la impartición de la metodología del “juego bueno”

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. El juego en el currículo oficial

En este apartado veo necesaria realizar una síntesis sobre lo que nos dice el 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 en relación al juego dentro del área de educación física.

Dentro de todo lo visto en el currículo puedo observar cómo aparece el juego motor de forma directa en las orientaciones metodológicas, bloques de contenido, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje, por ello, remarcaré los que me han parecido más significativo acorde a lo que quiero realizar.

Comenzaré citando lo que aparece acorde a las orientaciones metodológicas:

“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, 2016:34590).

Después encuentro un bloque de contenido dedicado plenamente como es el bloque número 4 “Juegos y actividades deportivas”, este bloque de contenido va enfocado directamente a mi propuesta ya que trata sobre actividades deportivas, de la cual parte mi unidad hacia un juego modificado.

Son varios los contenidos que hablan sobre los juegos, pero me gustaría remarcar el siguiente con una visión crítica:

“Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos. Comprensión aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.” (Decreto 26/2016,2016:34596).

Este contenido no nos habla sobre el posible pacto de las normas que se puede hacer con los alumnos, el cual es un eje fundamental de la metodología del “juego bueno”. Por ello creo importante resaltar esto, ya que gracias a ese pacto los alumnos aprenderán cómo compensar juegos más allá de las fronteras educativas, será un aprendizaje significativo para sus ratos de ocio además de desarrollar las diferentes capacidades motrices, estratégicas y habilidades que engloban los juegos.

Continúo citando un criterio de evaluación que van en relación a los juegos motores en la educación física escolar:

“2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.” (Decreto 26/2016,2016:34597).

“6. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.” (Decreto 26/2016,2016:34597).

Por último, me fijaré en un estándar de aprendizaje evaluable que me ha resultado peculiar:

“1.1. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.”

Este es el primer apartado en el que se puede entender que los alumnos deben adaptar el juego a una serie de circunstancias diferentes para que pueda ser exitoso. Por lo tanto, los alumnos se sumergen en el “juego bueno” ya que adaptan el juego a sus habilidades y también haciéndolo de forma segura.

4.2. La dimensión estructural de los juegos motores reglados

Considero este apartado como relevante para mi propuesta ya que la dimensión estructural se define como los acuerdos y normas que permiten a un grupo desarrollar sus acciones dentro de un marco de intenciones definido y compartido.

Esta dimensión suele ser la más estudiada sobre el juego en la educación física al estar constituida por elementos definidos, manejables y abarcables.

En esta dimensión del juego motor reglado hay que nombrar a Parlebás como fundador de la Praxología, ya que en ella estudia los elementos del juego.

Parlebás (2001) clasifica las situaciones motrices en tres parámetros que vienen condicionados por la incertidumbre, de las cuales aparece una clasificación de las acciones motrices:

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

Tras estas tres subcategorías aparecerán otras ocho caracterizada por la presencia o ausencia de incertidumbre en uno o varias de los elementos anteriores. La incertidumbre viene reflejada como un guion debajo del elemento seleccionado:

- CAI: no existe ningún tipo de incertidumbre ni interacción.
- CAI: la incertidumbre se sitúa en el medio físico.
- CAI: la incertidumbre se plantea en relación con el compañero.
- CAI: la incertidumbre aparece en el medio físico, pero la actividad se realiza en cooperación.

- CAI: la incertidumbre procede del adversario.
- CAI: la incertidumbre se sitúa en el adversario y en medio.
- CAI: hay relación con compañero y adversario en un medio con incertidumbre.
- CAI: la incertidumbre viene del compañero y el adversario, pero se está en un medio estable.

Dentro de esta dimensión A. Méndez (1999) aporta variables de los elementos de la estructura de los juegos, lo cual resulta interesante en mi propuesta para dar a conocer a los alumnos estas alternativas para conseguir un juego más compensado para todos:

- El material: tamaño, peso, forma, número, color y sonoridad, dureza.
- Las metas: dimensiones (tamaño, altura), ubicación, número, forma, movilidad.
- El espacio: dimensión, forma, zonas de lanzamiento obligatorias, zonas desde donde no se puede tirar, áreas en las que sólo se puede permanecer un tiempo determinado...
- Los jugadores (compañeros y adversarios): exclusivamente ofensivas, exclusivamente defensivas, neutras o de colaboración indistinta, semi-oposición, ofensivas y defensivas alternativamente, equipos mixtos o segregados.
- El tiempo: limitado, pasividad, períodos de descanso...
- Sobre la invasión/progresión: forma de desplazamiento, forma de transmitir el móvil
- La puntuación.

4.3. Juego bueno

Para comenzar este apartado haré referencia al seminario de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal dirigido por Marcelino Vaca, Mercedes Saguillo y Alfonso García, los cuales fueron los que comenzaron a trabajar sobre esta metodología en la cual dotan a los alumnos de recursos para que pudiesen transformar los juegos.

Podrían aparecer diversas definiciones sobre juego bueno ya que hay multitud de argumentos que lo rodean, a continuación, citare una definición propuesta por García Monge.

“Aquel que se adapta a las características de un grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente, en el que se da un equilibrio en las relaciones, todos tienen la oportunidad de participar y progresar, se desarrolla sin conflictos ni riesgos de lesiones, en los espacios adecuados y en el que los jugadores participan en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará.” (García Monge, A. 2011: 43)

Durante los juegos aparecerán diversas problemáticas (solo paso la pelota a mis amigos, no facilito el juego a personas menos desarrolladas motivadamente, presento actitudes que pueden ser peligrosas para mí y los compañeros...) y en algunas situaciones los maestros optan por no llevar a cabo “juegos problemáticos” o imponen ellos mismo normas que eviten todos estos problemas.

