



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**EL JUEGO BUENO: ANÁLISIS DE UNA
INTERVENCIÓN REAL CON LOS ALUMNOS
DE CUARTO CURSO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA**

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTORA: LAURA MARTÍN ZAMARRO

TUTOR: NICOLÁS BORES CALLE

Palencia, junio 2022



RESUMEN

El siguiente Trabajo de Fin de Grado presenta un estudio acerca del Juego Bueno en la Educación Física Escolar, un contenido del juego motor reglado. Comenzamos con la planificación de una unidad didáctica sobre el tema con intención de llevarla a la práctica durante mi periodo de prácticas en el centro San José de Palencia, concretamente para el curso de tercero y cuatro de Educación Primaria.

El objetivo principal de la unidad didáctica buscaba que los alumnos construyeran un Juego Bueno centrado en el núcleo temático de normativa. Se partía de la regla primaria de “hacerse con un espacio a partir de deshacerse de un objeto”, y se tomaba como referencia el juego de "Balones a la caja". A partir de su desarrollo, inicié un análisis de todo el proceso, desde la planificación hasta la evaluación tomando como referencias los sucesos más destacados que han tenido lugar en el curso de cuarto de Primaria.

Palabras claves: juego bueno; unidad didáctica; normativa; juego motor reglado; normas; Educación Física Escolar; regla primaria.

ABSTRACT

The following Final Degree Project presents a study about the Good Play in School Physical Education, a content of the regulated motor game. We began with the planning of a didactic unit on the subject with the intention of putting it into practice during my internship at the San José school in Palencia, specifically for the 3rd and 4th grade of Primary Education.

The main objective of the didactic unit was for the students to build a Good Play centered on the thematic core of regulation. The starting point was the primary rule of "getting a space by getting rid of an object", and the game "Balls to the box" was taken as a reference. Based on its development, I began an analysis of the whole process, from planning to evaluation, taking as references the most outstanding events that have taken place in the fourth year of primary school.

Keywords: Good Game; didactic unit; normative; regulated motor game; rules; School Physical Education; primary rule.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
3. OBJETIVOS.....	5
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
4.1. RELACIÓN HISTÓRICA: JUEGO- EDUCACIÓN- EDUCACIÓN FÍSICA.....	6
4.2. EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM OFICIAL	7
4.3. LAS DIMENSIONES DE LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS.....	9
4.3.1. Dimensión estructural	9
4.3.2. Dimensión personal.....	12
4.3.3. Dimensión cultural	12
4.4. LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS: EL JUEGO BUENO....	14
4.1.1. Núcleos temáticos del juego bueno	15
4.1.2. Secuenciación de juegos por ciclos para trabajar el juego bueno.....	17
4.1.3. Estructura de las lecciones del juego bueno	18
5. METODOLOGÍA	21
6. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA.....	23
7. CONCLUSIONES	39
8. BIBLIOGRAFÍA.....	41
9. ANEXOS.....	43
Anexo I. Unidad Didáctica inicial	43
Anexo II. Rúbrica de evaluación del alumnado.....	61
Anexo III. Ficha de evaluación final	62
Anexo IV. Fichas de evaluación rellenas por el alumnado.....	63
Anexo V. Narración de las sesiones	69

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado comprende el tratamiento del juego bueno en la Educación Física Escolar, uno de los temas que componen el juego motor reglado y que ha despertado mucho interés en mí a través de la asignatura Juegos y Deportes en el tercer curso de la carrera. Para ello, he planteado una unidad didáctica que ha sido puesta en práctica en dos cursos de una sola línea (3ºA y 4ºA), en el colegio San José de Palencia durante mi estancia en el Practicum II. Se centra en el apartado de normativa en el que ambos cursos debían modificar las reglas y elementos del juego a través del pacto de normas para después poder realizar en este TFG un análisis sobre la intervención real de diferentes elementos.

Para llevar a cabo este trabajo, primeramente, aparece una justificación mediante la cual expongo los motivos y experiencias previas por las que he decidido escoger este tema y las motivaciones que me han llevado a ello. Después, le seguirán unos objetivos que pretendo lograr a través del desarrollo de este proyecto.

Posteriormente, queda reflejado en el apartado de fundamentación teórica toda la información fundamental y necesaria sobre la que se sostiene el juego bueno y los conceptos que me han servido para sustentar mi intervención.

A continuación, presentaré la metodología que he tomado para buscar los datos que me ayudarían a resolver mis objetivos planteados y los pasos que he ido dando en todo el proceso, también mostraré en este apartado todas las herramientas y estrategias que he empleado para la recogida y análisis de los datos posteriores.

Seguido de la metodología aparecerá la presentación de datos con un análisis de los elementos más relevantes durante la planificación, desarrollo y evaluación en las sesiones programadas en la unidad didáctica, las cuales serán reforzadas con datos que saqué de la observación y narraciones de las mismas, y posteriormente las conclusiones que he obtenido a través de la elaboración de mi TFG.

Por último, añado las referencias bibliográficas a las que he acudido para poder dar respuesta al apartado de fundamentación teórica y el último apartado que recoge una

serie de anexos que me han ayudado en la elaboración de este trabajo y que complementan la propuesta didáctica.

2. JUSTIFICACIÓN

La elección de mi TFG fue realmente sencilla, ya que, desde el primer momento, tenía claro que quería seguir indagando y aprendiendo sobre la idea de juego bueno, dado que es un tema del que no disponemos mucha información y dentro del currículo oficial, los juegos tienen una gran importancia en la Educación Física Escolar. Después de estudiar este tema tanto en la teoría como en la práctica, he observado la gran capacidad que puede llegar a tener dentro de las escuelas y las posibilidades que podemos ofrecer, como futura maestra de Educación Física, con este tema de juego bueno.

De esta manera, la decisión de escoger este tema viene marcado a raíz de cursar en el tercer curso del Grado en Educación Primaria la asignatura “Juegos y Deportes” en la mención de Educación Física, puesto que es un tema que me entusiasmó y me llamó mucho la atención, proporcionándome una visión diferente en cuanto a los juegos. Me resultó insuficiente la duración de la asignatura, y por ello, me quedé con ganas de seguir conociendo e investigando más sobre este tema de los juegos motores reglados y la metodología tan interesante que persigue el juego bueno.

Durante mi Practicum II en el colegio San José vi desde un primer momento cómo mi tutora, maestra de Educación Física, aplicaba satisfactoriamente en sus clases alguna de las bases que componen el juego bueno (por ejemplo, los momentos de reflexión sobre la acción), y, tras observar el buen funcionamiento de esta metodología, quise proponer una unidad didáctica sobre el juego bueno para que el alumnado interiorizase una nueva metodología que diese oportunidades a todos, jugasen sin riesgos y aprendiesen a pactar todos juntos unas normas para hacer los juegos acordes a todos.

A través de este proyecto de juego bueno, según García Monge (2011), es el tema adecuado para que el alumnado mejore las relaciones sociales de la clase en general y es una manera de que se ayuden y se respeten teniendo en cuenta las habilidades motrices de cada uno para poder llegar al objetivo final común. Dentro de la Educación Física se crean hábitos de competitividad e individualidad que dejan apartados a aquellos alumnos menos hábiles, pero con las características del juego bueno los alumnos podrán sentirse protagonistas de su propio juego pensando en todo momento en las cualidades y limitaciones de sus compañeros para lograr un buen ambiente en el juego y construir los objetivos.

Desde una perspectiva algo más personal, este proyecto me ha ayudado a analizar mi intervención como maestra de Educación Física, observando y estudiando los elementos desde la planificación a la evaluación viéndolos después desde un punto de vista distinto para poder mejorarlos y profundizar más en mi labor docente. Además, gracias a esto, he podido asociar de una manera más clara el trabajo teórico de estos años en la carrera con las prácticas docentes, ayudando a este trabajo a tener más precisión y exactitud. Es así como, este trabajo tiene una relación con las competencias del Grado en Educación Primaria, pues, mediante la búsqueda de información para encontrar lo que sustenta al tema, he elaborado una unidad didáctica planteando objetivos, contenidos, metodología y evaluación. Del mismo modo, me ha permitido las tareas propias de docente como observar, planificar, intervenir y evaluar.

Para finalizar, es importante transmitir en los centros educativos las bases del juego bueno, como respetar, participar y colaborar en el juego, ya que es un medio para socializar y es importante que entiendan que las decisiones han de ser colectivas, pues ellos mismos lo usarán fuera de las escuelas y podremos cumplir el objetivo, que crezcan desde la infancia con dichas bases.

3. OBJETIVOS

- Conocer las posibilidades educativas del juego bueno dentro de la Educación Física Escolar.
- Analizar el tratamiento sobre la modificación de juegos en la etapa de Educación Primaria.
- Diseñar una unidad didáctica que parta de un juego inicial para encaminarlo hacia un juego modificado que cumpla los requisitos para ser un juego bueno.
- Adquirir experiencia en la aplicación del juego bueno como futura maestra de Educación Física.
- Planificar, desarrollar y analizar una unidad didáctica sobre la normativa en el juego bueno en la Educación Física.
- Aplicar mis conocimientos en un contexto real alcanzados a lo largo del Grado en Educación Primaria.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. RELACIÓN HISTÓRICA: JUEGO- EDUCACIÓN- EDUCACIÓN FÍSICA

A lo largo de la historia, el juego se ha utilizado dentro de la educación de forma muy diferente, por lo que es necesario conocer e indicar la relación entre el juego, la educación y la educación física con el paso del tiempo para ver su evolución y los elementos que han ido cambiando.

Por consiguiente, debido a diferentes planteamientos y enfoques sobre el juego, éste se ha considerado de diversas maneras que explican su transformación en torno a la educación. García Monge (2005) expone en su tesis un recorrido por todas las etapas y sus ideas acerca del juego, de las que recoge las siguientes consideraciones:

- Hay muchos pensadores y pedagogos que apoyan el juego, pero a su vez chocan con la realidad educativa. Existe una gran incoherencia entre la teoría y la práctica sobre el juego, quedándose en muchos casos en formulaciones teóricas o discordancias en la práctica. Esto demuestra que, pese a que el juego es un contenido propio de la Educación Física, este no está bien concretado aún. Es por esto por lo que se hace complicado hacer del juego un contenido en el proceso de enseñanza-aprendizaje por su frágil posición en la educación, ya que se sigue utilizando como recurso final o premio si el alumnado acaba las actividades “importantes” o se porta bien.
- Las metodologías que siempre han usado el juego lo han utilizado como un método para enseñar otros aprendizajes a través de él, pero en ningún momento se han dirigido a la importancia de enseñar lo que pasa dentro del juego o sobre el juego. Es decir, se ha impuesto el “a través del juego” olvidándose de lo que realmente nos importa como es el “acerca del juego” y el “en el juego”.
- Se encuentra sin solventar la dicotomía respecto al juego; si es algo subversivo e impredecible o una opción domesticada y planificada.
- Muchos pedagogos tienen una visión bondadosa y espacio idílico generalizada sobre el juego, pero muchos otros se han topado con una realidad desconcertante

y no lo han considerado tan bueno. La propia experiencia cotidiana contradice el juego como algo idílico.

- La Educación Física no ha llegado a profundizar en las características propias ni a elaborar una teoría sobre el juego que se ajuste a la realidad escolar, por lo que ha llevado a discusiones entre el juego dirigido y juego libre, sin prestar atención a todo lo que se puede enseñar a través de él.

En conclusión, actualmente en los colegios y centros educativos siguen presentes muchos de estos pensamientos en los que se tiene una visión bondadosa e idílica del juego, y, además, lo ven como algo escandaloso que solo sirve para entretener a los niños. Como afirmaba Petzelt (1976): “Lo valioso no es el juego en sí, sino la manera de jugar” (p.56). De esta manera, el juego es un contenido propio del currículm oficial de la Educación Física Escolar del que se tiene que quitar ese pensamiento y aprovecharlo para que el alumnado aprenda los conocimientos a través de él y de lo que pueda derivarse de los mismos.

4.2. EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM OFICIAL

Para dar respuesta a este apartado, es necesario realizar una análisis detallado y crítico 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 dentro del área de Educación Física en relación con el juego.

Es así como, a lo largo del mismo, se puede apreciar el uso del juego como recurso motivador y entretenido en el apartado de Educación Física, con el que se pueden abordar diferentes contenidos de aprendizaje.

Dentro del currículo, lo primero que se puede observar de forma directa es la aparición del juego motor en 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, 142:34590).

Una vez visto el tratamiento del juego dentro de las orientaciones metodológicas, voy a centrarme en el tratamiento de los bloques y en los contenidos.

El bloque en el que se enfoca directamente mi propuesta es el bloque número 4 “Juegos y actividades deportivas”, ya que el juego es visto como algo pre-deportivo que sirve para iniciarse y acercarse a cualquier deporte.

A su vez, dentro de este bloque nos encontramos con un contenido que destaca la importancia de las normas, pero no sobre el pacto de ellas entre los alumnos, que es una de las bases más importantes de la metodología del “juego bueno”. Es por esto por lo que considero fundamental recalcar que, gracias al pacto de las normas, los alumnos y alumnas pueden utilizar esta metodología fuera de los centros educativos y crear un aprendizaje para sus momentos de juego y ocio. El contenido del que hago referencia es el siguiente:

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, 142:34596).

A continuación, nos encontramos con los criterios de evaluación número 2 y número 6 de dicho bloque 4 que se relacionan con 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, 142:34597).

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, 142:34597).

Por último, citaré el estándar de aprendizaje evaluable que más se asemeja al proyecto que voy a trabajar:

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. (Decreto 26/2016, 142:34597).

Tras haber hecho un recorrido por el currículum entorno al juego podemos confirmar que sí se establece el tratamiento de él dentro del currículum, utilizando el juego como método para enseñar otros aprendizajes a través de él, pero se olvidan del aspecto fundamental de lo que a nosotros como especialistas de Educación Física nos interesa, enseñar sobre el juego o lo que pasa dentro del juego.

4.3. LAS DIMENSIONES DE LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS

El juego motor reglado es toda aquella actividad organizada que se desarrolla dentro de unos límites o reglas que dejan lugar a la respuesta y elección individuales. Todos los juegos motores reglados están compuestos por tres dimensiones que nos ayudan a entender y analizar dichos juegos. Los juegos cuentan con una estructura interna entre las que se encuentran estas dimensiones, con las que se puede observar, comprender y trabajar de una manera más sistemática con el juego. De esta manera, conforme a García Monge (1994) el trabajo con dichas dimensiones surge de una necesidad de nuestro ámbito profesional y de la forma de entender la Educación Física Escolar conforme al grupo de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal. La conexión entre las tres dimensiones nos proporciona diferentes campos de intervención dentro de los juegos motores reglados. Dichas dimensiones implicadas en los juegos motores reglados son las siguientes:

4.3.1. Dimensión estructural

Considero esta dimensión como la más trascendental para mi presente propuesta, ya que está constituida por elementos definidos, manejables y abarcables. La dimensión estructural son los acuerdos y normas que permiten que un grupo de personas puedan desarrollar sus acciones dentro de un marco de intenciones definido y compartido.

Dentro de esta dimensión hay que nombrar a Parlebás como fundador de esta praxología que estudia los elementos que componen el juego.

Parlebás (2001) considera que existen tres parámetros clasificatorios de las acciones motrices en los juegos motores reglados y que están condicionados por la incertidumbre:

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

Es así como, de estos tres parámetros surgen después ocho subcategorías tipificadas por la presencia o ausencia de la incertidumbre en uno o en varios de las categorías anteriores. De este modo, la incertidumbre se muestra con un guión debajo de dicho elemento. Estas ocho subcategorías a su vez se dividen en psicomotrices y sociomotrices:

- CAI: No se da ningún tipo de incertidumbre ni interacción.
- CAI: La incertidumbre se da en el medio físico.
- CAI: La incertidumbre se plantea en relación con el compañero.
- CAI: La incertidumbre se sitúa en el medio físico, pero la actividad se realiza en cooperación.
- CAI: La incertidumbre está en el adversario.
- CAI: La incertidumbre aparece en el adversario y en el medio.
- CAI: Hay relación con compañero y adversario en un medio con incertidumbre.
- CAI: La incertidumbre viene del compañero y del adversario, pero se está en un medio estable.

Tras esta división, con Hernández Moreno (1994) aparece en España el tema praxológico, el cual proporciona nuevos conceptos en el sistema de utilizar el espacio y el orden de intervención de los jugadores:

- De espacio separado y participación alternativa (voleibol)
- De espacio común y participación simultánea (baloncesto)
- De espacio común y participación alternativa (frontón)

Además, en esta dimensión también, A. Méndez (1996) nos proporciona unas variables de los elementos que aparecen en la estructura de los juegos deportivos, los cuales transmitiré en mi propuesta a los alumnos para que puedan conseguir un juego equilibrado creado por ellos:

- 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, semioposición, ofensivas y defensivas alternativamente, equipos mixtos o segregados.
- El tiempo: limitado, pasividad, periodos de descanso.
- Sobre la invasión/progresión: forma de desplazamiento, forma de transmitir el móvil.
- La puntuación.

Por otra parte, dentro del juego aparecen las “reglas primarias” como matices para enseñar de forma clara a modificar los juegos a base de unos elementos combinables para las estructuras del juego. Las reglas primarias son la base sobre la que se estructuran el resto de las normas de un juego, en mi propuesta me centraré en la regla primaria “deshacerse de un objeto mientras me hago con un espacio”. Dichas reglas son:

- 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.

De esta manera, a través de Parlebás y más tarde con Hernández Moreno en España, podemos conocer los posibles roles de los jugadores durante el juego y observar qué normas podrían cambiarse para adaptarlo a los participantes y que puedan, con ello, crear sus juegos y modificarlos para que comprendan cómo el cambio de los elementos del juego influye en el desarrollo del mismo.

4.3.2. Dimensión personal

Para los docentes es esencial entender qué les pasa a los participantes que intervienen en los juegos, es decir, la manera en la que afrontan ellos el juego, sus problemas, aprendizajes, motivaciones o intenciones. Esto no es fácil ya que cada persona se siente de una forma distinta y es muy subjetivo entender del todo esta dimensión del juego, la sensación de jugar es diferente para unos y otros.

Por otro lado, encontramos varios estudios psicológicos y pedagógicos en los que intentan identificar unas características que todos los juegos y jugadores tienen en común. Si bien, García y Rodríguez (2007) expone que hay que meter en el juego la personalidad propia de cada alumno y alumna para que esté caracterizado por sus cualidades, en vez de imponer unas pautas generales para todos.

El propósito de la dimensión personal es entender que el juego motor reglado necesita abrir nuestra propia perspectiva de estudio para poder incluir la originalidad de cada niño y niña que participa. Es por esto por lo que, en un mismo juego, existen tantos juegos como jugadores intervienen, porque no siempre se muestra el concepto idealizado de juego. Además, los niños se sumergen en el juego en un estado de implicación en el que se desvinculan del ambiente real y la diversión que les produce puede conducirles al arrebató. J.Chateau (1958) lo describió como: “El niño que juega verdaderamente no mira alrededor de sí como lo hace el jugador de naipes en un café, se sumerge totalmente en su juego, puesto que es una cosa seria”.

4.3.3. Dimensión cultural

El juego en este apartado se puede definir como un impulsor de la cultura, y en ese sentido cabe señalar que a través de él se normaliza el aprendizaje de actitudes y valores de cada contexto, así como unos usos, prácticas y vivencias corporales. La relación entre el juego y la cultura se fundamenta en que los niños, al jugar, establecen un aprendizaje relacionado con el entorno social al que pertenecen.

Los juegos brotan en un contexto que les da sentido y ayuda a normalizar los esquemas simbólicos del mismo. Algunas acciones motrices traspasan lo individual y se organizan convirtiéndose en algo compartido por una comunidad. De esta manera, “las actividades motrices reflejan los valores básicos de la sociedad que los acoge y actúan como ritos culturales o transmisores culturales” (Blanchard y Cheska, 1986).

Las relaciones entre el juego y la cultura quedan muy bien definidas por tres ideas básicas según García y Rodríguez (2007):

- 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 este modo, cada juego se adecúa al contexto en el que se desarrolla, a sus condiciones materiales, ambientales y económicas indicándonos en su desarrollo información acerca del mismo. A su vez, esto puede incitar a que un juego pierda su sentido y significado por no conocer el contexto.

- Las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología.

Estos textos se transmitirán oral y gestualmente a lo largo de los siglos afianzando ciertos 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.

Mediante los juegos, los integrantes asimilan la realidad a través de la socialización y unos valores positivos. Por esta razón, tenemos que observar los valores que transmiten los juegos que seleccionamos para las clases de Educación Física y ser conscientes de ello.

4.4. LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS: EL JUEGO BUENO

Es necesario comenzar este apartado haciendo referencia al Seminario de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, en el que Marcelino Vaca, Mercedes Sagüillo y Alfonso García fueron los que se encargaron de dirigirlo. Ellos son los mentores de esta metodología en la que se trabaja con la idea de transformar los juegos dándoles a los alumnos recursos para poder hacerlo.

La definición de este concepto podría ser muy divergente ya que existen muchos argumentos que lo envuelven, pero yo he seleccionado la definición de García Monge, A. (2009), al ser uno de los autores que durante las dos últimas décadas más ha investigado sobre el juego.

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 practicara. (García Monge, A. 2009, p.43)

Por otro lado, García Monge (2009) nos señala que durante el juego en todas las lecciones de Educación Física se dan situaciones peligrosas, rechazos, conflictos... Muchos de estos condicionantes nacen, como señala Parlebás, P (1988), de las estructuras del juego, esto es, de su lógica interna, aunque también se dan otros condicionantes en la acción del alumnado. Esto se puede manifestar, por ejemplo, en los juegos en los que hay un único objeto, ya que la posesión o la falta de él evidenciará el estado del grupo. En cambio, hay otros juegos en los que se dan problemas en las relaciones y que no es suficiente con transformar la estructura del juego, porque estos son consecuencia de lógicas personales y de grupo. Tampoco hay que dejar atrás, como señala García Monge (2011), que la lógica personal afecta en los jugadores a la hora de jugar, lo afirma de esta manera: “Cada niño y niña que participe en el juego, lo hará intentando dar respuesta a sus intereses y necesidades personales” (p.38).

Debido a los problemas que aparecen cuando un juego no funciona, los maestros optan por cambiar el juego por otro, intentando evitar los problemas. Todo esto puede verse solucionado con ayuda de estrategias que conviertan los problemas en oportunidades

educativas. García Monge (2011) señala que estos conflictos de los juegos se pueden aprovechar para construir el “juego bueno” mediante:

- Tiempos de reflexión en la propia acción que les permita identificar lo que no está bien.
- Tiempos de reflexión sobre la acción que clarifiquen los indicadores para analizar la práctica.
- Diferentes estrategias que les ayude a tomar conciencia de sus acciones, para que así, el alumnado tome conciencia de su proceso de aprendizaje.

A partir de estas situaciones se empieza a crear lo que entendemos por juego bueno. Sin embargo, no se pueden clasificar los juegos como buenos o malos, sino como procesos más o menos beneficiosos para cada alumno que hacen interesantes el proceso educativo del juego.

4.1.1. Núcleos temáticos del juego bueno

Los núcleos temáticos permiten al alumnado ser consciente de su aprendizaje mediante la construcción y transformación de los juegos. Los cuatro núcleos en los que me voy a enfocar en este proyecto y que García Monge (2011) expone son los siguientes:

- **Seguridad:** Es fundamental que el alumnado entienda que cuando surge un participante se hace daño o se lesiona, el juego se termina. Entonces, dichos alumnos van a ser responsables de una actividad controlada, segura y saludable.

Para trabajar este núcleo temático dentro del juego bueno, se destacan una serie de aspectos a tener en cuenta:

- Colaboración en el acondicionamiento de las zonas de juego para que sean menos peligrosas.
- Cuidado con la indumentaria personal (calzado, relojes...)
- 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.

- **Relaciones:** En los juegos participan muchas personas, y es necesario que sean conscientes de que para que sea juego bueno tiene que ser un juego equilibrado para todos, que tengan la misma oportunidad de participación en los juegos y en todos los roles que en ellos se producen. También deben entender que no tiene que haber reproches ni riñas, tienen que aceptar las diferencias y crear un ambiente de empatía y respeto.

En este caso también podemos mostrar una serie de aspectos para trabajar dentro de las relaciones del juego bueno como:

- 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.
- **Intervención Personal y Responsabilidad:** Este apartado trata de dar respuesta a la pregunta “¿qué puedo hacer yo para que juguemos mejor entre todos?”. Para hallar esa respuesta es necesario tratar aspectos como la aceptación de la derrota y el éxito, la actitud desenfada y tolerante, el control de emociones y la búsqueda de la mejora personal.

Por lo tanto, los aspectos a trabajar son:

- 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.
- **Normativa:** Se trata de insistir a los alumnos de que las normas no son algo inamovible y que se van a poder modificar mediante el pacto entre todos los participantes, haciendo hincapié en que son necesarias para la acción colectiva. De este modo, los jugadores van a ser los protagonistas en el pacto

de normas y la lógica que sale de ellas, aclarando sus elementos que la constituyen y su influencia en el desarrollo del juego. 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.

En este proyecto toman una gran importancia los núcleos temáticos de **Normativa** y **Seguridad**, en el que los alumnos tendrán que identificar elementos que no hagan un juego bueno, y a partir de ahí, modificarles hasta construir su propio juego en el que todos estén seguros y ver si el juego es factible, aun así, de forma no tan directa, se trabajan los dos núcleos restantes.

4.1.2. Secuenciación de juegos por ciclos para trabajar el juego bueno

Tras ver lo que se entiende por juego bueno y los núcleos temáticos que lo engloban, es importante saber elegir el juego más apropiado para lo que queremos enseñar y para cada edad. García Monge (2009) expone que hay juegos que se basan más en un núcleo temático que en otros y que se adaptan mejor a los intereses y necesidades del alumnado. De este modo, para trabajar la seguridad encajan más los juegos de persecución de movimiento libre por el espacio, en los que se pueden dar situaciones problemáticas (polis y cacos), juegos de móvil con disputa del mismo, juegos de captura con un móvil (vidas) o juegos en espacio abiertos (el escondite). En cuanto a trabajar las relaciones e intervención personal y responsabilidad son recomendables los juegos de cooperación-oposición de intervención simultánea y libre (stop), juegos de relaciones ambivalentes en los que el jugador puede decidir

en cada momento con quién coopera o a quién se opone (pelota cazadora), o juegos con una marcada referencia cultural de discriminación (fútbol con equipos mixtos). Y para trabajar la normativa se puede dar a través de la creación y modificación de juegos en los que se presente una estructura incompleta o que plantee problemas que obligue al alumnado a proponer normas.

Asimismo, los juegos también se pueden secuenciar por edades o ciclos, en la que en el primer ciclo de Primaria aborden juegos de persecución individual y por equipos (la araña, la tula, alturitas...). En el caso del segundo ciclo de Primaria se encuentran juegos de persecución individual y por equipos (la cadeneta), juegos de invasión con móvil (balonmano modificado), juegos de persecución y captura de objetos (atrapa la bandera), juegos de dar y evitar ser dado con objetos y de relaciones paradójicas (pelota cazadora), juegos de cancha dividida (pelota invasora) y retos cooperativos. Y para el tercer ciclo de Primaria, en función del nivel de maduración del grupo, se pueden introducir además de los anteriores juegos de bate y campo y juegos con implemento (hockey modificado).

Finalmente, con esto se puede apreciar como en los primeros se debe utilizar una variedad de juegos que requieran habilidades de baja complejidad, mientras que según aumentan de años y cursos, los juegos utilizados tendrán más dificultad a medida que mejoren las habilidades de los estudiantes.

4.1.3. Estructura de las lecciones del juego bueno

Para la planificación de la unidad didáctica que expongo en este proyecto, he decidido escoger una organización estándar de las lecciones, establecida por Vaca (2002) y Bores (2005) la cual incluye las estrategias necesarias para lograr los objetivos propuestos en dicha unidad sobre el juego bueno, y de la que, a lo largo de estos años en la mención de Educación Física, todos los profesores con alguna variación han seguido e incidido en las pautas de la estructura.

- **Compartir el proyecto:** aquí juegan un papel muy importante las explicaciones que se dan al alumnado desde el principio de la lección. Los alumnos deben saber en todo momento el tema en el que se encuentran, es el momento idóneo para explicar lo que se pretende y la pizarra es el material más adecuado ya que

va a reflejar los aprendizajes y temas que se van a tratar. (Vaca y Saguillo, 2009).

- **Proponer un juego inicial que plantee problemas:** antes de comenzar con la parte central del proyecto, es interesante plantear primero un juego que presente problemas sobre el tema que se quiere tratar (sobre la normativa en mi caso) para provocar una situación de partida y sacar el máximo provecho a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por este motivo, en mi propuesta planteé un juego inicial similar al deporte del béisbol, con alguna variación, pero con la misma estructura interna. De esta manera, el alumnado pudo ver los desequilibrios que presentaba el juego y darse cuenta de hacia dónde tendría que ir nuestro “juego bueno”.

- **Centrar las sesiones en problemas concretos del juego:** en este caso, en cada lección, el maestro debe introducir desde el principio a los alumnos y alumnas en la lógica educativa mediante la formulación de distintas preguntas. Sin embargo, es importante recalcar que como docentes debemos evitar formular posibles preguntas abiertas ya que podrían dar lugar a múltiples respuestas y a discusiones dispersas del tema. Entonces, nuestra responsabilidad como docentes será llevar a los alumnos al tema que nos interesa, y de esta manera, la correcta formulación de las preguntas juega un papel fundamental.

El planteamiento de dichas preguntas se realizará en pausas momentáneas durante las situaciones de juego o en los momentos de reflexión tras la acción. Todo esto ayuda a que el alumnado se comprometa y sean conscientes de las acciones, permitiéndoles cambiar la visión impulsiva a una visión reflexiva y empática.

- **Identificar diferentes elementos del juego:** en esta fase, toda la información que se les va dando o que van identificando los alumnos, se debe poner en común para que pueda ser interiorizada por todos, y puede ser recogida también en la pizarra.

Estas puestas en común durante las lecciones permiten que cualquier alumno sea capaz de analizar los elementos del juego e identifique aspectos importantes que afectan e interfieren en él, por ello se puede contar con observadores externos que también ayuden a identificar los problemas que se den en las situaciones desde otra visión.

Para que esto tenga sentido, es necesario destacar al alumnado el respeto a las opiniones de todos los participantes y enfatizar en la aprobación de todos para llegar a un acuerdo a través del diálogo.

- **Compartir y evaluar los resultados:** para poder llevar a cabo esta última etapa, es importante tener claro los criterios de realización para que el alumnado tenga la posibilidad de evaluar su propia acción y la de los compañeros. Esta evaluación puede realizarse mediante fichas entregadas por el docente en las que aparezcan los criterios de realización.

Una reflexión final en común también es una buena idea para ver si los objetivos previos que se marcaron, finalmente se han conseguido. Es un buen momento para que ellos reflexionen sobre los aspectos positivos y negativos de las acciones realizadas.

En definitiva, siguiendo este tipo de estructura el alumno puede convertirse en el protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje, componiendo su propio aprendizaje junto al maestro, a través de normas y reflexiones.

5. METODOLOGÍA

En el siguiente apartado voy a establecer las estrategias y decisiones metodológicas que me han permitido realizar este proyecto.