Todo esto puede verse solucionado gracias a estrategias que conviertan estos problemas en una oportunidad educativa. Se pueden establecer indicadores de acción que sirvan de ayuda al alumnado a tomar conciencia de sus acciones dentro del juego como, por ejemplo:

- Mediante tiempos de reflexión en la acción que les ayude a identificar aquello que no está o no se realiza bien.
- Mediante tiempos de reflexión sobre la acción que clarifiquen los indicadores para analizar la práctica.
- Mediante estrategias didácticas que les ayuden a tomar conciencia de su acción mediante referencias de su comportamiento (se colocan observadores mientras se está en momento de acción para que transmitan errores que puede presentar el juego o los jugadores)

No se pueden clasificar los juegos como bueno o malos, sino estrategias no aplicadas o mal aplicadas para hacer del juego un proceso educativo interesante.

“Entendemos que toda actividad lúdica necesita de un proceso activo por el docente para transformarla en un proceso educativo. (García Monge, A. 2011: 41)

“Entendemos que, en principio, no hay juegos buenos o malos, hay procesos más enriquecedores para cada escolar y otros que lo son menos. (García Monge, A. 2011: 41)

Dentro del proceso del juego bueno se abordan cuatro núcleos temáticos que son los siguientes:

4.3.1 La seguridad

Es básico que los alumnos entiendan que hay que minimizar los riesgos en los juegos o actividades deportivas con sus acciones a fin de evitar lesiones en ellos mismo.

García Monge (2011) señala una serie de aspectos que son:

- Colaboración en el acondicionamiento de las zonas de juego para que sean menos peligrosas.
- Cuidado de la indumentaria personal (relojes, calzado...)
- Control del movimiento; evitando acciones peligrosas hacia uno mismo y hacia los demás, adoptando una actitud de consideración hacia el resto, identificando las acciones peligrosas y buscando las formas de resolución del juego más seguras.

4.3.2 Las relaciones

Entendemos que en los juegos participamos muchas personas, las cuales presentan diferentes personalidades, actitudes y aptitudes teniendo que respetarlas a todas ellas. Es por esto que el alumnado tiene que tomar conciencia de un juego compensado y que de oportunidades de acción a todos sin importar sus facultades.

También en este apartado García Monge (2011) señala una serie de aspectos que son:

- Escucha y aceptación de otras opiniones, diálogo
- Participación en diferentes roles -aceptación de las diferencias y comprensión

de la responsabilidad personal en la ayuda a otros

- Integración de todos en el juego en un ambiente de empatía, respeto y tolerancia, sin rechazos o marginaciones
- Comprensión y uso de los criterios que ayudan a mejorar la colaboración

4.3.3 Intervención personal y responsabilidad

Basándome en lo expuesto por García Monge (2011) se puede decir que este apartado trata del control emocional en el juego, la búsqueda de mejora personal y en general la solución a la pregunta “¿Qué puedo hacer yo para que juguemos mejor entre todos?”

Se remarcan una serie de aspectos a trabajar:

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

4.3.4 Normativa

De acuerdo a lo que revela García Monge (2011) se trata dar conciencia a los alumnos de que las normas no son algo inamovible. Se pueden pactar las normas y la lógica que sale de ellas, dejando claros sus elementos constitutivos y todo lo que repercuten en el desarrollo de los juegos. Se abordan aspectos como:

- El pacto de un marco básico de normas de funcionamiento (escucha, respeto, ayuda...)
- El respeto de las normas y el desarrollo de la acción siguiendo la lógica del juego

- La comprensión de la norma como un pacto colectivo
- La modificación de las normas para que se adapte mejor a las características del grupo, logrando un juego interesante para todos, con un reto equilibrado
- La comprensión de la influencia de los cambios de las normas en el desarrollo del juego
- El conocimiento de los elementos de la estructura de los juegos que permiten su transformación o creación.

Otro aspecto fundamental es el de dar a conocer a los alumnos las reglas primarias que sustentan los juegos, ellas suponen la base sobre la que se construye el resto de las normas. Las reglas primarias son inamovibles porque si no expondríamos otro juego diferente. Todo eso viene explicado por García Monge, A y Rodríguez, H. (2007).

Dichas reglas primarias son estas:

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

Tras toda esta información veo cumplido el objetivo reforzar los conocimientos sobre el valor educativo del juego bueno.

4.3.5 La estructura de lección del juego bueno

Según lo expuesto por (Vaca,2002; Bores, 2005) a continuación se presenta una organización de las lecciones en la que se incluye las estrategias necesarias para lograr los objetivos de nuestra unidad didáctica con los alumnos sobre juego bueno.

Compartir el proyecto

Utilizaremos la pizarra como elemento de apoyo de forma continua para ir señalando todos los aprendizajes que se van desarrollando y asimilando en las sesiones acorde a los pactos que se realicen. En la pizarra puede figurar el título de la lección, así como nociones previas que tengan los alumnos

También podemos incluir frases o preguntas por parte del maestro para meter en materia a los alumnos sobre lo que se va a dar en la sesión.

Proponer un juego inicial que plantee problemas

A continuación se exponen algunas orientaciones para la elección de los juegos.

-Proponer juegos que planteen problemas: En mi propuesta didáctica partiré del análisis grupal de un juego que será el béisbol. Los alumnos tendrán que darse cuenta mediante mis preguntas que se trata de un juego de intervención alternativa y que presenta un cierto grado de dificultad técnica en el uso del implemento para desplazar el móvil por lo cual desgranaremos el juego hasta quedarnos con la regla primaria de deshacernos con un objeto mientras me hago con un espacio. A través del pacto de las normas del juego conseguiremos llegar al juego “balones a la caja”

-Secuenciarlo por edades: hay que buscar juegos que sean significativos para los alumnos que los desarrollara. Los juegos deberán tener las siguientes características:

- No requerir de habilidades muy complejas que dejen fuera de juego a parte de sus participantes (botar, dominar un móvil, dominar un implemento...) En el caso del béisbol debemos dominar el bate y por ello optaremos por utilizar las manos para desplazar el móvil.
- Juegos que les impliquen mucho y que una vez “jugados bien” nos puedan servir para trabajar otras unidades didácticas en torno al juego.

Centrar las sesiones en problemas concretos del juego

Trataremos de que el alumno se implique en las acciones del juego, es ahí cuando introducimos la lógica educativa a través de preguntas significativas acorde a los criterios de realización que tenga la sesión.

Las preguntas deberán ir enfocadas a los alumnos para que reflexionen sobre las acciones que se han dado en el juego en el juego previo.