El estudio empezó con la puesta en práctica de mi unidad didáctica planteada durante mi periodo del Practicum II en el colegio San José de Palencia. Antes de comenzar mis intervenciones, estuve unas semanas observando en las clases de Educación Física a los alumnos, el espacio y el material disponible para utilizar. A partir de ahí, comienza mi planificación de la unidad teniendo en cuenta los espacios, el material y los cursos con los que lo iba a desarrollar (3º y 4º de EPO). Para dicha planificación tuve la ayuda de mi tutora del centro de prácticas, la cual me aconsejaba desde una visión más realista como docente y para favorecer el aprendizaje del alumnado. Me marqué unos objetivos previos a la intervención con los que quería que el alumnado adquiriese una vez finalizado el proyecto, y a partir de esos objetivos, completé la unidad didáctica.

La recogida de datos comenzó desde el primer día de intervención de la Unidad Didáctica “Creamos juego bueno con la regla primaria: deshacerse de un objeto y hacerse con un espacio”, apuntando en mi cuaderno los datos y narraciones que se iban dando en cada lección. A raíz de esta regla primaria y de un problema inicial, el béisbol, el objetivo era dar al alumnado una situación inicial del juego “balones a la caja” y modificarlo mediante el pacto de normas para adaptarlo a las características y necesidades de los alumnos. En el juego “balones a la caja” participan dos equipos, uno son los atacantes o lanzadores y otro son los defensores. El objetivo es que el equipo atacante lance los balones dentro del área delimitada, y el equipo defensor recoja esos balones para llevarlos dentro de una caja colocada dentro del terreno de juego antes de que los atacantes lleguen a la meta tras dar las vueltas establecidas al área de juego. Sin perder la regla primaria, este juego puede ser modificado como el alumnado considere necesario para crear un juego bueno adaptado a sus necesidades.

Durante la intervención, mi papel como docente fue guiarles en el proceso de aprendizaje estableciendo preguntas en los momentos de reflexión sobre la acción para que se diesen cuenta de los elementos a modificar y regulando el juego si se daban conflictos entre el alumnado. En esta recogida de datos también me ayudaron mi tutora

del centro y mi compañera de prácticas, tanto comentándome los datos interesantes del juego para recoger como dándome consejos.

A continuación, para realizar un análisis sobre los datos recogidos, además de buscar en las narraciones que tenía apuntadas en mi cuaderno, realicé una rúbrica individual para evaluar los aprendizajes del alumnado y una ficha de evaluación final a rellenar los alumnos.

La unidad didáctica inicial se encuentra en el *Anexo I*, la rúbrica de evaluación del alumnado se encuentra en el *Anexo II*, y la ficha de evaluación final que tendrán que rellenar los alumnos se encuentran en el *Anexo III*. También aparecen en el *Anexo IV* algunos ejemplos reales de la evaluación final rellenas por alumnos del curso de cuarto de Primaria. Además, la descripción de lo que sucedió en cada una de las lecciones que me ayudará a sustentar mis argumentos aportando datos reales y precisos, se puede ver en el *Anexo V*.

6. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA

Para dar una respuesta detallada a este apartado del presente Trabajo de Fin de Grado, he considerado oportuno realizar un análisis del recorrido de la unidad didáctica planteada para llevarla a cabo en un contexto real con el curso de tercero y cuarto de Educación Primaria. Es decir, mostraré un análisis de la planificación, desarrollo y evaluación con el alumnado de cuarto de Educación Primaria. Los temas que he extraído de cada uno de los tres apartados han sido escogidos con el propósito de dar un paso más allá en su estudio y poder servirme de ayuda en mi futuro docente.

La organización de este apartado que se presenta se divide en tres partes diferentes: planificación, desarrollo y evaluación. En cada una de ellas se encuentran distintos subapartados que desarticulan poco a poco la propuesta inicial y los cuales hacen referencia a los elementos analizados que he considerado oportunos y ricos en contenido, para poder servirme, en un futuro, a modo de replanteamiento de la unidad didáctica.

Análisis de la planificación

Los objetivos

Bajo este tema, se recoge el primer análisis resultante de mi propia planificación en la unidad didáctica. Una de las principales cosas que cambiaría serían los objetivos establecidos, ya que la aspiración y ambición por conseguirlos pusieron mis expectativas muy altas. Al ser mi primera propuesta que ponía en marcha en un escenario real, el inconveniente se evidencia en una unidad didáctica demasiado optimista.

En todos se puede ver cómo se abordan la mayoría de los elementos que constituyen el juego bueno. En este sentido, trabajar todos estos aspectos que tenía previstos para grupos de segundo ciclo que no conocen este contenido del juego motor reglado, resulta complejo partir desde cero ya que no tienen adquiridos los funcionamientos de trabajo y acción que podría darse si se ha trabajado desde el primer ciclo, tal y como se ha comentado en la secuenciación por ciclos en la fundamentación teórica. Es así como, podría haber empleado un juego de persecución individual o por equipos en este segundo ciclo, ya que al ser nuevo para ellos es menos complejo abordar primeramente

estos juegos para que se adentren en la creación y modificación de ellos a través de la normativa.

El concepto de juego bueno es complicado para el alumnado que nunca lo ha tratado, como es mi grupo de seguimiento, y querer enseñarlo sin ninguna noción previa en 6 lecciones no tendrá lugar en una planificación rigurosa, por lo que dichos objetivos deberían ajustarse al marco temporal en el que se pretenda desarrollar.

Esta unidad didáctica propone unos objetivos muy específicos al eje temático que se quiere trabajar, la normativa. Se diseñaron estos objetivos para que el tema se pudiese desarrollar de manera continua y sencilla, pero en la intervención se ha comprobado que fue un proceso lento y complicado.

Asimismo, los objetivos, que se pueden observar en el *Anexo I* de la UD, son muy generales y muy poco precisos, y considero que este tema exige unos objetivos más definidos para que pueda entenderse desde fuera lo que se quiere conseguir. Por ejemplo, el caso del objetivo 6 *Comprender el impacto que tiene el cambio de las normas en el juego*, considero que apenas se ha llegado a cumplir debido a mi ambición y a que antes de poder lograr el mismo, el alumnado debe interiorizar previamente otros temas del juego bueno, para que así puedan ver la evolución del juego a raíz del cambio de normas y comprender dicha importancia para el resto de sus juegos. Lo mismo pasa con el objetivo número 3, *Respetar las normas concretadas por todos y las opiniones de los compañeros*, ya que he podido ver en la práctica cómo algunos alumnos incumplían normas que ellos mismos habían propuesto o votado, lo que conllevaba a quejas por parte de sus compañeros y a tener que parar el juego para volver a empezar.

Los contenidos

También sucede algo similar a lo anterior. Puesto que los contenidos deben ir ligados a los objetivos, algunos no son coherentes ni coinciden con los objetivos previstos. De igual modo, estos contenidos se pueden localizar en su propio apartado dentro del *Anexo I*. De esta manera, por ejemplo, no se ha abordado ningún contenido referente al objetivo *Identificar las características que necesita un juego para ser considerado como “juego bueno”*, lo que considero que debería haber sido clave un contenido que tuviese conexión para que el alumnado hubiese podido alcanzar íntegramente la aplicación de dicho objetivo. Del mismo modo, no se ha dado ningún objetivo que

incida o tenga cohesión en las reglas primarias, como es el caso del contenido *Juego que envuelve la regla primaria “deshacerse de un objeto mientras me hago con un espacio”*, puesto que he podido observar, preguntando al alumnado durante la intervención del proyecto, si recuerdan la regla primaria del juego, que lo confundían con reglas impuestas en el juego y reglas de seguridad. No les ha quedado claro el concepto de regla primaria y también ha tenido que ver la deficiente planificación de los contenidos y objetivos de manera conjunta.

Son demasiado amplios y no representan de forma concisa lo que en realidad se quiere enseñar y exponer. Tras el periodo de observación se deberían haber localizado y ajustado unos contenidos a una circunstancia concreta. A su vez, una planificación más clara y fácil podría ayudar a interpretarlos mejor. Tampoco aporta a los observadores externos una visión clara del propósito que se pretende alcanzar porque no se han formulado en torno a los cuatro pilares que componen el juego bueno.

La temporalización

Tal y como señalo en el *Anexo I*, exactamente en el apartado de temporalización, esta unidad didáctica se llevó a cabo a finales del mes de marzo. Por estas fechas el curso ya estaba bastante avanzado, más de la mitad del curso ya estaba completado, por lo que los estudiantes estaban adaptados a unas rutinas y métodos de trabajo definidos hasta el momento por mi tutora del centro.

A todo esto, cabe decir que mi tutora del colegio ya impartía en sus clases los momentos de reflexión tras la acción, por lo que este aspecto me pudo ayudar en mis intervenciones posteriores con el alumnado ya adquirido ese método de trabajo. Aun así, la metodología que tenía planteada no se identificaba completamente con la de mi tutora.

De este modo, debido a estar el curso tan avanzado, implantar un nuevo contenido el cual requería un nuevo método de trabajo como es el juego bueno, se me presentó una dificultad, ya que no conocían nada acerca de ello. Por suerte, mi tutora me avisó previamente de esto y pude introducir este tema nuevo para ellos de una manera más visual a raíz de un vídeo, con el que debían extraer conclusiones y una breve explicación por mi parte de forma teórica de las principales bases del juego bueno.

Es por esta razón por la que trabajar de manera esporádica este contenido no contribuye a la comprensión total del mismo. El juego bueno tiene que abordarse desde los primeros años de la Educación Primaria para poder sacar un mayor partido al tema, percibir su evolución y ver cómo el aprendizaje en los juegos ha conseguido una transformación, debiendo tener para ello una continuidad en el tiempo.

Los espacios

Desde un primer momento, para realizar la planificación de manera correcta, tuve que adaptarme a los espacios con los que contábamos en el centro. En general, el único espacio con el que disponíamos para poder jugar era el gimnasio del colegio. Aunque también me planteé la opción de llevar a cabo esta unidad didáctica en el patio del colegio, por esas fechas era un poco arriesgado por las bajas temperaturas y posibles lluvias. De esta manera, mi tutora del centro y yo decidimos que la mejor opción era hacerlo en el gimnasio.

Aun así, este espacio para jugar no era el más adecuado puesto que nos encontrábamos elementos como columnas, barras de ballet con tornillos salientes, bancos, colchonetas... que podían resultar un obstáculo y peligro en el juego si no lo tenía en cuenta, así que tuve que hacer varios replanteamientos en los elementos que iba a tratar inicialmente en cuanto al espacio, como la carrera de los atacantes o la colocación de la caja.

Dentro de este tema considero importante, previo al desarrollo, acondicionar y preparar los espacios para el juego con el fin de hacerlos más interesantes con la lógica de la actividad y menos peligrosos, como base del juego tal y como se hace referencia en el Seminario de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal

La organización de los espacios para la acción es un punto clave para poder buscar los objetivos. Aunque mi propósito era dejarles libertad en la elección de las normas y reglas del juego, en el tema de los espacios, como por ejemplo las zonas y áreas de lanzamiento o carrera de atacantes, incidiría mucho en la seguridad para que pudiesen elegir ellos, pero guiándoles hacia un recorrido de espacios seguros.

Análisis del desarrollo de la intervención

Temporalización

Esta unidad didáctica estaba programada para realizarse en 6 lecciones, pero se tuvo que ampliar a 7 lecciones por varios motivos diferentes. El comportamiento negativo de algunos alumnos durante las sesiones 3 y 4 dificultaba la continuidad de la clase y de los objetivos propuestos para esos días. Esto provocaba que tuviese que parar el juego más de una ocasión para hablar con ellos y que sus interrupciones durante los momentos de reflexión nos llevasen más tiempo del esperado. Además, este curso invirtió mucho tiempo en la 1ª lección en la creación de los equipos y los integrantes, hubo muchos debates y momentos de acción para que experimentasen si los equipos que estaban creando se adaptaban a un juego bueno. Todo este tiempo que invirtieron solamente en este elemento, supuso retrasar los demás elementos que tenía planificado abordar en esta sesión para hacerlo en las siguientes.

Por otro lado, el hecho de que esta unidad didáctica se introdujera en este momento del curso impidió que todo lo que mi tutora había trabajado anteriormente con ellos tuviese relación con la unidad didáctica presenta y con la próxima. Introducir una metodología específica como la que requiere el juego bueno, donde el momento de construcción del aprendizaje se fundamenta en un “propuesta-acción-reflexión”, no les iba a parecer interesante y por ello causó ocasiones de dispersión, aunque ya lo conocían y estaban familiarizados con los momentos de reflexión tras la acción.

Considerando estos aspectos, creo que esta unidad didáctica se podría haber explotado de mejor manera si se hubiese realizado en otro periodo del curso, así se podría sustentar desde el principio la estructura de trabajo del área que se mantendría el resto del curso.

Además, otro rasgo mejorable fue la distribución de los contenidos, puesto que el mayor peso de contenidos debería de haberse repartido más y localizado en las últimas lecciones dejando para las primeras los elementos más motrices y sencillos para que los participantes poco a poco fuesen entendiendo el objetivo. Es decir, se podrían haber tratado primero elementos como el lanzamiento con el pie, el tipo de pelotas, la carrera... Y para el final temas como el lanzamiento detrás de las columnas o la caja de los defensores. De esta manera, el alumnado podría haberse dado cuenta del impacto

que tiene el cambio de las normas en el juego. En relación con esto, el horario escolar también lo podría haber tenido en cuenta. Este curso tiene dos horas a la semana Educación Física, una a última hora y otra a primera, por lo que las lecciones podrían haber tenido una organización temporal para que los días que tuviesen a primera hora se diese más carga de contenidos para que las reflexiones fuesen más ricas en aprendizajes, y los días de última hora se diesen más momentos de acción sin tantos parones ni elementos a modificar que conllevaran más tiempo de lo habitual en ponerse de acuerdo, pues esto podría llevar a discusiones en algún que otro momento. Esto lo pude evidenciar todas las semanas de la intervención, los alumnos no respondían de la misma manera en cada uno de los días de la semana, y con ellos era mucho más fácil trabajar los días a primera hora, sus reflexiones y su comportamiento era mucho más bueno y correcto.

Los tiempos de reflexión

Otro aspecto que me gustaría analizar a raíz de la intervención son los momentos de reflexión y reflexión tras la acción. En estos momentos de las lecciones, además de reflexionar sobre los elementos y normativa, en ocasiones los alumnos aprovechaban para reprochar ciertas acciones negativas de sus compañeros. Generalmente les costaba mucho ponerse de acuerdo para decidir nueva normativa, por lo que se alargaban mucho estos momentos y teníamos menos tiempo de acción. Con esto no quiero decir que perdiesen tiempo de la clase en las reflexiones. Es más, considero estos momentos donde más valor se puede sacar a la propuesta de enseñanza-aprendizaje, pero se daban momentos en los que les costaba ponerse de acuerdo por sí mismos y se desviaban del tema, lo que retrasaba la lección y había que ajustar tiempos para intentar abarcar lo planeado. En relación con esto se puede apreciar en la 2ª lección en el *Anexo V* un ejemplo: “...los alumnos invirtieron mucho tiempo en la decisión y organización de los equipos e integrantes”.

De forma general, como ya he comentado antes, este curso es muy competitivo e individualmente siempre les gusta salirse con la suya, por lo que a la hora de decidir la mayoría no buscaba un razonamiento y solo querían que fuesen sus ideas las que se implantasen.

Los materiales

Dentro del juego que se ha llevado a cabo, no hemos utilizado muchos materiales (cuerdas para delimitar la salida y meta de la carrera, aro y diferentes balones), pero algunos podrían haber sido peligrosos. El uso de las cuerdas o combas que utilizábamos para limitar la zona de salida y meta en la carrera de los atacantes pudo provocar algún peligro de caídas y tropezones. Analizando esto, un material como las cuerdas colocadas en la superficie plana del suelo que podría haber supuesto estos problemas, considero que podría ser más seguro utilizar unos conos que señalicen la salida y llegada a las respectivas áreas.

La pizarra es un material del que no he hecho uso y considero que debo analizar una vez transcurrida mi intervención. En este tipo de lecciones la pizarra es un elemento muy importante para reflejar con claridad las anotaciones de las modificaciones, normas o núcleos temáticos. En mi caso, el gimnasio escolar no contaba con pizarra para ir escribiendo en ella cada reflexión, pero aun así no hice uso de ellas ni las de la propia aula. A raíz de esto, considero que podría haber empleado las pizarras realizando los momentos de encuentro y los momentos de despedida con sus respectivas reflexiones en el aula del curso, así podría haber dejado más claro los elementos de nuestro juego bueno. La pizarra hubiese cumplido un papel muy importante, ya que es el material idóneo para reflejar los aprendizajes adquiridos por el alumnado a lo largo de las lecciones (Vaca y Sagüillo, 2009). Ha sido después de finalizar la unidad didáctica donde realmente me he dado cuenta de lo mucho que podría haberme servido. En la práctica había momentos en los que algunos alumnos incumplían ciertas normas y quizás hubiese sido debido a que sólo las recordábamos oralmente, pues haberlas tenido escritas visualmente hubiese ayudado a que se quedasen mejor con ello. La claridad de las anotaciones es un factor importante en la presentación de un tema y en la continuación de este, y es algo que me faltó a mí como maestra.

Otro material que debo analizar es la ficha de evaluación final. El objetivo final que tenía con esta ficha al terminar la unidad no se ha cumplido del todo. El principal error de esta ficha ha sido no especificar ciertas preguntas. Algunas de estas tendían a ser preguntas abiertas, por lo que la mayoría de esas respuestas no eran del todo claras ni las esperadas. Además, el propio comportamiento del alumnado respecto a la realización de fichas o momentos teóricos en el área de Educación Física tampoco ha

sido el esperado. Alguno de los alumnos no contempla que en esta área existan estos momentos, y en el momento que les repartí las fichas, sus caras, incluso las respuestas que dieron en la ficha, se puede apreciar la indiferencia con la que la completaban.

El tema de comenzar con las pelotas de tenis para que supusiese un elemento a modificar después del desarrollo de la acción no lo considero correcto. En la planificación, creía que podía ser un elemento problemático respecto a la estructura interna del juego, pero no tanto para la seguridad del alumnado. Este curso destaca por su alta competitividad y rivalidad que tienen entre los propios alumnos y alumnas, por lo que durante el desarrollo de la unidad didáctica pude ver en varias lecciones ciertas acciones en las que algunos se centraban más en conseguir superar a sus compañeros o conseguir un mayor lanzamiento en vez de buscar el juego bueno. Esta rivalidad hacía que pusiesen en peligro con los lanzamientos a algunos de sus compañeros, no atendían a que podían dar a los demás y se dieron varias ocasiones en las que alumnos recibieron pelotazos causados por estos compañeros. Por este motivo, en el periodo de observación tendría que haber analizado sus características con el fin de conocer más al alumnado y evitar dichos momentos. Sobre esto, otra reflexión que hago es que quizás podría haber utilizado más este tipo de pelotas para enseñar otras cosas, como la seguridad y cuidado del material, en vez de culpabilizar a la planificación sobre el uso de estas.

Mi intervención como docente

Hay varios aspectos que he tenido en cuenta para desarrollar este apartado a la hora de observar mi actuación como docente.

El primer aspecto ha sido que a la hora de enseñar el tema quiero hacerlo bien y que el alumnado aprenda el máximo de contenidos posibles que eso provocaba situaciones en las que no les permitía pensar y reflexionar mucho tiempo, soy yo la que les decía la mayoría de las veces lo que deberían hacer y cómo tendrían que ser las cosas. Es por esto por lo que con los alumnos debo tener paciencia, dejarles tiempo y confiar en sus capacidades.

También, la planificación de la unidad didáctica es imprescindible para cualquier docente, y en mi caso la elaboré de forma muy específica. Personalmente me gusta que todo esté organizado como lo planeé, pero en mi intervención me he dado cuenta de que demasiado control sobre cada elemento de la lección provocó momentos complicados

en los que no sabía cómo salir. Es necesario ser flexible como docentes para adaptarnos a los aprendizajes de los alumnos, no solamente que se adapten ellos a nosotros. Esta es la idea que Vaca Escribano (2002) quiere reflejar; una escuela donde se equilibre lo que los niños quieren y pueden aprender (tendencia discente) y lo que el maestro quiere enseñar (tendencia docente).

Toda planificación previa siempre es buena e insuficiente, pero ir con un pensamiento de imposición por lograr lo planeado también afectará al progreso de la actividad. Por ello, es más importante que nos centremos en la práctica cuando estemos desarrollando la lección que en la planificación. En mi caso, en todo momento echaba la vista al esquema de lección para seguir mis pautas en vez de dejar practicar y encontrar otras problemáticas que quizás yo no me hubiese dado cuenta de que podían aparecer.

Otro aspecto que ha influido en mis intervenciones ha sido mi inseguridad. El hecho de ser principiante como especialista de Educación Física, considero que me he preocupado excesivamente en algunos aspectos a la hora del desarrollo, hasta tal punto que quería que todo saliese como lo planeado. Durante los momentos de reflexión, surgían ideas de algunos participantes proponiendo normas y modificaciones que yo no había planeado y que no sería favorable a nuestro juego bueno, la mayoría de las veces cuando esto pasaba, en vez de dejar que los alumnos probasen y se diesen cuenta por ellos mismos, intervenía yo para que se diesen cuenta, sin experimentarlo, si eso iba a funcionar o no. Por ejemplo, en la modificación de la carrera de los atacantes, se dieron muchas ideas de modificaciones para alargar la carrera, y como se puede ver en la narración de la sesión 5 del Anexo V: “...Mario propuso la idea de ir y volver corriendo 3 veces por el mismo recorrido que estaba establecido, a lo que le hice reflexionar sobre la seguridad en esa idea sin dejar que lo experimentasen ni una sola vez”. Pienso que mis inseguridades por no querer hacerlo mal forman parte de mi aprendizaje docente y poco a poco eso cambiará, pero siempre he estado envuelta en un modelo tradicional en el que me lo han dado todo sin tener que hacer yo nada y ahora forma un inconveniente que se refleja en mi forma de ser y de enseñar.

Los espacios

Este tema ha sido uno de los más determinantes de este análisis, pues han surgido varias problemáticas desencadenadas por los espacios. Cada juego tiene una necesidad de

espacio diferente, así como unos usos y organizaciones, y dentro de él hay diversas variables que han influido en el juego desarrollado.

La dimensión del espacio de juego que teníamos se quedó bastante pequeña para nuestro juego. El gimnasio es rectangular y bastante estrecho, por lo que nos limitaba el lanzamiento del balón de los atacantes y la única posibilidad que había lanzar hacia delante, porque si no rebotaría en la pared pudiendo provocar peligros a los participantes con las pelotas de tenis. El curso de cuarto de Primaria tiene una gran diferencia de técnica de lanzamiento y habilidad motriz de fuerza que, con el curso de tercero de Primaria, asique pude observar con este curso cómo las pelotas se metían en la zona del escenario de teatro que está anexo al gimnasio del centro y perjudicaba la recepción de las mismas al equipo defensor desiguando las oportunidades de ganar. A raíz de esto tuvimos que modificar elementos como la zona de lanzamiento y el tipo de lanzamiento.

Dentro del espacio, también tuvimos que limitar las zonas de lanzamiento. El gimnasio cuenta con elementos como columnas y barras que pueden tener peligro para el juego, y en la acción las pelotas se colaban por estos espacios. Además, mi tutora desde el comienzo de curso los lleva diciendo que no jueguen cerca de dichos elementos, asique en nuestro juego tuvimos que poner una norma de prohibición de lanzamiento por detrás de estas columnas por seguridad. Aunque este elemento ya lo tenía planificado en la unidad didáctica, los balones se seguían metiendo por estos espacios, asique tuvimos que volver a limitar debido a esto el tipo de lanzamiento.

La zona obligatoria de lanzamiento es otra variante del espacio de la que no estoy satisfecha del resultado. Esta zona de lanzamiento la acordé yo desde un principio porque pensaba que iba a ser lo más adecuado y la única posibilidad en nuestro espacio de juego, pero a raíz de observar la acción durante todas las lecciones lo hubiese planteado de otra forma. Esta zona la puse en uno de los fondos del gimnasio, para que el equipo lanzador tuviese más posibilidad de lanzamiento, pero no fui consciente de que desde el fondo que lo planifiqué podrían llegar las pelotas a la zona del escenario. Por este motivo, la zona de lanzamiento en este mismo espacio la replantearía desde el otro fondo de la clase.

En este tipo de juegos de bate y campo, las dimensiones del terreno de juego son muy importantes. Un tamaño del espacio de juego amplio favorece la creación de espacios y hace más difícil su cobertura, mientras que uno más reducido favorece a la defensa disminuyendo el requerimiento físico. En mi caso, el gimnasio se quedaba un poco pequeño para nuestras características, por lo que para otra ocasión quizás lo replantearía en el patio del centro incluyendo otros elementos diferentes y otros objetivos. A su vez, también considero que para alumnos que no han jugado nunca a esta propuesta no es necesario ni correcto realizarlo en un espacio muy amplio para ellos, porque un excesivo tamaño del campo podría limitar el juego debido a la falta de precisión y de fuerza en el juego.

En cuanto a los espacios de los equipos, atacantes y defensores, de nuevo debido al limitado espacio con el que contábamos, surgían problemas durante la acción de choques y esquivos continuamente por ambas partes. Los defensores no tenían mucho espacio por el que recoger las pelotas, y los atacantes tampoco contaban con un espacio de carrera lo suficientemente grande para no molestarse. Por esto, las pelotas que se iban más lejos de la carrera de los atacantes ocasionaban estos problemas cuando los defensores se dirigían a recogerlas.

Por todos estos aspectos, considero que debería haber puesto más atención a los espacios como elemento facilitador del aprendizaje.

Análisis de la evaluación

Datos obtenidos

En este apartado mi intención es dejar por escrito un análisis general de las respuestas obtenidas por el curso de cuarto de Primaria a la ficha de evaluación final (*Anexo III*) de la Unidad Didáctica de juego bueno.

Lo primero que he hecho para poder extraer un análisis eficiente ha sido recopilar las 26 fichas de evaluación comparando entre ellas todas las respuestas y a partir de ahí sacando conclusiones.

Analizando las respuestas que tuvieron en las fichas, considero que los momentos de reflexión sobre la acción les ayudaban mucho a darse cuenta de las acciones que

ocurrían en el juego, ya que los alumnos que más atentos estaban en esos momentos, sus respuestas se corresponden con lo que se habló en las reflexiones y con lo que habían visto del juego. Sin embargo, también he observado que esos alumnos que no prestaban atención o apenas participan en las reflexiones, sus respuestas van más desencaminadas a lo que se pide en cada una, como se puede ver en las respuestas a alguna ficha dentro del *Anexo IV*. Muchos de los alumnos que no participaban han dejado alguna pregunta en blanco, como es el caso de la pregunta sobre las normas de seguridad o la de participación, otros se han desencaminado de la pregunta pudiendo ver que solo querían escribir algo en la ficha, por ejemplo, respuestas como “*no sé, eran iguales creo*” a la pregunta: ¿Cómo eran los equipos al principio del juego y cómo lo modificamos? Este tipo de respuestas se han dado en alumnos que solamente les ha importado estar jugando durante la clase, apenas participaron en las reflexiones y en los momentos de parar para hacer la reflexión sobre la acción llegaban a quejarse de vez en cuando, no conciben realizar momentos más teóricos en esta asignatura.

Las fichas de evaluación me indicaron que en la primera pregunta sobre las características necesarias requiere un juego bueno, hubo confusiones de forma general entre las “cuatro reglas de oro” que mi tutora les ha enseñado desde principio de curso y que yo les dije al comienzo de la UD que también íbamos a tenerlas en cuenta, estas cuatro reglas son: cuidar el material, no hacernos daño, no hacer daño y no dejar que me hagan daño. Esta confusión quizás se podría haber evitado haciendo uso de una pizarra, que como ya he comentado anteriormente, hubiese sido una herramienta muy útil para poder dejar más claro los conocimientos y para que lo recordasen mejor. Aun así, la mayoría las han sabido recordar, aunque las hayan mezclado, pues el objetivo es que sepan aplicar su significado en cada momento y contexto, por lo que me hace pensar que conocen perfectamente las características y normas del juego bueno, pero confunden la diferencia entre características del juego bueno y las normas establecidas. Por ejemplo, algunas de las respuestas a la primera pregunta “Escribe cuáles son las características necesarias que debe tener un juego bueno” que confirman esta confusión de alguno de los alumnos han sido:

“No tirar la pelota alta.”

“Que no haya choques.”

“Que cada equipo tenga su propio espacio.”

Asimismo, puntualmente también se han dado respuestas en la segunda pregunta “Nombra algún ejemplo de normas que hemos creado para nuestro juego” referidas a las características necesarias de un juego bueno, como, por ejemplo:

“Que participemos todos.”

“Que todo el mundo tenga posibilidad de ganar.”

“Que estemos todos de acuerdo con las normas.”

Tampoco debo evaluar dichas respuestas como incorrectas, ya que esas características son la base de las normas que hemos impuesto en nuestro juego, por lo que quizás deberían haber existido más matices.

Se han dado además dos preguntas concretas, las normas de seguridad y la evolución de los equipos, que han podido ser preguntas abiertas que han generado confusión. Algunos han dejado sin responder la pregunta sobre las normas de participación que hemos puesto, considero que debería haber especificado más a lo que quería conseguir. El alumnado durante el desarrollo de la sesión entendía el objetivo y la modificación que ellos estaban poniendo, pero al pasar los días y no proponerles en la ficha preguntas más concretas, puede que las confusiones hayan ido encaminadas por ese motivo.

El resto de las preguntas, que trataban sobre normas y motivos de alguna modificación de elementos, con las respuestas me he dado cuenta de que los alumnos saben lo que hemos estado trabajando y han conseguido construir los contenidos. Han sabido dar motivos diversos para justificar las modificaciones todos ellos abordados en clase, como se puede apreciar en el *Anexo IV*.

Las fichas de evaluación final me indicaron que sabían las características que tiene que tener un juego bueno, aunque hubiese confusiones por no conocer este contenido del juego motor reglado previamente, lo que me hacía ver que uno de los objetivos de la unidad se había cumplido.

Aprendizajes cumplidos del alumnado

Tras finalizar esta unidad didáctica he podido analizar los aprendizajes que han adquirido los estudiantes con mi propuesta. Para comenzar, el alumnado ha identificado las características necesarias para un juego bueno, aparte de localizarlo por escrito en la ficha de evaluación final, que se pueden ver en las fichas de evaluación del *Anexo IV*, cada vez que proponían normas o se daban acciones inoportunas, entre todos argumentaban si entraba dentro o no de las características del juego bueno. Entre ellos se recordaban las mismas para poder establecer reglas o para hacer el desarrollo de juego mejor. Por ejemplo, en las fichas se pueden observar respuestas a la pregunta como:

“Tienen que participar todos y tiene que gustarles a todos.”

“Divertirse y que jueguen todos.”

“Que a todos les guste y todos tengan la posibilidad de ganar.”

El respeto a las opiniones de los compañeros ha sido otro objetivo cumplido en la propuesta, en cada momento de reflexión los alumnos esperaban su turno de palabra y aunque rebatiesen ciertas opiniones, siempre lo argumentaban intentando buscar entre ellos un acuerdo y refiriéndose en todo momento a la mejora del juego.