Todas estas preguntas se podrán realizar en una parada momentánea del juego o en un momento de reflexión grupal tras el juego. También se pueden añadir observaciones durante el juego por parte del maestro que sirvan de guía a los problemas que no se están resolviendo o los nuevos que aparecen.

Los alumnos en los momentos de reflexión tras el juego tendrán la oportunidad de expresar lo que han visto que ocurría en el juego para así ir redactando un marco de normas. Como otra herramienta podrán designarse observadores, estos observadores al estar fuera del juego puede centrarse más fácilmente en los problemas que surgen y olvidarse del fin del juego.

Identificar los elementos relacionados con el tema de la lección

Todos los pactos que pueden ser los criterios de realización o evaluación tendrán que ir reflejados en la pizarra acompañado de la pregunta que les ha llevado hasta ahí. También existe la posibilidad de que los alumnos vayan anotando todos estos criterios en sus cuadernos de campo para así tenerlos reflejados siempre.

Para que todo esto sea absorbido por los alumnos tendrá que tener unos criterios y vocabulario común, facilitando el dialogo en los momentos de reflexión tras la acción y dando oportunidades de participación a todos ellos.

Los criterios pueden venir sugeridos por el docente, pero también por alumnos

observadores fuera del juego que identifiquen en la acción del juego lo que ayudaría a ser un “juego bueno” en este caso aportaciones sobre normativa.

Fijar estos criterios es interesante para escolares y docentes ya que hace analizar los detalles de lo que ocurre en cada juego.

4.4. Principios de juego reglamentarios de bate y carrera

Al partir de un juego de bate y carrera como es el béisbol para después quedarnos con la regla primaria de deshacernos de un objeto mientras me hago con un espacio es necesario indagar sobre los elementos que reglamentan estos juegos, es por ello que realizo una síntesis (Méndez Gimenez,2000) sobre los fundamentos para la elaboración de juegos modificados de bate y carrera.

Los juegos deportivos de bate y carrera tienen la finalidad en el equipo atacante de lanzar o golpear un móvil hacia el terreno de juego con la intención de dejarlo fuera del alcance de los jugadores de campo o retrasar al máximo su devolución mientras se realiza un recorrido determinado (Thorpe, Bunker y Almond, 1986). El equipo rival intentará recoger el móvil rápidamente y limitar las carreras que pueda conseguir el equipo atacante. Aunque los dos equipos comparten el mismo espacio de juego, no existe disputa por el móvil puesto que las acciones de ataque y defensa quedan bien definidas por los roles del equipo lanzador o por los jugadores de campo.

Aparecen unos principios tácticos ofensivos y defensivos definidos por (González Herrero.1996:198) y (Coria, R.1998):

4.4.1 Principios tácticos ofensivos

- Enviar el móvil con fuerza, a ser posible, fuera de los límites del campo.
- Enviar el móvil hacia espacios libres, lejos del alcance de los jugadores de campo.
- Correr rápido para alcanzar una zona(base) o realizar un recorrido.
- Conseguir el mayor número de bases considerando las posibilidades del lanzamiento y las acciones defensivas de los oponentes.
- Lanzar la bola al bateador de forma colocada, con efecto y fuerza para evitar su golpeo (función del pitcher en béisbol)

4.4.2 Principios tácticos defensivos

- Distribuirse ordenadamente en el terreno de juego para defenderlo.
- Desplazarse rápidamente para recoger el móvil.

- Cubrir los posibles errores de recepción de los compañeros.
- Coordinarse con los compañeros para interceptar el móvil y evitar el avance de los corredores.
- Eliminar jugadores, cogiendo el lanzamiento al aire, cerrando bases o tocando al corredor fuera de la base con el móvil en posesión.

4.4.3 Análisis estructural y diseño de juegos modificados

Para el diseño de juegos modificados resalto estas condiciones que me han parecido relevantes a mi tema:

-Adaptación estructural del deporte adulto a las características psicomotrices de los alumnos para crear más oportunidades de implicación en el juego.

-Adecuación a las posibilidades espacio-temporales y materiales disponibles para obtener el mayor rendimiento.

En este documento encuentro la siguiente reseña en relación al juego bueno:

“Entendemos, pues, que los recursos lúdicos que el profesor de Educación Física utiliza en sus sesiones deben ir cargados de plena intencionalidad y no ser fruto de la casualidad o el azar, lo que mermaría la potencialidad de los juegos y su oportuna explotación didáctica” (Méndez Giménez, 2000:1)

De acuerdo en lo expuesto por (Méndez Giménez, 2000) determinaremos las variables que componen las estructuras de los juegos deportivos de bate y carrera que son el móvil, implementos, espacio, tiempo, jugadores y reglas esenciales)

El móvil suele ser pelotas, pero en los juegos modificados se incorporan otros elementos como balones. Son muchos factores los que hay que tener en cuenta como el tamaño, peso que deben ir ligadas a las características de los alumnos que van a realizar el juego. El número de móviles es un elemento que quería destacar ya que si diversos jugadores lanzan a la vez varios móviles habrá una participación

total por parte del equipo atacante. La forma del móvil puede ser otro factor interesante ya que si no es esférico puede dificultar el juego si fuese necesario.

En cuanto al terreno de juego se señala en el documento de (Méndez Gimenez,2000) las dimensiones influyen directamente en el juego ya que aumentar el terreno de juego favorece la creación de espacios y dificulta su cobertura mientras que si lo reducimos ocurre lo contrario. Para las clases de educación física donde no hay campos específicos podemos delimitarlo con distribuciones lineales o rectangulares que favorecen la creación de juegos modificados.

Los roles de los jugadores en los juegos modificados más llamativos para mi propuesta son los siguientes en el documento de (Méndez Gimenez,2000):

- Exclusivamente ofensivas (cooperación) o defensivas (oposición). El hecho de intentar tareas de ataque y defensa por separado permite concentrarse durante unos instantes en uno de ambos aspectos, lo que facilita su aprendizaje.