Otro de los puntos que han tenido en cuenta constantemente ha sido la seguridad propia y de los compañeros, pues siempre que existían acciones poco seguras no dudaban en parar el juego para proponer ellos un momento de reflexión, como se ve en el *Anexo V* cuando una alumna se sale del juego para decir: *“...es que ese lanzamiento con el pie no es seguro, no es justo para los demás jugar así”*. De esta manera considero que los alumnos han sido conscientes de las acciones seguras y de la importancia de la seguridad en el juego bueno. Además, en la pregunta de la evaluación final *“¿Qué normas de **seguridad** hemos puesto en nuestro juego?”*, se puede ver en anexos, a través de sus respuestas, como han sabido localizar las acciones y elementos que ellos han añadido referidos a la seguridad, algunas de las respuestas fueron:

“No empujar.”

“No tirar con el pie.”

“No salirse del circuito de carrera.”

“No dejar las pelotas en la salida.”

Mediante la ficha de evaluación final y los momentos de reflexión tras la acción los participantes han entendido que el cambio de las normas en cualquier juego se puede hacer siempre que estén de acuerdo, es un aspecto en el que he incidido mucho para que pudiesen llevarlo a cabo en sus momentos de ocio fuera del colegio. Siempre que encontraban algún elemento que perjudicaba al juego o no les gustaban algunas acciones de compañeros, insistían en ese momento en poner una nueva norma para que no ocurriese más.

Del mismo modo, en las últimas lecciones he notado como los alumnos ya estaban acostumbrados a trabajar de esta manera, mediante las puestas de ideas en común, compartir ideas, la estructura de las lecciones, las características que debemos buscar... Eso me hace reflexionar a que este contenido colabora a establecer una estructura de funcionamiento.

Aprendizajes no cumplidos del alumnado

Al igual que hay objetivos que se han cumplido finalmente, hay otros que no, como el de respetar las normas concertadas por todos. Pero considero que este objetivo no se ha cumplido, no porque sean tramposos, sino porque les cuesta asimilar una nueva norma y tardan tiempo en interiorizarla debido a la agitación y ganas con la que jugaban. Son muchas las ocasiones que he tenido que parar el juego para volver a repetirlo por alumnos que corrían fuera de la zona de carrera, por empujones a compañeros, por lanzar en zonas limitadas... Se ha observado cómo los alumnos/as en cuanto ven que alguno de sus compañeros no cumple las normas establecidas lo acusan, por ello debemos estar atentos para que todos las cumplan, aunque de la misma manera pienso que es bueno que ellos mismos aprendan a resolver los conflictos que surjan en el juego sabiendo dialogar.

Hay otro objetivo que no se ha cumplido y ha sido el ponerlo en práctica y jugar con esta metodología en juegos fuera del área de Educación Física. En la hora del recreo he observado cómo surgían conflictos entre ellos por no pensar en las características que debe tener un juego para que se considere bueno, a pesar de repetirles que lo pusiesen en práctica, en los recreos no he podido ver la aplicación de esos aprendizajes en sus

momentos de ocio. Ha sido a partir de esto en lo que me he replanteado incidir en este aspecto para futuras ocasiones y que puedan cobrar presencia en su vida fuera del centro escolar.

7. CONCLUSIONES

Las conclusiones que expongo a continuación mantienen mucha relación con la fundamentación teórica, las cuales han sido extraídas a raíz de mi intervención docente de la unidad didáctica que he llevado a cabo durante el Prácticum II.

Los juegos motores reglados tienen un valor importante dentro de la Educación Física Escolar, y este componente nos permite trabajar con el alumnado tanto las habilidades motrices como unos valores que asisten al desarrollo de cada alumno. Muchos maestros piensan en el juego como una serie de distracciones que les permiten completar el tiempo de las lecciones, sin llegar a pensar en todo lo que pueden extraer y lo que pueden aprender con ellos. Por este motivo, los docentes, dependiendo de lo que quieren que aprendan sus alumnos, deberán tener un objetivo educativo y saber qué juegos realizar en las lecciones y la razón de por qué desarrolla esos juegos y no otros.

Asimismo, el juego motor reglado es una manera de trabajar que impulsa nuevas capacidades y por el cual se intenta llegar al “juego bueno”. Este es un contenido del juego motor reglado que se aleja de la metodología tradicional, ya que se promueve el pacto y acuerdos entre el alumnado, el respeto y la participación de todos los alumnos. Gracias a esto, los participantes trabajan las reflexiones sobre la acción que han realizado y entre todos llegan a un acuerdo de nuevas normas y modificaciones, donde el maestro actúa como guía en el aprendizaje.

Respecto a esto, ha sido gracias a la asignatura de “Juegos y Deportes” de la mención por la que he descubierto una visión distinta sobre los juegos y por la que he decidido escoger este tema para el TFG. Este tipo de propuestas didácticas y la metodología específica que se utiliza ha sido lo que me ha provocado el interés de seguir indagando y de poder analizar los resultados a través de la intervención en las prácticas. De esta forma, tras tener la oportunidad de aplicar este recurso con el alumnado de Educación Primaria, he podido hacer que asimilen un nuevo método de trabajar con los juegos aprendiendo al mismo tiempo que desarrollan el juego.

El apartado en el que he centrado mi proyecto ha sido en el de normativa, con el objetivo principal de que el alumnado se diese cuenta de que las normas de los juegos no son fijas y pueden ser modificadas siempre que quieran con la mejor finalidad para el

juego. En todos los juegos siempre surgen problemas o desacuerdos desencadenados por la normativa, y es por ello por lo que el alumnado deberá llegar a pactos y consensos para que el juego sea lo más efectivo posible, promoviendo así la socialización entre los compañeros.

Las principales conclusiones que he sacado a través de este trabajo, las he podido extraer gracias a la observación, intervención y análisis de la unidad didáctica. Una de las conclusiones es que ha sido satisfactorio ver el cambio de actitud del alumnado en los juegos, han pasado de tener acciones impulsivas e individuales en las que se daban situaciones de peligro, a acciones en las que pensaban en todos los compañeros, reflexionando en las acciones y en lo mejor para el juego, han sido capaces de jugar de forma responsable controlando en todo momento sus acciones. También, desde el principio entendieron que en el juego tiene que haber igualdad de oportunidades para todos los compañeros, y durante las reflexiones pensaban en modificaciones que involucrasen a todos y pudiesen sentirse igual de participativos cada uno de ellos.

A su vez, este trabajo ha servido para mejorar las relaciones entre todo el alumnado, les ha permitido conocerse mejor y conocer las características individuales de sus compañeros, pudiendo ser conscientes así de lo que el juego necesita para adecuarlo a las características del grupo. Por este motivo, el juego bueno también es un medio para fomentar las relaciones sociales entre la clase.

Por otra parte, este proceso me ha ayudado a conocerme y seguir creciendo como docente especialista en Educación Física. La escasa experiencia como maestra me ha supuesto encontrar complicaciones durante el procedimiento y de las cuales me he dado cuenta gracias al posterior análisis, me ha permitido ver los errores que he cometido y buscar soluciones para seguir mejorando mi formación docente de manera adecuada.

Para terminar, concluir que este proyecto con el que finalizo mis cuatro años de carrera sirve de comienzo para luchar por una Educación Física alejada de la tradicional y para empezar mi labor docente estableciendo todos los contenidos aprendidos durante este periodo.

8. BIBLIOGRAFÍA

Bores, N. (2011). *Apuntes de la asignatura Juegos y Deporte*. Universidad de Valladolid. Palencia.

Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.

DECRETO 26/2016, del 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. Núm. 142.

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

García, A., (2011). *Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: "El juego bueno"*. Revista *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, Nº13. Universidad de Valladolid, págs. 35-54. Palencia.

García, A. y Rodríguez, H. (2007). *Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física*. Revista *Educación física y deporte*, pp. 83-107. Universidad de Antioquia.

Hernández Moreno, J. (1994). *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.

Méndez, A. (1999). *Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión*. Revista *Digital Lecturas: Educación Física y Deportes*, Nº16. Buenos Aires.

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

Vaca Escribano, M. (2002). *Relatos y reflexiones sobre el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en Educación Primaria*. Palencia: Asociación Cultural Cuerpo, Educación y Motricidad.

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

9. ANEXOS

Anexo I. Unidad Didáctica inicial

UNIDAD DIDÁCTICA: “CREAMOS JUEGO BUENO CON LA REGLA PRIMARIA: DESHACERSE DE UN OBJETO Y HACERSE CON UN ESPACIO”

Contexto

Esta unidad didáctica se llevará a cabo durante mi periodo del Prácticum II en el colegio concertado San José, ubicado en la ciudad de Palencia. Es un colegio en el que se imparte Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria con un total de 282 alumnos, divididos en una única línea.

Grupo de referencia

Esta unidad didáctica está propuesta y dirigida para el alumnado del 2º ciclo de Educación Primaria, esto es, con los cursos de 3º y 4º de primaria, y está planteada para desarrollarse en 6 lecciones.

En cuanto a los dos cursos, el grupo de 3º de primaria cuenta con un total de 23 alumnos/as, de los cuales 9 son niños y 14 son niñas, mientras que la clase de 4º de primaria tiene 26 alumnos/as en total, y de ellos 12 son niños y 14 son niñas. Hay que mencionar que ninguno de estos alumnos y alumnas presenta necesidades educativas especiales.

La fecha aproximada en la que se va a desarrollar será de unas 3 semanas, del 15 de marzo al 1 de abril en seis lecciones de 1 hora cada una. Los dos grupos tienen dos lecciones de Educación Física a la semana, en las que se reparten las horas en; 3º de primaria los martes de 12:30 a 13:30 y jueves de 11:00 a 12:00, mientras que en el grupo de 4º de primaria las horas se distribuyen en los miércoles de 13:00 a 14:00 y los viernes de 9:00 a 10:00.

Recursos espaciales y materiales

Todas las lecciones de la unidad didáctica se llevarán a cabo en el gimnasio del colegio. Es un espacio con las dimensiones bastante reducidas y en el cual, hay elementos como columnas y barras de ballet con sus respectivos tornillos salientes que dificultan la práctica motriz del alumnado, y a su vez se trabajarán en esta unidad didáctica como elementos de seguridad.

Las dos imágenes siguientes representan el gimnasio del colegio en el que se va a desarrollar toda la unidad didáctica.



Por otra parte, revisar los materiales disponibles es importante para que no ocurran imprevistos después, y ver así con qué podemos contar para desarrollar la unidad didáctica correctamente. En este caso, los materiales necesarios serán: pelotas de tenis, pelotas de gomaespuma grandes, pelotas de gomaespuma pequeñas, un aro, cuerdas, conos y cuerdas.

Justificación

Con esta Unidad Didáctica pretendo reflejar la importancia del tema sustancial como es el “juego bueno” como contenido educativo dentro de la Educación Física Escolar. Es por ello por lo que quiero que el alumnado comprenda y cree una estructura de juego forjada por ellos mismos y se transforme de una actividad lúdica a algo educativo, un aprendizaje, porque guarda infinidad de capacidades consideradas esenciales para desarrollar en los niños y niñas.

Gracias a esta metodología formulada por García Monge (2011), obtendremos un juego en el que se den oportunidades de éxito a todos sus participantes, que sea divertido y participativo para todo alumnado a la vez. Entre todos buscaremos crear un ambiente de juego favorable en el que se darán momentos de reflexión para que analicen la importancia de las normas en el juego y su repercusión en la acción.

De esta manera, las cuestiones formuladas tratarán acerca de los núcleos temáticos que nombramos en la fundamentación teórica de García Monge (2011): normativa, seguridad, relaciones y participación. En esta unidad didáctica se pretende incidir en los temas de normativa y seguridad, pero de una forma transversal aparecerán los núcleos de relaciones y participación. Esto es así porque las relaciones que se establecen durante el juego desenvuelven su propia dinámica y salen a la luz las afinidades y rechazos dentro del aula, por lo que se trabajará de una forma menos provocada. A su vez, fuera del juego es imprescindible mantener buenas relaciones entre todos para que, a la hora de modificar y pactar las normas que van a conducir el juego, sean de mutuo acuerdo.

La normativa es lo que provocará que el alumnado vaya construyendo poco a poco el juego bueno, siempre acorde con las necesidades o características que se den. Las normas deben construirse mediante el pacto de la totalidad de los participantes. Además, es importante destacar que las normas no son inamovibles y podrán modificarse siempre con la mejor finalidad para el juego.

Jugar en un ambiente seguro mejora el desarrollo del juego, el docente debe conocer las posibles zonas de peligro y los elementos que pueden poner el riesgo la integridad física para reducir el peligro y jugar en un ambiente integrador.

Es así como procuraré la enseñanza de que todos sientan que puedan jugar, se conozcan a ellos mismos y sus impulsos, aporten reflexiones enriquecedoras y que conozcan lo que funciona y lo que no en el juego. Esto permitirá plantear una serie de normas pactadas por todos juntos en los momentos de reflexión tras la acción, a fin de crear un juego participativo y seguro desde la visión del alumno y del profesor.

Intervención:

Objetivos

- Identificar las características que necesita un juego para ser considerado como “juego bueno”.
- Acordar entre toda la clase unas normas en los momentos de reflexión en o tras la acción.
- Respetar las normas concretadas por todos y las opiniones de los compañeros.
- Jugar de manera segura y ser consciente de las acciones propias y de los compañeros.
- Tomar conciencia acerca de los elementos de seguridad, participación y relaciones en el juego.
- Comprender el impacto que tiene el cambio de las normas en el juego.
- Conseguir un juego bueno que de oportunidades a todos a raíz de un problema inicial.

Contenidos

- Juego que envuelve la regla primaria “deshacerse de un objeto mientras me hago con un espacio.”
- La normativa, seguridad y respeto en la creación del juego.
- Regulación del juego y pacto de normas entre el alumnado en los momentos de reflexión tras la acción.
- Respeto y valoración de las normas acordadas en el juego.
- Creación y modificación de las reglas mediante el pacto entre todos los participantes para conseguir un juego seguro y participativo de igual modo.

- Participación en el juego de manera segura y equitativa en los diferentes roles que se integren en él.
- Colaboración en la reflexión tras la acción aportando ideas.
- Uso correcto y cuidado de los materiales que se vayan a utilizar en las lecciones.
- Esfuerzo y superación en los inconvenientes que aparezcan en la actividad física.

Evaluación

La evaluación de la unidad didáctica se va a llevar a cabo a través de diferentes métodos. Por un lado, se evaluará mediante los criterios de evaluación siguientes:

Criterios de evaluación:

- Conocer las características que debe tener un juego bueno.
- Respetar y conocer las reglas establecidas.
- Modificar con lógica la estructura del juego mediante las reglas.
- Participar activamente en el juego y en los momentos de reflexión y construcción de normas.
- Atender y obedecer a las explicaciones del profesor.
- Respetar las intervenciones de sus compañeros y jugar con todos ellos.
- Jugar con seguridad para él y para sus compañeros.
- Cuidar correctamente el material.

Por otra parte, se tendrá en cuenta a la hora de evaluar una parte competencial en cada una de las lecciones. La evaluación de dichas competencias, localizadas en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, se hará mediante la observación directa para buscar su adquisición eficaz, las competencias que se evaluarán serán:

- Comunicación lingüística, que se centrará sobre todo en la parte de reflexión tras la acción, aportando explicaciones de problemas que se hayan dado, ideas y posibles modificaciones de los elementos para crear el juego bueno.
- Aprender a aprender, se evaluará en torno al aprendizaje de lo que se quiere lograr. Que el alumnado entienda la nueva metodología del juego bueno, la

emplee correctamente en las lecciones, que sea partícipe para que lo aplique además en su entorno más allá del aula.