- Labores ofensivas y defensivas, alternativamente. Esta opción es la más ajustada al contexto real y, por tanto, la más significativa. Parece aconsejable junto con la introducción de rotaciones por los diversos roles de juego

- Funciones neutras o de colaboración indistinta con los dos equipos. Según Moreno y Rodríguez (1997), el uso de roles reversibles, que consiste en asignar a determinados jugadores la posibilidad de colaborar equitativamente con ambos equipos, puede reducir la competitividad y las comparaciones entre los participantes.

En función al tiempo que desempeñan los equipos en cada rol es importante darles los mismos minutos de juego en cada uno de ellos para que así no se desequilibre el juego.

Por último, querría recalcar varias de las reglas esenciales que aparecen en esta

estructura ya que es la que más se acerca a mi propuesta.

“Con objeto de simplificar la técnica del bateo proponemos la siguiente secuencia: lanzamiento directo con la mano, golpeo con el puño o la palma de la mano, bateo en estático con ayuda de un soporte, bateo tras un pase asistido por un compañero y finalmente, bateo de un lanzamiento enviado por el adversario (primero colaborativo y después competitivo)” (Méndez Gimenez,2000:2)

“Valorar la posibilidad de que el equipo defensa pueda puntuar. Posibilitar el intercambio de x número de carreras por un jugador atrapado (haciendo reversible la situación de eliminado)” (Méndez Gimenez,2000:2)

“Evitar la eliminación de jugadores para incrementar al máximo la participación” (Méndez Gimenez,2000:2)

5. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:” Cambiamos las normas para conseguir un juego bueno”

Contexto

Presento el contexto para el que diseño mi unidad didáctica, el colegio está situado en una capital de provincia y tiene un total de 160 alumnos entre educación infantil y educación primaria siendo un centro de línea 1. El grupo que va dirigido esta unidad didáctica es el de quinto de primaria contando con un total de 16 alumnos en la clase siendo 7 chicas y 9 chicos. Hay que señalar que ninguno de los alumnos y alumnas presenta necesidades educativas especiales

Recursos espaciales y materiales

La unidad didáctica se desarrollaría en el pabellón del colegio que cuenta con el espacio de una cancha deportiva de balonmano o fútbol sala más unos metros de separación con las paredes.

También podría utilizar el patio en el cual encuentro una cancha de baloncesto y otra de fútbol sala para alguna de las sesiones si así lo requiriese.

Para la realización de las sesiones contaré con los materiales necesarios como son: pelotas de goma espuma, balones de goma blandos, pelotas de tenis, bate de béisbol, setas marcadoras, petos, cajas de cartón o papeleras vacías.

Justificación

La justificación de esta unidad didáctica viene marcada por la necesidad de crear una estructura de juego forjada por los propios alumnos. A través de la metodología del juego bueno, la cual viene expuesta por García Monge (2011) lograremos un juego que de oportunidades de logro a todos sus participantes.

Como aparece en el documento sobre juego bueno de García Monge (2011), en el apartado de normativa se busca el pacto de las normas, la lógica que sale de ellas y la forma en la que repercuten en los juegos.

Gracias a entender la lógica de las normas daremos a los alumnos una herramienta la cual podrán utilizar fuera de las fronteras educativas, pudiendo elaborar juegos acordes al contexto en el que se encuentren, pero para ello es fundamental que los alumnos conozcan la regla primaria que sustenta el juego, la cual es sobre la que se construyen el resto de las normas.

Otro aprendizaje que reciben los alumnos está basado en lo que expone A. Méndez (1999) sobre los elementos que componen las estructuras de los juegos. Sin conocer estos elementos el pacto de las normas carecería de sentido ya que no se aplicarían las modificaciones adecuadas para que pudiésemos llegar al juego bueno.

Esta unidad didáctica tendrá fijadas 5 lecciones siendo ampliables si los alumnos tardasen más de lo previsto en resolver los conflictos que se darán en las lecciones.

Localización en el currículo

Vemos cómo en el inicio del área de educación física dentro del 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 nos habla sobre el bloque de contenidos número 4 como “Juegos y actividades deportivas” y también una pequeña alusión a lo que contiene: En este bloque se agrupan los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como manifestaciones culturales y

sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia.

Ahora hare alusión a los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de quinto de primaria que van en relación con los juegos y con la temática de mi unidad didáctica.

Contenidos:

-Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.

-Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.

-Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

-Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio

Criterios de evaluación

1-Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.

6-Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

Estándares de aprendizaje evaluables

3.3- Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase.

4.1- Conoce las reglas básicas de los juegos y actividades deportivas.

6.1- Acepta y cumple las normas del juego.

Objetivos

- Recordar las características que necesita el juego bueno para que pueda desarrollarse de manera satisfactoria para todos.
- Elaborar un marco de normas entre el conjunto de la clase en los momentos de reflexión en la acción o tras la acción.
- Respetar las opiniones de los compañeros y las normas establecidas por ellos.
- Conseguir un juego bueno equilibrado que dé oportunidades a todos partiendo de un problema inicial.
- Comprender las repercusiones en el juego que tiene el cambio de las normas.
- Fomentar la idea de que las normas de los juegos pueden verse alteradas con el propósito de lograr un juego mejor para todos.

Contenidos

Conceptuales:

- Juego que implica deshacerse de un móvil mientras me hago con un espacio en la fase ofensiva y hacerme con un móvil para hacerme con un espacio a través de él.
- Elementos de la estructura del juego que se pueden modificar: el móvil o móviles, la superficie del cuerpo con la que desplazo el móvil, el recorrido

que realizo para llegar a la meta, el lugar de la meta y sus dimensiones, la manera de desplazarnos por el recorrido, el lugar de colocación de la caja en el campo, las formas de transportar el móvil a la caja y la modificación de los tiempos en los roles ofensivos y defensivos.

- Armonía entre las normas que se pactan en el juego.

Procedimentales:

- Elaboración, variación o eliminación de las normas mediante el consenso de los alumnos para poder llegar a un juego que de oportunidades de logro a todos los jugadores y roles que lo constituyen.
- Reconocer las consecuencias que pueden surgir al modificar las estructuras que ponen el juego a través de las normas: un recorrido más largo para el equipo atacante puede dificultar demasiado su llegada a la meta, utilizar un móvil que presente dificultades en su lanzamiento entorpecerá el objetivo del equipo atacante, la colocación errónea en el espacio del elemento de deposición del móvil ralentizará el objetivo del equipo defensor...

Actitudinales:

- Valoración y aceptación de las normas elaboradas durante el juego.
- Participación de manera activa y coherente en los momentos de acción, reflexión en la acción y reflexión tras la acción.
- Cuidado y uso adecuado de todos los materiales utilizados en las lecciones.
- Respeto hacia todos los compañeros en todos los momentos que se presentan en las lecciones.

Evaluación

A continuación, muestro los criterios de evaluación de la unidad didáctica:

- Identifica y nombra la regla primaria del juego en diferentes situaciones.
- Conoce y señala los elementos que estructuran el juego.
- Aplica con lógica la modificación de la estructura del juego a través de la norma.
- Valora y respeta las normas del juego.
- Participa de forma activa en los momentos de acción y construcción del aprendizaje.
- Refleja de manera adecuada y clara los contenidos anotados en la pizarra en su cuaderno de campo.
- Respeta las aportaciones de los compañeros.
- Cuida los materiales.

Se utilizará para evaluar los criterios de evaluación las siguientes herramientas evaluadoras.

- Se realizará una evaluación inicial con el objetivo de ver que recuerdan sobre el juego bueno. Anexo I
- Cuaderno de campo: en el irán recogiendo la información que se vaya anotando en la pizarra al final de las lecciones y servirá de apoyo para rellenar la rúbrica de evaluación. Anexo III
- Autoevaluación: mediante el anexo II se autoevalúan una serie de cuestiones en referencia a los contenidos de la unidad
- Observación del docente: servirá para rellenar una rúbrica de evaluación que viene predefinida por los contenidos que deben adquirir y desarrollar los alumnos al largo de la unidad didáctica. Esta rúbrica aparecerá en el anexo III

Estructura de las lecciones

Para la organización de todas las lecciones he elegido una misma estructura para poder situar a los alumnos en los contenidos de la unidad didáctica.

Las clases se iniciarían con un **Momento de Encuentro** donde se recoge a los alumnos de sus clases y los trasladamos al gimnasio para que se el calzado, una vez hecho esto saldremos al gimnasio para tener un momento de saludo entre todos.

A continuación, se realizará unos estiramientos de las grandes regiones musculares y un calentamiento articular que se llevará a cabo por parte de los alumnos.

Es aquí cuando comienza el **momento de construcción del aprendizaje** en el cual se exponen en la pizarra la temática de la unidad y de la sesión comenzando con un juego para su reflexión o presentando una estructura de juego incompleta.

Tras esto se realizarán momentos de acción con sus reflexiones durante la acción y después de la acción para sacar conclusiones que mejoren en el juego y sean anotadas en la pizarra.

Al final de la sesión habrá un **momento de despedida** en el cual repasaremos los elementos que han surgido en la práctica (que están en la pizarra) y deberán anotarlos en sus cuadernos de campo.

Lecciones de la unidad didáctica

Antes de comenzar la unidad didáctica de les entregará a los alumnos una evaluación inicial con el fin de recordar lo que es el juego bueno con sus características y núcleos debido a que ya se han trabajado con ellos en unidades anteriores con ellos. Esta evaluación inicial está en el anexo 1.

También nos servirá de recordatorio para identificar problemas que nos presenta el juego de la primera sesión, en la que analizaremos si el béisbol cumple las características del juego bueno.

Título de la lección: ¿Es el béisbol un juego bueno?		
Lección:1	Curso 5° primaria	Alumnos: 16
Recursos: gimnasio, pizarra, bate de béisbol de goma espuma, pelotas de goma espuma, setas marcadoras.		
<p>Momentos de encuentro</p> <p>Se recogerá en clase las fichas de la evaluación inicial para ser guardadas.</p> <p>Tras esto desplazamos a los alumnos hasta el gimnasio en donde se cambiarán de calzado y realizaremos un breve saludo.</p> <p>A continuación, se realizará unos estiramientos de las grandes regiones musculares y un calentamiento articular que se llevará a cabo por parte de un alumno o alumna en cada sesión.</p> <p>Comienzo explicando lo que es el juego bueno y cuáles son sus núcleos temáticos por si algún alumno no recordase algunos de estos aspectos o no los hubiese fijado correctamente en la hoja de evaluación inicial.</p>		
<p>Momento de construcción del aprendizaje</p> <p>El título de la unidad aparecerá escrito en la pizarra junto al de la lección.</p> <p>Comienzo explicando lo que es el juego bueno y cuáles son sus núcleos temáticos por si algún alumno no recordase algunos de estos aspectos.</p> <p>A continuación, se les aclara los conceptos reglamentarios del béisbol para su puesta en práctica y analizar si cumple con los requisitos para ser un juego bueno en los momentos de reflexión tras la acción.</p> <p>Se propone una secuencia de acción en la que los alumnos pasen por los diferentes roles del béisbol para que puedan identificar cuáles son sus limitaciones didácticas.</p> <p>Tras la acción paramos el juego y llevamos a los alumnos al momento de reflexión tras la acción y se les plantea la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo vemos el tema de la participación en el juego? 		

A lo que deberán de hacer alusión que en el equipo que batea pueden actuar como máximo 4 jugadores.

Otra respuesta necesaria es que algunos de los bateadores pueden quedar eliminados y no tener opción de participar en esa secuencia de juego.

Tras este momento se vuelve a dar otra secuencia de juego como la anterior para plantear la siguiente pregunta:

- ¿Tenemos las mismas oportunidades de realizar una carrera con éxito?

La respuesta deberá ir encaminada a que no todos los alumnos tendrán la misma técnica en el uso del bate, lo cual les hace difícil su participación.

Una vez sacadas estas conclusiones se transcriben a la pizarra con el objetivo de que quede reflejado los conocimientos concretados en la lección

Momento de despedida

En este momento se resumirá visto en la lección para darnos cuenta de la evolución de la sesión.

Los alumnos escribirán en sus cuadernos de campo las conclusiones de por qué el béisbol no cumple características para ser un juego bueno.