- Competencia social y cívica, contenida en el respeto hacia los demás y sus opiniones, jugar de una manera segura, interpretar situaciones y problemas sociales y así ayudar a los compañeros si es necesario, crear un entorno agradable y tener buenas relaciones con los compañeros.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, en la que se evaluará la participación en el juego y en las reflexiones, argumentar sus ideas para convertirlas en acciones, gestionar los conocimientos, destrezas y habilidades para alcanzar el objetivo final.

Y por último, para evaluar los criterios de evaluación nombrados anteriormente y la parte competencial, se utilizarán las siguientes herramientas evaluadoras:

- Observación del docente, en el que se tendrá que observar las situaciones de juego que se den y la contribución individualizada de los alumnos en él. También un análisis del progreso de los alumnos a lo largo de las lecciones y la adquisición y desarrollo de los contenidos de la unidad didáctica para rellenar una rúbrica de evaluación. (Anexo II)
- La participación del alumnado en los diversos momentos de reflexión tras la acción, donde se establecerán las reglas del juego.
- Los momentos de despedida de cada una de las lecciones, los cuales me servirán para constatar la comprensión de los conocimientos trabajados de normativa, seguridad, relaciones e intervención personal.
- Ficha de evaluación final, los alumnos tendrán que rellenar en la última lección para comprobar los contenidos adquiridos durante toda la unidad didáctica. (Anexo III)

Estructura de las lecciones

Para todas y cada una de las lecciones, he decidido continuar con la estructura que la profesora ya impartía en sus clases, y que a mí me parece la más correcta y ordenada para que los alumnos y alumnas se centren en la unidad didáctica desde el principio.

Para arrancar, comenzaremos con el momento de encuentro, en el cual tendremos que ir a buscar a los alumnos y alumnas tanto de tercero como de cuarto de Primaria a su aula. A continuación les propondremos un reto de relajación creativa para bajar al gimnasio en silencio en el que cada día seremos unos personajes diferentes (espías, policías, fantasmas, ladrones...) y así haremos una fila para bajar al gimnasio. Una vez en el gimnasio, haremos un círculo todos sentados en el suelo para recordar lo trabajado la lección anterior y las reflexiones o normas que sacamos entre todos. Es ahora cuando jugaremos a un juego de activación para calentar antes de comenzar la parte principal.

A continuación, pasaremos al momento de construcción de aprendizaje, en el cual se realizarán diversas secuencias de acción y las reflexiones sobre la acción, y así parar el juego para crear las normas necesarias para nuestro juego bueno. En nuestro caso se centrará en la normativa, pero también trataremos la seguridad y relaciones. De esta manera, se dejará el alumnado poner en práctica los elementos y objetivos posibles de modificar y establecer un momento de reflexión para ello. Esta metodología se repetirá varias veces hasta llegar al juego bueno que estamos buscando entre todos y todas.

Por último, es el turno del momento de despedida, a través del cual realizaremos un círculo todos sentados en el suelo y reflexionaremos entre todos y todas sobre la lección, los aspectos modificados y el porqué de esos cambios. De esta manera se aclaran los conceptos que queremos trabajar acerca del juego bueno.

Localización en el currículum

Atendiendo al DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículum y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, esta presente unidad didáctica se incluye dentro del contenido del Bloque 4 “Juegos y actividades deportivas”. Según el Decreto, se examina lo siguiente:

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

A continuación, mencionaré tanto los contenidos como los criterios de evaluación de los cursos de tercero y cuarto de primaria correspondientes a esta unidad didáctica. En cuanto al curso de tercero de primaria podemos observar:

Contenidos

- Iniciación a la práctica de juegos y actividades predeportivas y de desarrollo de habilidades motrices específicas.
- Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.
- Desarrollo y reflexión de actitudes y valores relacionados con el juego limpio.
- Aceptación como propios de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Valoración del juego como medio de disfrute, relación y empleo del tiempo de ocio.
- Aceptación, dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad de intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes posibilidades.

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

Contenidos y criterios de evaluación de cuarto de primaria:

Contenidos

- Participación en juegos y predeportes.
- Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego y actitud responsable con relación a las estrategias establecidas. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Aceptación, como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Aceptación dentro del equipo del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad de intercambiar papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.

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

Lecciones de la unidad didáctica

TÍTULO DE LA LECCIÓN:	“Entendemos las características del juego bueno”
Número de la lección	1
Curso	3º y 4º de Primaria
Número de alumnos	23 y 26
Instalaciones	Aula y gimnasio
Material	Pizarra digital, pelotas de tenis, aros y cuerdas

PARTE CENTRAL

Momento de encuentro

Vamos al aula propia del curso para realizar allí este primer momento.

Comenzamos recordando lo que hicimos y trabajamos en la sesión anterior. Una vez terminado, presento la unidad didáctica que vamos a trabajar.

Doy a conocer al alumnado que vamos a jugar a un juego que nos guste a todos creando sus normas a través de la acción, observación y reflexión. Es decir, se llevarán a cabo diversas puestas en práctica en las que se darán elementos que se alejen de nuestro juego bueno, por lo que ellos mismos deberán observar el juego como jugadores y como observadores mientras yo les ayudo a guiarse a través de preguntas. El alumnado deberá pensar en todos esos elementos no favorables y en sus posibles modificaciones.

Momento de construcción del aprendizaje

Comienzo explicando la regla primaria en la que vamos a trabajar (deshacerse de un objeto y hacerse con un espacio), hablamos del deporte principal con esa regla primaria y para profundizar más y hacer que comprendan hacia dónde les quiero llevar, pongo un vídeo en la pizarra digital del aula sobre las reglas en los juegos para después reflexionar entre todos.

A continuación, después de la visualización, es el momento de que expliquen lo tratado en dicho vídeo. Estas reflexiones deben llevarnos a que los juegos se construyen con unas normas pactadas por todos y que sea divertido, lo que denominaremos “juego bueno”.

Explico también una serie de elementos con los que vamos a jugar; no hacernos daño, no hacer daño a los demás, no permitir que me hagan daño y no dañar el material. Una vez comprendido lo que vamos a tratar estas lecciones acerca del juego bueno, bajaremos al gimnasio para llevar a cabo una puesta en práctica sobre el béisbol, ya que aborda la regla primaria de balones a la caja que es a lo que queremos llegar. Debido a la escasez de materiales y el espacio tan reducido del gimnasio, se hará una modificación en el juego y en vez de lanzar con un bate deberán lanzar con el balón a rasa, siempre estando el balón tocando el suelo para tratar la seguridad.

Se propone una secuencia de acción en la que los 3 equipos pasen por todos los roles (defensores y atacantes) y así, en el momento de reflexión, identificar las limitaciones que tiene como deporte y por qué no puede ser un juego bueno.

Se darán 3 secuencias de acción para llevarlos a reflexión y plantear la siguiente pregunta:

- ¿Qué habéis observado sobre el béisbol? ¿Creéis que es un juego bueno?

Las reflexiones que deberán salir a la luz será que no es divertido ni participativo para todos

a la vez, puesto que solo intervienen el bateador y el pitcher o lanzador del equipo defensor. Otra respuesta podría ser que algunos bateadores pueden ser eliminados y no tener oportunidad de participar en el juego. También buscamos que vean que no todos tienen la misma oportunidad de realizar con éxito el comienzo de carrera ya que hay alumnos que no tendrán la misma técnica de lanzamiento y dificulta la participación.

Momento de despedida

Este momento tratará de conocer si hemos comprendido lo que es un juego bueno y lo que no, los elementos principales para saber cómo crearlo y reflexionar la evolución desde el momento de encuentro hasta ahora. Al finalizar esta lección deberán saber las bases de un juego para que sea considerado juego bueno, saber analizar un juego para comprobar si es un juego bueno, los momentos que se van a dar durante el resto de la unidad y los elementos que tiene el beisbol como deporte que se aleja de nuestro objetivo.

Recogida del material al alumnado que le toque este día ese rol.

TÍTULO DE LA LECCIÓN:	“Empezamos a crear nuestro juego bueno”
Número de la lección	2
Curso	3º y 4º de Primaria
Número de alumnos	23 y 26
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pelotas de tenis, aros y cuerdas
PARTE CENTRAL	
Momento de encuentro	
<p>Momento de la lección muy parecido en todas las lecciones próximas.</p> <p>Primero recogemos a los alumnos en su aula y vamos al gimnasio. Comenzamos haciendo un círculo todos sentados en el gimnasio y recordando lo que hicimos y trabajamos en la sesión anterior, será el momento de ver si entendimos el objetivo de la lección pasada para poder dar comienzo a lo que será la unidad didáctica.</p> <p>Después de esto, se realizará un calentamiento de las articulaciones y estiramiento de los grupos musculares.</p>	
Momento de construcción del aprendizaje	

Comienzo dando la oportunidad de que ellos hagan los equipos que crean convenientes con las personas que ellos elijan, de este modo aparecerá la primera problemática del juego. Se propone una primera secuencia de juego en la que todos los equipos que hayan creado pasen por los diferentes roles para que encuentren las limitaciones del juego, y a lo que me dará a preguntar:

- ¿Creéis que el número de equipos y el número de personas que tienen favorece a nuestro juego?
- ¿Pensáis que están equilibrados los equipos que habéis hecho?

La respuesta buscada será que el número de equipos ideal es 3, ya que con 8-9 jugadores por equipo se puede jugar perfectamente y un equipo puede actuar de observador o árbitros para ver el juego que estamos creando desde fuera, ayudar en las reflexiones y estar pendientes de que todos cumplan las reglas. Además, habrán elegido los equipos por las relaciones entre compañeros y no por hacerlos equilibrados y equitativos.

Se da a continuación otro momento de acción en el que pasan de nuevo por los roles de defensores y atacantes y así, tras las acciones de los equipos, es el momento de reunirnos para tratar el tema de participación tras haber provocado cierta situación. Es así como les plantearé las siguientes preguntas:

- ¿Cómo habéis visto el tema de la participación?
- ¿Qué podemos hacer para solucionarlo?

Su respuesta deberá ir encaminada a que solo participan 4 personas como máximo (sólo jugarán con 4 pelotas), los que tiran las cuatro pelotas y los cuatro defensores que la cogen, y que aumente el número de pelotas, es decir, una por persona.

Una vez pactado reflexionado sobre esto, se añadirá como norma a la lista, que todos los atacantes tengan una pelota para así participar todos, y de igual manera los defensores.

Momento de despedida

A este momento de la lección deberán haber llegado a establecer las primeras normas para crear el juego bueno.

Momento de reflexionar sobre lo que hemos tratado, por qué las hemos establecido y para qué. Que saquen sus conclusiones y su opinión en cuanto a su participación.

Recogida de material.

TÍTULO DE LA LECCIÓN:	“Pactamos la seguridad y móviles acordes a nuestro juego”
Número de la lección	3
Curso	3º y 4º de Primaria
Número de alumnos	23 y 26
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pelotas de tenis, balones de gomaespuma grandes, balones de gomaespuma pequeños, aros, cuerdas y caja
PARTE CENTRAL	
Momento de encuentro	
<p>Recogeremos a los alumnos en su aula, harán una fila y en orden y silencio bajaremos al gimnasio.</p> <p>Recordamos lo que hicimos en la sesión pasada, las normas que pusimos y para qué haciendo todos un círculo en el suelo, levantando la mano, comentando en alto por turnos dichas modificaciones y respetando a los compañeros que estén hablando.</p> <p>Haremos un calentamiento articular y estiramientos de los grupos musculares principales.</p> <p>Los encargados de colocar el material deberán ir a por él y colocarlo igual que lo dejamos la lección anterior.</p>	
Momento de construcción del aprendizaje	
<p>Una vez recordado todo lo anterior, explico que vamos a continuar construyendo nuestro juego, incluyendo las normas y conclusiones sacadas en la primera lección.</p> <p>Será el momento de tratar la seguridad en el espacio, se dan otras 3 secuencias de acción para que pasen los grupos por los diferentes roles y esperamos que en la acción se vayan algunas pelotas por detrás de las columnas para así plantear las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo habéis visto el tema de seguridad? • ¿Los espacios son los adecuados o hay algún peligro? <p>La respuesta necesaria será reducir el espacio del gimnasio y no lanzar por detrás de las columnas. Si pasan las columnas, serán los árbitros quienes ayuden a dárselas a los defensores. Ahora el equipo de los árbitros se sitúa detrás de las columnas para reducir el riesgo.</p> <p>Tras pactar entre todos limitar el espacio de lanzamiento, se da otra secuencia de juego para plantear la siguiente pregunta:</p>	

- ¿Qué ha ocurrido con las pelotas? ¿Se ha cumplido que no se metan detrás de las columnas?

Los alumnos y alumnas deberán hacer alusión a que esas pelotas al ser duras botan mucho, pueden desplazarse con mayor fuerza y crear rebotes contra elementos del gimnasio dificultando la tarea de los defensores demasiado.

A continuación, se dará una acción libre de los móviles a los alumnos con los materiales: balones de gomaespuma, pelotas de malabares, pelotas de hinchar y pelotas de gomaespuma pequeñas.

Se da un momento de acción a todos los equipos con cada material para posteriormente llevarlos a la reflexión del problema del uso de diferentes materiales.

- ¿Qué material es el más adecuado para el juego?
- ¿Qué características aporta cada pelota?

Las respuestas deben ir encaminadas a que las pelotas de hinchar botan demasiado y atraparlas es un poco complejo. Las pelotas de malabares pesan un poco y no se pueden desplazar demasiado por lo que son fáciles de atrapar. Y las pelotas de gomaespuma grandes resultan grandes para el espacio que tenemos y también sería fácil atraparlas.

Añadimos la modificación del elemento del móvil a nuestra lista de normas.

Momento de despedida

Reunimos a los alumnos en círculo para que comenten de manera grupal los cambios de las normas y la lógica que nos ha llevado a ello.

Recogida de material.

TÍTULO DE LA LECCIÓN:	“En busca de la igualdad de oportunidades”
Número de la lección	4
Curso	3° y 4° de Primaria
Número de alumnos	23 y 26
Instalaciones	Gimnasio
Material	Balones de gomaespuma pequeños, grandes, cuerdas y caja

PARTE CENTRAL

Momento de encuentro

Vamos a buscar a los alumnos al aula para llevarlos al gimnasio.

Nos colocamos en círculo y es el momento de recordar las normas y aprendizajes de las sesiones anteriores punto a continuación nos levantamos para realizar unos estiramientos y calentamiento articular. Se colocará el material igual que dejamos la lección anterior el espacio de juego.

Momento de construcción del aprendizaje

La primera problemática que queremos tratar en esta lección será la igualdad de oportunidades a la hora de ganar en el juego. Para eso se darán 3 acciones con las normas establecidas hasta ahora y tal cual dejamos los elementos en el espacio en la lección anterior. Tras las acciones, plantearé la siguiente cuestión:

- ¿Creéis que tienen la misma oportunidad de ganar los defensores que los atacantes?
- ¿Qué podemos hacer para que esté equilibrado?

Deberán encaminarse a que los atacantes tienen un recorrido muy corto y la meta de los defensores donde tienen que dejar los balones está muy lejos.

Deberán programar un recorrido para desplazarse hasta la meta, pueden cambiar la salida.

Los defensores deberán aludir a que la meta está muy lejos. Cuando ya tengan el **recorrido y meta fijos** se da otra secuencia de acción problemática en la que el móvil se va de la zona donde deben dejarlo los defensores, es muy pequeño y se sale por los lados.

- ¿Qué acaba de ocurrir a los defensores?

Los alumnos deberán responder que el móvil se sale de la meta y pierden tiempo en ello. Se les sugiere que dejen las pelotas en algún elemento del que dispongamos; caja, aro, cuerdas...

A continuación, la problemática que queremos trabajar será esperar que aparezca el golpeo

con el pie de un jugador, el cual salga con fuerza y dificulte su recepción. Se da una secuencia de acción con las normas pactadas hasta ahora y se lleva a reflexión.

- ¿Qué ha pasado con el lanzamiento del balón de X alumno?

La respuesta que queremos escuchar es que el lanzamiento con el pie es peligroso para los defensores y más difícil de cogerla por su trayectoria punto pactamos que el golpeó solo puede hacerse con la mano.

Momento de despedida

Reunimos a los alumnos en círculo para que comenten de manera grupal los cambios de las normas y la lógica que nos ha llevado a ello.

Recogida de material.

TÍTULO DE LA LECCIÓN:	“Terminamos de crear nuestro juego bueno”
Número de la lección	5
Curso	3º y 4º de Primaria
Número de alumnos	23 y 26
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pelotas de gomaespuma pequeñas, caja y cuerdas.

PARTE CENTRAL

Momento de encuentro

Vamos a buscar a los alumnos al aula para llevarlos al gimnasio.

Nos colocamos en círculo y es el momento de recordar las normas y aprendizajes de las sesiones anteriores. A continuación jugaremos al juego del “stop” como calentamiento y juego de activación.

Se colocará el material igual que dejamos la lección anterior el espacio de juego.

Momento de construcción del aprendizaje

Tras recordar lo que hemos avanzado en sesiones anteriores y el aprendizaje de ello, pasaremos a fijar un sistema de tanteo de puntuación que no deje en evidencia a algún alumno/a debido a sus capacidades y que dé las mismas oportunidades a todos.

Jugamos 2 acciones: una de ellas en la que se cuente un punto por cada jugador que llegue a

la meta (de esta manera los que corren menos no tienen la oportunidad de hacer punto), y la segunda opción tendrán que llegar todos los alumnos a la meta antes de que metan todos los balones a la caja para 1 tanto.

- ¿Qué sistema de puntuación creéis más acorde para el juego bueno?

Tras jugar las 2 acciones con distinta forma de puntuación, deberán llegar a la conclusión de que el sistema de puntuación más acorde es que para hacer 1 punto deberán llegar todos a la meta, porque el sistema de hace 1 punto por cada atacante que llegue a meta no mantiene la igualdad de oportunidades para los atacantes que no corran tanto y por lo tanto nunca podrán hacer estas personas el punto. A su vez, tampoco está en igualdad de oportunidades para los defensores, ya que con que solo lleguen 2 atacantes a la meta, los defensores no tendrán oportunidad de ganar ya que ellos solo pueden marcar 1 punto.

Añadimos esta norma a nuestro juego bueno, jugaremos con el sistema de puntuación en el que se dará un punto si llega todo el equipo a meta.

A continuación, esperamos que un alumno del equipo atacante deje la pelota cerca de la salida para despistar a los defensores, aquí trataremos la seguridad porque podría provocar choques.

- ¿Qué ha ocurrido o podría haber ocurrido cuando X alumno ha dejado el balón cerca de la salida de los atacantes?
- ¿Cómo podemos evitar que vuelva a pasar?

La respuesta que buscamos es que los defensores tienen que ir a por el balón a la zona desde la que salen corriendo los atacantes y puede ser peligroso. Para solucionarlo se podría poner una zona donde no se puedan dejar los balones.

Momento de despedida

Reunimos a los alumnos en círculo para que comenten de manera grupal los cambios de las normas y la lógica que nos ha llevado a ello.

Recogida de material.

TÍTULO DE LA LECCIÓN:	“Valoramos el juego que hemos creado”
Número de la lección	6
Curso	3º y 4º de Primaria
Número de alumnos	23 y 26
Instalaciones	Aula propia del curso y gimnasio
Material	Ficha de evaluación, balones de gomaespuma pequeños, cuerdas y caja
PARTE CENTRAL	
Momento de encuentro	
<p>En el aula, entre todos repasaremos desde dónde partimos en la primera lección y hasta donde hemos llegado, todas las normas pactadas y aprendizajes durante la UD.</p> <p>Será el momento de poner en común todas las conclusiones que hayan sacado.</p>	
Momento de construcción del aprendizaje	
<p>Tras repasar verbalmente el juego equilibrado que hemos construido, se les repartirá a cada uno una evaluación final (anexo III) para ver el razonamiento que han sacado después de las 4 lecciones.</p> <p>El resto de la sesión bajaremos al gimnasio a disfrutar de nuestro juego bueno.</p>	
Momento de despedida	
<p>Hablamos a rasgos generales de la UD para terminar con una despedida, de los beneficios de pactar normas ente todos para crear un juego equilibrado y acorde entre todos.</p> <p>Recogida de material.</p> <p>Les trasladamos al aula.</p>	

Anexo II. Rúbrica de evaluación del alumnado


RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO				
Alumno/a:				
ÍTEMS	Insuficiente 1	Suficiente 2	Adecuado 3	Óptimo 4
Conoce las características necesarias para que sea un juego bueno.				
Participa activamente en la acción y en la reflexión del juego.				
Colabora y modifica la estructura del juego mediante reglas con sentido.				
Respetar las intervenciones de los compañeros y juega con todos sin distinciones.				
Es consciente de los motivos del cambio de las normas en el juego.				
Conoce y respeta las normas del juego establecidas.				
Juega de manera segura y responsable.				
Cuida correctamente el material.				

Anexo III. Ficha de evaluación final

EL JUEGO BUENO EVALUACIÓN FINAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	
Nombre:	
Curso:	
Fecha:	
Escribe cuáles son las características necesarias que debe tener un juego bueno.	
Nombra algún ejemplo de normas que hemos creado para nuestro juego:	
<ul style="list-style-type: none">••••	
¿Qué normas de seguridad hemos puesto en nuestro juego? ¿Y de participación ?	
Explica el motivo por el que decidimos cambiar las pelotas de tenis y con qué balones nos quedamos finalmente y por qué.	
¿Cómo eran los equipos al principio del juego y cómo lo modificamos?	
¿Por qué decidimos cambiar aro por una caja? ¿Y la carrera de los atacantes?	

Anexo IV. Fichas de evaluación rellenas por el alumnado

EL JUEGO BUENO	
EVALUACIÓN FINAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	
Nombre: <i>Martina Tades</i> Curso: <i>4º EPO</i> Fecha: <i>6/4/2022</i>	
Escribe cuáles son las características necesarias que debe tener un juego bueno. <i>Que les quite a todos y que nadie se haga daño</i>	
Nombra algún ejemplo de normas que hemos creado para nuestro juego: <ul style="list-style-type: none"> • <i>No lanzar las pelotas por el aire</i> • <i>No lanzarlas a los lados y a través de las columnas.</i> • <i>No adelantar a los demás en la carrera de los atacantes</i> • <i>Lanzarlas pelotas roca por el suelo</i> 	
¿Qué normas de seguridad hemos puesto en nuestro juego? <i>No hacernos daño, No hacer a los demás daño</i>	¿Y de participación ? <i>Coger una pelota cada uno de los defensores.</i>
Explica el motivo por el que decidimos cambiar las pelotas de tenis y con qué balones nos quedamos finalmente y por qué. <i>Las cambiamos porque eran muy pequeñas y eran difíciles de coger. Nos quedamos con las de goma espuma pequeñas porque las grandes al ser tan grandes eran más difíciles de coger.</i>	
¿Cómo eran los equipos al principio del juego y cómo lo modificamos? <i>Primero eran chicos contra chicas Y decidimos que los hiciera la profesora.</i>	
¿Por qué decidimos cambiar aro por una caja? <i>Porque del aro las pelotas se salían</i>	¿Y la carrera de los atacantes? <i>Por que era muy corta y los defensores siempre perdían.</i>

EL JUEGO BUENO	
EVALUACIÓN FINAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	
Nombre: <u>Janice Cuevas</u> Curso: <u>4^a primaria</u> Fecha: <u>21/4/2022</u>	
Escribe cuáles son las características necesarias que debe tener un juego bueno. <u>que a todos les guste las normas y que todos se lo hagan bien.</u>	
Nombra algún ejemplo de normas que hemos creado para nuestro juego: <ul style="list-style-type: none"> • <u>que participen todos</u> • <u>que a todos les gusten las normas</u> • <u>que todo el mundo tenga posibilidad de ganar</u> • <u>y jugarlo muy bien</u> 	
¿Qué normas de seguridad hemos puesto en nuestro juego? <u>no hacer daño, no hacer nos daño en por la línea</u>	¿Y de participación ? <u>todos participamos</u>
Explica el motivo por el que decidimos cambiar las pelotas de tenis y con qué balones nos quedamos finalmente y por qué. <u>cambiamos las pelotas de tenis porque botaban mucho y porque eran difícil de coger y más que tomamos con las de goma espuma pequeñas. porque</u>	
¿Cómo eran los equipos al principio del juego y cómo lo modificamos? <u>son fáciles de coger y tanto más están iguales creo</u>	
¿Por qué decidimos cambiar aro por una caja? <u>porque es más fácil meter los balones, y por que yo creo que el mismo nombre lo dice</u> <u>"Balones a la <u>caja</u>"</u>	¿Y la carrera de los atacantes? <u>era antes recto y ahora en forma de u</u> 

EL JUEGO BUENO	
EVALUACIÓN FINAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	
Nombre: <i>Valeria Gonzalez</i> Curso: <i>4º EPO</i> Fecha: <i>6/4/2022</i>	
Escribe cuáles son las características necesarias que debe tener un juego bueno. <i>Que todos tengan oportunidad de jugar y ganar</i>	
Nombra algún ejemplo de normas que hemos creado para nuestro juego: <ul style="list-style-type: none"> • <i>No hacer daño</i> • <i>No hacerme daño</i> • <i>Tirar la pelota a casa</i> • 	
¿Qué normas de seguridad hemos puesto en nuestro juego?	¿Y de participación ?
Explica el motivo por el que decidimos cambiar las pelotas de tenis y con qué balones nos quedamos finalmente y por qué. <i>porque las pelotas de tenis hacian daño y las cambiamos por unas pequeñas de goma espuma por botacion</i>	
¿Cómo eran los equipos al principio del juego y cómo lo modificamos? <i>de chicas y chicos pero habia mas chicas y lo decidieron las profes</i>	
¿Por qué decidimos cambiar aro por una caja?	¿Y la carrera de los atacantes?
<i>porque en el aro se salian los balones</i>	<i>porque era muy corta y siempre ganaban</i>

EL JUEGO BUENO	
EVALUACIÓN FINAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	
Nombre: Valeria Adán nº1 Curso: 4º epa Fecha: 6/4/2022	
Escribe cuáles son las características necesarias que debe tener un juego bueno. - que no haya choques - No tirar la pelota alta - No empujar - que los atacantes, los defensores y los arbitros tengan su propio espacio.	
Nombra algún ejemplo de normas que hemos creado para nuestro juego: <ul style="list-style-type: none"> • No eliminar • No tirar la pelota con el pie • No ir por el medio (los atacantes) • tirar la pelota arroy del suelo 	
¿Qué normas de seguridad hemos puesto en nuestro juego? - No empujar - No tirar con el pie	¿Y de participación ? - No eliminar - tirar todos una pelota
Explica el motivo por el que decidimos cambiar las pelotas de tenis y con qué balones nos quedamos finalmente y por qué. Nos quedamos con las de goma espuma - Por que eran mas faciles de cojer y entraban todas en la caja	
¿Cómo eran los equipos al principio del juego y cómo lo modificamos? - antes era un aro y no una caja - y no ibamos en fila - y antes era chicos contra chicas	
¿Por qué decidimos cambiar aro por una caja? Por que entraban mejor los balones	¿Y la carrera de los atacantes? - Porque asi ganabamos tanto los atacante como los defensores.

EL JUEGO BUENO	
EVALUACIÓN FINAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	
Nombre: <i>Hugo Apisoa</i> Curso: <i>4º EPO</i> Fecha: <i>6/4/2022</i>	
Escribe cuáles son las características necesarias que debe tener un juego bueno. <i>que tienen que jugar todos</i>	
Nombra algún ejemplo de normas que hemos creado para nuestro juego: <ul style="list-style-type: none"> • <i>un área para correr</i> • <i>no ponerlos detrás de las barreras</i> • <i>poner una caja</i> • <i>tirarla rara</i> 	
¿Qué normas de seguridad hemos puesto en nuestro juego? <i>No dejar las pelotas en la salida y un área de correr</i>	¿Y de participación ? <i>que participen todos aunque sean de arbitro de atacante o defensor</i>
Explica el motivo por el que decidimos cambiar las pelotas de tenis y con qué balones nos quedamos finalmente y por qué. <i>nos quedamos con las pequeñas por que la mayoría botaban y tiene mejor agarre</i>	
¿Cómo eran los equipos al principio del juego y cómo lo modificamos? <i>al principio eramos solo atacantes y defensores y ahora somos atacantes, defensores, arbitros</i>	
¿Por qué decidimos cambiar aro por una caja? <i>porque lo botamos</i>	¿Y la carrera de los atacantes? <i>porque siempre ganaban los atacantes</i>

EL JUEGO BUENO	
EVALUACIÓN FINAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	
Nombre: <i>Mikel</i> Curso: <i>4º</i> Fecha: <i>06/04/2022</i>	
Escribe cuáles son las características necesarias que debe tener un juego bueno. <i>Tienen que participar todos y tienen que gustarles a todos.</i>	
Nombra algún ejemplo de normas que hemos creado para nuestro juego: <ul style="list-style-type: none"> • <i>La caja está en el medio</i> • <i>Hay que hacer un recorrido en forma de U</i> • <i>No se puede salir del recorrido</i> • <i>El equipo entero cuenta como un punto</i> 	
¿Qué normas de seguridad hemos puesto en nuestro juego?	¿Y de participación ? <i>Todos los atacantes tienen que tener pelotas</i>
Explica el motivo por el que decidimos cambiar las pelotas de tenis y con qué balones nos quedamos finalmente y por qué. <i>Porque las pelotas de tenis botaban demasiado y eran muy pequeños</i>	
¿Cómo eran los equipos al principio del juego y cómo lo modificamos? <i>Al principio era chicos contra chicas. luego hicimos 3 grupos el 1 atacaba, el 2 defendía y el 3 ^{arbitros}</i>	
¿Por qué decidimos cambiar aro por una caja?	¿Y la carrera de los atacantes?
<i>Porque no cabían las pelotas</i>	<i>Porque si no los defensores no podían ganar</i>

Anexo V. Narración de las sesiones

Sesión 1

Esta ha sido para mí mi primera intervención de una unidad didáctica creada por mí, por lo que los nervios se me notaron tanto las horas de antes a la clase como durante la lección. A veces me costaba abordar yo sola la clase por los nervios, entonces mi compañera y tutora me ayudaban calmando al alumnado.

Al llegar a clase y ver que no les dije nada de bajar a los alumnos al gimnasio, dieron por hecho que íbamos a comenzar una nueva unidad didáctica. Comienzo presentando este proyecto y comento que en esta UD van a ser ellos los protagonistas y lo crearán ellos. Todos se vuelven eufóricos al decirles que los creadores de las próximas sesiones serán ellos. Comento que partiremos de unas bases conocidas por ellos porque son imprescindibles que llevan trabajando todo el curso con la tutora, “las reglas de oro” (no dañar el material, no hacer daño, no dejar que me hagan daño y no hacerme daño), y que ellos, después, crearán sus propias normas.

Tras esto, comento en alto la regla primaria del juego que vamos a construir y a la primera aciertan el deporte que la contiene. Pregunto que qué creen que es el juego bueno, pero ninguno se acerca al concepto por lo que con pocas palabras se lo explico yo: divertido, participativo y seguro para todos. A continuación, pongo el vídeo para después reflexionar y sacamos entre todos la conclusión de que los protagonistas del video no hacen caso a las normas porque son muy antiguas y no es divertido para la mayoría. Aquí les recalco que eso será necesario para nuestro juego.