Tras esto los alumnos se cambian el calzado y se desplazan al aula.

Título de la lección: Partimos de una estructura de juego incompleta

Lección:2

Curso 5º primaria

Alumnos: 16

Recursos: pizarra, gimnasio, pelotas de tenis, goma dura, balones de goma espuma blando, de goma dura, setas marcadoras y una cesta.

Momentos de encuentro

Recogeré a los alumnos del aula para desplazarlos hasta el gimnasio donde se cambiarán de calzado y realizaremos un breve saludo.

A continuación, se realizará unos estiramientos de las grandes regiones

musculares y un calentamiento articular que se llevará a cabo por parte de un alumno o alumna en cada sesión.

Los alumnos se fijarán que en la pizarra aparece el nombre de la sesión, el cual les introduce en la temática de esta.

Momento de construcción del aprendizaje

Este momento comienza con la explicación de que vamos a partir de la regla primaria del béisbol que es deshacerse de un objeto mientras me hago con un espacio. Incluiremos las conclusiones sacadas en la primera sesión dejando de usar un implemento que es el bate para desplazarlo con el cuerpo. En ningún caso los jugadores que lanzan el móvil serán eliminados y la intervención de estos comienza siendo secuenciada por cada lanzamiento del móvil. Cuando se lanza el móvil los corredores deberán programar un recorrido por el cual desplazarse hasta la línea de meta y los defensores deberán colocar una zona donde llevar todos los móviles.

Se dará una elección libre de los móviles a los alumnos entre los materiales de: pelotas de tenis, pelotas pequeñas de goma dura, balones de goma blando y balones de goma espuma.

Se da un momento de acción en ambos roles para cada equipo para posteriormente llevarlos a la reflexión de la problemática del uso de los diferentes móviles.

- ¿Qué características aporta cada pelota o balón?

Las respuestas deben ir encaminadas a que las pelotas más duras (tenis y goma dura) pueden desplazarse con mayor fuerza y crear rebotes contra elementos del gimnasio dificultando la tarea de los capturados demasiado. Y las pelotas demasiado blandas o que pesan poco no se pueden desplazar demasiado y son fáciles de atrapar.

¿Qué pelota o balón será más adecuado para el juego?

Los balones de goma blanda que estén hinchados para así facilitar su desplazamiento sin que se des controle mucho la trayectoria con algún

choque.

Tras esto se fija la norma de jugar con este tipo de balones en la pizarra. A continuación, se vuelve a dar un momento de juego en el que esperamos a que aparezca el desplazamiento con el pie, haciendo que el balón salga con demasiada fuerza y por consiguiente dificultando su recepción.

- ¿Qué ocurre en el lanzamiento del balón?

La respuesta que queremos escuchar es que con el brazo los defensores pueden calcular una trayectoria más o menos estable, pero con el pie es menos predecible por su velocidad a la par que más peligroso para los defensores.

Se saca en conclusión que debemos lanzar el balón con las manos y se anota en la pizarra la nueva norma del juego.

Entramos en la última problemática la cual es que los balones se van de la zona donde los defensores deben dejarles dando lugar a confusión en la acción.

- ¿Qué acaba de ocurrir?

Los alumnos responden que los balones no se quedan fijos en el área al no estar limitada en sus lados y se confunden.

Para esto se les sugiere que dejen el balón en algún elemento del que dispongamos como cajas de cartón o cestas de balones.

Los alumnos sugieren las cestas ya que entraran más fácilmente que en las cajas y se añade esta norma en la pizarra.

Momento de despedida

Llega el momento de repasar de forma conjunta las conclusiones que hemos tomado y por qué con la imposición de ciertas normas.

Los alumnos anotarán en su cuaderno de campo estas normas con una breve explicación de la misma.

Por último nos despedimos y se cambian de calzado para volver a su aula.

Título de la lección: “Vamos diseñando una serie de estructuras/normas

Lección:3	Curso 5º primaria	Alumnos: 16
Recursos: gimnasio, pizarra, balones de goma dura, setas marcadoras, cesta		
Momento de encuentro		
<p>Vamos a buscar a los alumnos al aula para llevarlos al gimnasio, donde se cambiarán de calzado y se predisponen para la lección.</p> <p>Una vez realizado lo anterior nos juntamos para realizar un breve saludo.</p> <p>A continuación, se realizará unos estiramientos de las grandes regiones musculares y un calentamiento articular que se llevará a cabo por parte de un alumno o alumna en cada sesión.</p> <p>Los alumnos se fijarán que en la pizarra aparece el nombre de la sesión, el cual les introduce en la temática de esta.</p>		
Momento de construcción del aprendizaje		
<p>Comenzaremos dando pie a que los alumnos recuerden las normas y aprendizajes de la sesión anterior.</p> <p>La primera problemática que queremos ver en esta sesión es la de la distribución del recorrido del equipo que lanza el móvil y la situación espacial que tendrá la cesta donde se dejan los balones.</p> <p>Para ello les diremos a los alumnos que tienen que colocar un recorrido fijo y una situación de la caja fija en función de lo que creen que es mejor.</p> <p>Se dan varios momentos de juego para que los alumnos experimenten lo explicado anteriormente. Después de estos momentos se les lleva a un momento de reflexión grupal en el que proponemos las siguientes cuestiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué ha ocurrido durante esta práctica? • ¿Cómo podemos equilibrar las posibilidades de éxito en ambos equipos? <p>Las conclusiones que deberían obtener los alumnos es que con un recorrido demasiado corto tienen muchas posibilidades de llegar a la meta y si es muy largo, al contrario. Mientras que la situación de la cesta debería estar lo más centrada en el terreno de juego para así tener cerca lo más cerca posible las pelotas.</p>		

Tras esta conclusión los alumnos deben de llegar a un pacto del recorrido y lugar de la cesta para que el juego este equilibrado.

“Pactamos un recorrido y lugar de la cesta que nos de posibilidades a todos”

Esa norma será escrita en la pizarra junto a las otras.

Cuando hayamos conseguido esto buscaremos fijar un sistema de tanteo que no deje en evidencia a algún alumno o alumna debido a sus capacidades y que de las mismas oportunidades. Para ello se realizarán dos momentos de acción en el primero cada jugador que llegue a la meta significara un punto y en el segundo tendrán que llegar todos los alumnos antes de que se metan los balones en la caja.

Tras los momentos de acción se hará la siguiente pregunta:

- ¿Qué sistema de tanteo veis más acorde al juego bueno?

Las conclusiones que deberían abordarse es que con el sistema de puntuación grupal no beneficia en mayor medida a los alumnos con más fuerza para lanzar el balón o para correr más deprisa.

Por lo tanto, añadimos la siguiente conclusión en la pizarra”

“Para hacer un tanto tendremos que llegar todos a la meta antes de que se dejen todos los balones en la caja.

Momento de despedida

Reuniremos a los alumnos para que comenten de forma grupal los cambios en las normas y la lógica que nos ha llevado a ellas durante la lección.

Después anotarán lo anteriormente hablado en sus cuadernos de campo.

Por último, hacemos una breve despedida y se cambian de calzado para regresar al aula.

Título de la lección: Terminamos de construir el juego bueno

Lección:4

Curso 5º primaria

Alumnos: 16

Recursos: balones de goma, cesta, setas marcadoras, pizarra, gimnasio.

Momentos de encuentro

Como en todas las sesiones nos desplazamos al aula para recoger a los alumnos y llevarlos al gimnasio donde se cambian de calzado preparándose para la lección.

Una vez cambiado el calzado realizamos un breve saludo inicial con los alumnos. Seguido a lo anterior se realizará unos estiramientos de las grandes regiones musculares y un calentamiento articular que se llevará a cabo por parte de un alumno o alumna en cada sesión.

Los alumnos se fijarán que en la pizarra aparece el nombre de la sesión, el cual les introduce en la temática de esta.

Momento de construcción del aprendizaje

Como en todas las clases comenzamos recordando con los alumnos lo que hemos avanzado en sesiones en anteriores para poner de manifiesto los aprendizajes obtenidos.

La problemática con la que se inicia la sesión la de que un alumno deje la pelota en el inicio de la zona de carrera para así despistar a los receptores, dentro de la seguridad sería peligroso ya que se facilitarían los choques, pero vamos a centrarnos en el desarrollo del juego.

- ¿Qué ha ocurrido cuando el alumno X ha dejado el balón en la zona de salida?

La respuesta que necesitamos es que a los receptores nos toca movernos a una zona no habitual y peligrosa.

- ¿Cómo podemos solucionarlo?

Se delimitará un área en la zona de salida donde no se puede dejar los balones.

“Colocamos un área alrededor de la salida de los corredores en la que no pueden dejarse balones”

Esta norma será anotada en la pizarra.

Por último, propondremos un momento de acción en el cual se den situaciones

de ataque repetidas veces para idear un sistema de cambio de roles más frecuente que no fatigue en exceso a los corredores.

Propongo las siguientes preguntas:

- ¿Qué está ocurriendo en lo corredores tras unos minutos de juego?
A lo que la respuesta debería ser que nos cansamos al correr tantas veces seguidas.
- ¿Cómo podemos regular el cansancio en los corredores?
El consenso al que deben de llegar es que sería bueno cambiar cada dos secuencias del juego en el mismo rol.
“Cuando lanzamos la pelota en dos ocasiones distintas cambiamos a ser defensores”

Una vez puesta esta norma se dejará jugar unos minutos.

Momento de despedida

Repasamos en grupo las normas puestas en la lección y con ellas damos por finalizo el pacto de las normas para conseguir un juego bueno. Apuntarán en sus cuadernos las normas diseñadas junto a la lógica de esta.

Finalizamos la clase con una breve despedida y se cambian de calzado para volver al aula.

Título de la lección: Disfrutamos del juego que hemos creado

Lección:5

Curso 5º primaria

Alumnos: 16

Recursos: pizarra, gimnasio, balones de goma, cesta, setas marcadoras y hojas de autoevaluación

Momentos de encuentro

Voy a la clase para dar una hoja de autoevaluación a los alumnos que tendrán que rellenar en el momento (anexo II). Cuando acabemos nos desplazamos al

gimnasio donde nos cambiamos de calzado con el objetivo de prepararnos para la lección.

Salimos al gimnasio y realizamos un saludo con los alumnos.

Como en las demás sesiones se realizará unos estiramientos de las grandes regiones musculares y un calentamiento articular que se llevará a cabo por parte de un alumno o alumna en cada sesión.

Los alumnos se fijarán que en la pizarra aparece el nombre de la sesión, el cual les introduce en la temática de esta y le pondremos el nombre juego balones a la caja o cesta

Momento de construcción del aprendizaje

Repasaremos verbalmente con los alumnos de dónde hemos partido y a dónde hemos conseguido llegar con el pacto de las normas. Gracias a ella conseguimos un juego equilibrado que da oportunidades de éxito a todos los alumnos y equipo sin importar el rol que se desempeñe.

El resto de la sesión estará dedicado a que los alumnos disfruten del juego bueno que han creado.

Momento de despedida

Hablamos a rasgos generales de la unidad didáctica para terminar con una despedida y anotando el nombre de la sesión en sus cuadernos.

Los alumnos se cambian y los trasladamos al aula.

5. CONCLUSIONES

Comienzo este apartado de conclusiones haciendo alusión a la importancia que tienen los juegos dentro de la educación física en la educación primaria y haciéndose notar la relación que tienen con la fundamentación teórica expuesta en este trabajo.

Los juegos dan un gran abanico de oportunidades didácticas a los alumnos ya que en ellos se darán diversas situaciones que crean vínculos emocionales y de cooperación entre los alumnos ya que están obligados a ayudarse unos a otros para conseguir los objetivos, comunicarse entre ellos, etc. También se dan componentes actitudinales teniendo que respetar al compañero y a la regla primaria del juego para poder crear un clima adecuado para el desarrollo del juego. El componente de desarrollo psico-motriz siempre estará presente en los juegos porque en ellos se dan diferentes habilidades motrices teniendo que ser asociadas a estrategias para poder lograr el objetivo del juego.

En resumen, podríamos señalar que el juego es una de las herramientas que más contenidos puede abarcar dentro de la educación física escolar siempre y cuando se desarrolle bajo una lógica educativa adecuada por el profesor, haciendo entender a los alumnos como se juega y para que se juega.

Cuando se incluyen los juegos dentro de las planificaciones de los docentes algunos de ellos los utilizan como una herramienta para rellenar el tiempo en sus lecciones sin pensar en la lógica educativa que tienen y pueden aportar a los alumnos. Es por esto que los docentes debemos ir más allá del componente lúdico que los juegos presentan a los alumnos, dando prioridad a juegos más adecuados según la edad de los alumnos y el contexto en el que nos encontremos. También cabe destacar el criterio de elección de los juegos en función del propósito educativo que queramos conseguir con ellos.

Como tema central de las conclusiones de mi trabajo señalaré el valor educativo que representa la metodología del “juego bueno” ya que es una forma de asentar las bases del como jugar y aprender a la vez que desarrollamos el juego.

Con esta metodología el alumnado aprende a como jugar de una forma segura para todos, respetando las diferentes realidades corporales y opiniones de los demás. Por esto los alumnos aprenderán a jugar siendo consciente de las repercusiones que tienen sus acciones.

El apartado en el que se ha centrado mi trabajo es el de la normativa en el juego, haciendo ver a los alumnos que las normas no son algo inamovible dentro de los juegos. Pueden modificarse con el objetivo de conseguir un juego lo más compensado en función de las características psicoevolutivas de los alumnos y del contexto en el que nos encontramos. Los alumnos deben de conocer primero la regla básica del juego y las estructuras que lo componen para así poder aplicar con lógica las normas. Un componente muy importante a la hora de cambiar las normas de un juego es que los alumnos conozcan las repercusiones que van a acarrear el cambio de las mismas, por ello es necesario un proceso de ensayo error por parte de los alumnos hasta que se den cuenta de que normas son las más adecuadas para cada momento y lugar.

Gracias a todo esto los alumnos podrán llevarse estos aprendizajes fuera de los colegios, lugares donde los niños desarrollen un juego libre sin supervisión de ningún docente, de este modo podrán amoldar los juegos a las características que el entorno y jugadores presenten con el fin de que sea divertido, seguro y que les de oportunidades de logro a todos sus participantes.

Tengo que destacar también la importancia de una estructura de sesión adecuada para este tipo de metodología, dando lugar a momentos de reflexión en la acción y tras la acción para que los alumnos se centren en los conflictos o problemas que aparecen durante en la práctica y se evadan del aspecto meramente lúdico del juego.

Como punto negativo a esta propuesta he de señalar que esta unidad didáctica no ha podido ser llevada a cabo con lo que supondría la reflexión y análisis de la misma con el objetivo de mejorarla en función de un contexto real. Para un futuro tengo en mente llevarla a cabo para así darme cuenta de las dificultades que podría tener su realización en la práctica y como podrían mejorarse sus contenidos y la forma de expresarlos.

6. BIBLIOGRAFÍA

García, Monge, A. (enero-abril de 2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en educación física escolar: "Juego bueno". *Ágora para la educación física y el deporte* (13 (1)), 35-54.

Bores Calle (coord.), N. J., Vaca Escribano, M., Sagiüillo Rodríguez, M., Barbero González, J. I., García Monge, A., Martínez Álvarez, L., Miguel Aguado, A. & Delaunay, M. (2005). *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal. Materiales de investigación-acción en distintos contextos educativos*. Barcelona: INDE.

García, Monge, A., Rodríguez, Navarro, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la educación física. *Educación física y deporte*, 86-88.

García Monge, A. (2011). Creación y modificación de juegos motores. *Ágora para la EF y el Deporte*, 11-13

Méndez, Giménez, A. (2000). Fundamentos para la elaboración de juegos modificados de bate y carrera. *Lecturas de educación física y deportes*, 23. <https://www.efdeportes.com/efd23b/bateyc.htm>

DECRETO 26/2016, del 21 de Julio por la que se regula la implantación y el desarrollo de la Educación Primaria en Castilla y León.

Navarro Adelantado, V. (2011). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores. *Ágora para la EF y el Deporte*.

García Monge, A. (2011). Creación y modificación de juegos motores. *Ágora para la EF y el Deporte*, 11-13.

Parlebás, P. (2001). *Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, deporte y sociedad*. Barcelona: Paidotribo.

7. ANEXOS

Anexo I. Cuestiones de la evaluación inicial

Recordamos lo que es el juego bueno	
Alumno:	
Curso:	Fecha:
¿Qué entiendes por juego bueno?	
Enumera los 4 apartados que lo forman.	
Cuenta de forma breve de que trata cada uno de ellos.	

Anexo II. Autoevaluación por parte de los alumnos

Autoevaluación de la unidad		
Alumno:	Fecha:	Curso:
¿Cuál es la regla primaria de balones a la caja o del béisbol?		
Dime que elementos del juego hemos modificado con las normas:		
Pon un ejemplo de porque hemos modificado o añadido normas en esta unidad		
¿Acepto y aplico las normas? (redondea una de ellas) Nunca. Casi nunca. A veces. Casi siempre. Siempre		
¿Participo en los momentos de construcción del aprendizaje de forma activa? (redondea una de ellas) Nunca. Casi nunca. A veces. Casi siempre. Siempre		
¿Cuido el material? (redondea una de ellas) Nunca. Casi nunca. A veces. Casi siempre. Siempre		
¿Respeto a los compañeros cuando se expresan?		

Anexo III. Rúbrica de evaluación a los alumnos

Nombre del alumno:				
	1	2	3	4
Conoce y nombra la regla primaria del juego en diferentes situaciones.				
Conoce y nombra los elementos que estructuran el juego.				
Aplica con lógica la modificación de la estructura del juego a través de la norma.				
Valora y respeta las normas del juego.				
Participa de forma activa en los momentos de acción y de construcción del aprendizaje.				
Cuida los materiales.				
Respeto las aportaciones de los compañeros.				
Refleja de manera adecuada y clara los contenidos anotados en la pizarra.				