A continuación, bajamos al gimnasio para seguir con el resto de la clase. Jugamos 20 minutos aproximadamente al beisbol adaptado a nuestro contexto con 3 equipos, pero primeramente les recalco que tenemos que observar si cumple las normas para ser un juego bueno este deporte. Durante la acción surgen bastante problemáticas de habilidades motrices como en el lanzamiento del balón, conflictos entre alumnos... A lo que tengo que mediar poniendo orden entre los conflictos y ayudando a los lanzadores que más les costaba sacar el balón con estrategias de lanzamiento. Tras esto, paro el juego y les pido que hagan un círculo para reflexionar.

-¿Entonces creéis que es juego bueno el beisbol? Les pregunto.

Muchos respondieron que sí argumentando que para ellos era divertido, pero para otra parte de la clase niegan la pregunta sugiriendo que no lo es porque se dieron varias problemáticas. En ese momento, una alumna interviene diciendo que si no es divertido para todos no puede ser juego bueno. Tras varias reflexiones con preguntas que les iba lanzando, llegamos a la conclusión de que el beisbol no puede ser un juego bueno por incumplir muchas normas.

En esta última reflexión me surgieron varios imprevistos ya que en mi planteamiento pensaba que se iban a dar cuenta rápidamente de que el beisbol no era un juego bueno, pero muchos de ellos, sin observar la estructura interna del juego, respondían que sí era juego bueno por el simple hecho de que a ellos les había divertido sin pensar en nada más. Es por esto por lo que me tocó hacerles muchas más preguntas para guiarles hacia donde tenía plantado. Además de todo esto, en general los alumnos de este curso tienen mucho orgullo y eso dificulta en ocasiones el poder hacerles entrar en razón o cambiar su pensamiento. Mi tutora al finalizar la sesión me aportó que me pusiese más firme con los alumnos, ya que si no me costaría llevar el resto de las lecciones y se me echarían encima, por lo que a partir de ahora debía sacar más carácter y quitarme los nervios.

Tras mi primera intervención observé que, como docente, tendría que buscar más recursos para captar la atención del alumnado y cambiar mi forma de dirigirme a la clase, sin hacer notar que estoy nerviosa ya que puede ser una desventaja para mí.

De esta manera, si tuviera que repetirla el año que viene, dedicaría más tiempo a mostrar o enseñar unos valores necesarios para cualquier momento del área de Educación Física. Durante esta sesión vi mucho egoísmo y orgullo y apenas vi empatía en los participantes, para evitar que esto volviese a suceder me gustaría dedicar quizás la primera sesión entera a trabajar valores como el compañerismo, confianza en los compañeros o empatía, todos ellos en esta UD, con el fin de pensar en todo el grupo que está creando el juego y no solamente en lo que conviene más a uno mismo, para que de esta manera se pueda construir un juego bueno y lograr el objetivo que quisiera que entendiesen en la primera lección antes de comenzar a jugar.

Sesión 2

Al poner en marcha esta intervención, sucedieron cosas que no tenía previstas en mi unidad didáctica. Tras hacer el momento de encuentro y explicar el juego y su finalidad, me tocó repetirles e incluso hacer una representación de cómo se jugaba para que lo entendiesen todos bien, a algunos alumnos no les quedó claro al principio el objetivo de atacantes y defensores.

Para comenzar, les comento que mínimo se necesitan 2 equipos, que se repartan y hagan los equipos que quieran. Entre todos rápidamente acuerdan hacer 2 equipos y deciden repartirse un equipo de chicos y el otro de las chicas. En este momento un alumno respondió y quiso ir con el equipo de las chicas porque estaban sus amigas, lo que produjo un enfrentamiento por ambos equipos. Los chicos decían que no era justo que se fuesen con las chicas porque eran menos y algunas chicas decían que tampoco querían su participación porque entonces no era chicos contra chicas realmente. Por mi parte, les dejé hacer una primera secuencia de juego como habían decidido, tras ello, les llevé a reflexión para ver si estaban bien los equipos. Todos responden que sí están bien los equipos, pero cuando les pido argumentos solo dicen que es porque les gusta. Insisto en que si se ha cumplido un juego bueno, y se escucha la idea por parte de Mario de poner dos árbitros para que vigilen el juego, a lo que responde Valeria:

-Eso no sería justo, porque entonces esas dos personas no jugarían en toda la clase y no nos daría tiempo a todos a pasar por árbitros. Es mejor hacer un equipo más solo de árbitros e ir rotando.

Tras varios minutos y la respuesta de Valeria llegan a la conclusión de que dos equipos son pocos para nuestro terreno de juego, es más factible para nuestro juego hacer 3 equipos y que 1 de ellos actúe de árbitros. En la repartición chicos contra chicas no es equilibrada, entonces deciden mejor hacer equipos mixtos con el mismo número de participantes. Elegir los capitanes de los equipos supuso otra problemática para poner una norma, tras varias acciones, se dieron cuenta de que los capitanes de los equipos solo elegían a sus amigos, entonces pusieron la norma de que decidieran las maestras los participantes de cada equipo.

A su vez, surgió un imprevisto, y es que una alumna descontenta por la decisión de colocar a un equipo siendo árbitros y que vayan rotando de roles, dice en alto que si hay

árbitros no quiere jugar porque no hacen nada. En este momento no supe cómo reaccionar y sentí un rechazo hacia esa contestación. Pregunté en alto al resto de compañeros que si eso era cierto, a lo que todos respondieron que tienen una función muy importante que es ayudar a mejorar el juego y observar las posibles modificaciones. Otro alumno dice que ser árbitro para él es divertido y no considera que no hagan nada. Tras esta interrupción, se da la última secuencia de juego por los 3 roles para después tratar el tema de la participación. En la reflexión tras la acción dicen que algunos defensores cogen las 4 pelotas que lanzan los atacantes a la vez y muchos defensores no participan en el juego. Las soluciones que rápidamente proponen son poner más pelotas en los atacantes y que no coja todas las pelotas el mismo defensor.

En esta sesión tuve que sacar las aportaciones que me hizo mi tutora la lección pasada y ponerme más firme con el alumnado. El momento en el que la alumna dijo que como no le gustaba ser árbitro no iba a jugar, tuve que imponerme y contestar acorde al momento. Le pregunté a ella que si en la asignatura de matemáticas no le gusta un problema de los deberes, tiene la opción de no hacerlo. Esto me hizo reflexionar en un primer momento que un juego bueno tiene que gustarle a todos, y si a ella no le gustaba eso habría que modificarlo, pero pensándolo fríamente, su respuesta y su planteamiento de no gustarle es una cuestión de gustos que no suponen nada en el juego. Es decir, que ella no quisiese jugar por su razón era porque no le apetecía en ese momento, porque poner árbitros sí favorecía a este juego y a todos en general. En este momento que estoy relatando, yo sentí un vacío triste por dentro, me sentía como si lo que estaba haciendo no servía para nada y no estaba siendo interesante mi propuesta.

En esta lección puedo analizar que los alumnos de este curso invirtieron mucho tiempo en la decisión y organización de los equipos e integrantes y, por consiguiente, no dio tiempo a tratar todo lo que tenía planeado para la lección. La reflexión de la participación tuvo que ser muy rápida por ello y tratamos por encima conceptos que el curso de 3º EPO trató con profundidad.

Como punto a cambiar sobre la lección, el tema de los elementos de los equipos y sus integrantes quizás un posible replanteamiento sería dar directamente el número de equipos y la repartición de los participantes, pues me he dado cuenta de que, aunque el alumnado es consciente de que eligiendo a sus propios amigos en su equipo no es juego

bueno, intentan convencer al docente, en este caso a mí, para dejarles con sus amigos sin pensar primero en lo que es correcto para nuestro juego y lo que no.

Mi intervención en el enfado de la alumna que no quería participar también es un punto en el que me replanteo si hice correctamente o no, es un aspecto que no me gusta sacar de mí, pero esa acción la interpreté como un menosprecio al proyecto y al área de Educación Física en general, por lo que indagaría más en transmitir hacia esta asignatura el mismo valor que el resto y plantear al alumnado que sus opiniones y gustos siempre son válidos y son argumentados coherentemente.

En cuanto al aspecto de la participación, considero que se adecuó justamente como planifiqué en la lección, llegaron solos a la conclusión que yo pensé en la planificación con la modificación de poner una pelota por participante para que hubiese participación para todos, mientras que en los equipos, hicieron algo que yo no tenía planificado y que no entraba bueno del juego bueno. Entre todos finalmente pudimos llegar a razonar que su planteamiento principal debía ser modificado.

Sesión 3

El comienzo de esta lección fue hacer el momento de encuentro todos juntos sentados en círculo exponiendo las modificaciones que realizamos la pasada lección y el razonamiento de cada una de ellas, recordamos de nuevo lo que tenemos que conseguir para que sea un juego bueno y las reglas principales. Hablando sobre ello, comento el tema de seguridad, si lo ven seguro o no el juego. Al principio no entendían a que me refería a los espacios y elementos del espacio, pensaban que hablaba de la composición de las pelotas de tenis, si eran duras o no. Al momento una alumna se refiere a ello diciendo: “¿Y no tendríamos que tener cuidado con las columnas?” Gracias a su respuesta, hago hincapié en que si esos elementos son seguros para nuestro juego. Entre todos responden lo previsto y acuerdan no pasar por detrás de las columnas, pero otro alumno dice que con las de tenis al rebotar van a volver a meterse por ese espacio ahora prohibido. Sin ninguna pregunta, ellos comentan que si eso pasa, sean los árbitros colocados ahí quien se la lance, pero comento que si lanzarla retrasaría el juego de los defensores y sería juego bueno, por lo que comentan que mejor se la pasen los árbitros a los defensores a la mano y puedan efectuar el juego más rápido. Entre todos añadimos

estas reglas a nuestra lista. Tras este momento de encuentro pasamos a jugar al juego del “stop” unos minutos a modo de calentamiento. Tras ello, como regla que pusimos la lección anterior, hago los 3 equipos equitativos para comenzar la acción.

Se dan 3 momentos de acción para que cada equipo pase por los 3 roles (árbitros, atacantes y defensores), pero en esas tres ocasiones se puede ver como algún participante incumple reglas ya pactadas y estropea nuestro juego. Tras ello, hacemos un momento de reflexión tras la acción en el que han estado últimos en el rol los árbitros quieren hablar y quejarse del incumplimiento de normas de algunos participantes. En ese momento saco también el tema de los móviles: “¿Cómo habéis visto las pelotas en nuestro juego?”, todos responden que no se puede crear juego bueno con esas pelotas porque al ser duras rebotan mucho y dificulta a los defensores su recepción. Les pregunto sobre qué se les ocurre y dicen que hacerlo con las pelotas de gomaespuma grandes, y ya surgen varias sugerencias sobre si saldrá bien o mal con esas, pero les digo de probar para ver qué tal sale.

Se vuelven a dar 3 momentos de acción en el que se dan varios encontronazos y enfados de los defensores porque el aro que es su caja se queda pequeño y se les salen todos los balones. Al volver a hacer una reflexión sobre este momento, se dan gritos y reproches de unos a otros por lo ocurrido, dicen que ciertas actitudes de compañeros no hacen que el juego bueno siga adelante. Sacan el tema de que el aro como caja no funciona porque se les salen todo el rato los balones y retrasa sus posibilidades de ganar. Por este motivo, pregunto qué se les ocurre para mejorarlo y todos dicen de poner un aro más grande. Ese elemento no lo tenía planificado, pues no lo veía muy factible, pero mientras pensaba, una de las alumnas comenta en alto que con un aro más grande va a seguir pasando lo mismo porque no tiene paredes que los sujeten, a lo que dice que ella prefiere una caja.

El razonamiento de esta alumna, a pesar de ser el más conveniente para el juego, tiene discrepancias entre sus compañeros. Antes de acabar la clase comento que si prefieren esas pelotas o quieren probar con otro tipo de móviles, se dan varias opiniones y decido tratar ese tema al comienzo de la clase de la siguiente sesión. Nos quedamos sin tiempo y el próximo día retomaremos desde la modificación del aro y el resto de móviles.

A lo largo de esta sesión puede sentirme cada vez que había un momento de reflexión tras la acción más agotada y superada por el comportamiento que estaban teniendo los alumnos. Este día la mayoría no entraban en razón, y solo querían jugar con las modificaciones que para ellos eran mejores sin pensar en los demás. Tuve que alzar la voz y parar el juego varias veces, con ayuda de mi tutora y compañera, para poner orden en la clase. Muchos se saltaban las normas impuestas y teníamos que repetir de nuevo la acción.

A su vez, no se ha logrado desarrollar todo el contenido planificado para esta lección y por ello he tenido que replantear la siguiente sesión para abordar dichos contenidos en la próxima. Ello contribuirá a dar más rápido la lección 4 para acabarla en el transcurso planificado y no tener más retrasos de planificación.

Otro punto que querría replantearme para otras ocasiones es el aspecto del incumplimiento de las normas, he podido observar cómo ciertos alumnos no se tomaban en serio cumplir las normas y ello me llevó a reflexionar en recursos para que esto no sucediera. Por mucho que mandase repetir la acción, había compañeros que seguían sin cumplirlas para favorecer con ventaja su juego y tener más posibilidades de ganar. Quizás para otra ocasión podría replantearme un sistema de penalización para evitar estos continuos sucesos.

Sesión 4

Esta intervención no sucedió todo como lo planeé, el primer motivo porque en la lección anterior no me dio tiempo a acabar y tratar todo lo que tenía planificado, por lo que eso iba a hacer que en esta sesión comenzara por ahí en vez de por mi planteamiento principal. Tras bajar al gimnasio y hacer, como cada día, el momento de encuentro repasando nuestras normas y la activación, saqué las dos variantes que no nos dio tiempo en la anterior lección y que debíamos dejar claro en ese momento, cambiar el aro por otro material y los balones que usaremos en nuestro juego. Pero como no se ponían de acuerdo decidí darles varias secuencias de juego con diferentes móviles aún con el aro colocado a un lado del campo (pelotas de gomaespuma pequeñas, pelotas de goma hinchables y las pelotas de gomaespuma grandes), y a la vez debían fijarse en qué material podían utilizar como caja para que no se saliesen las pelotas. Después de varios

momentos de acción, les convoqué en círculo para tomar decisiones sobre dichos elementos. En este momento una compañera comentó que los defensores de su equipo cogían los mismos la mayoría de las pelotas sin dejar participar al resto del equipo. Esto me pareció una regla bastante importante de hacer y que yo misma no me había planteado, así que dejé que pensasen sobre una solución para ello y finalmente acordaron de coger una pelota por defensor o planear estrategias para pasarse la pelota y dejarla lo más rápido posible en la caja. Tras esto, volví al tema de los móviles, y como seguían sin ponerse de acuerdo, les dejé otras secuencias de juego con las pelotas pequeñas y pelotas grandes de gomaespuma, que eran las dos opciones entre las que estaban. Tras varias votaciones deciden por mayoría quedarse con los balones de gomaespuma grandes porque al ser más grandes botan menos, se dejan mejor en la caja y al ser más blandas su recepción es más fácil. En cuanto al tema del aro o zona de dejar los balones, finalmente por unanimidad deciden poner una caja argumentando que al tener paredes se pueden dejar a distancia y pueden lanzar para encestar para hacerlo más rápido, así que añadimos estas dos normas y modificaciones a nuestra lista.

A lo largo de esta lección, en rasgos generales me he dado cuenta posteriormente de que los alumnos, en el momento de las reflexiones, decidían las normas acorde a favorecer al último rol que habían estado, es decir, si un equipo había estado de defensores en el último momento antes de la reflexión, sus normas iban a ir encaminadas a dar ventaja a ese rol. Se me hizo complejo hacerles entender que debían ponerse en el punto de vista de todos los roles, pues ellos también iban a cambiar, pero no querían entrar en razón.

También, se dieron cambios de elementos antes de lo que tenía yo planificado, me di cuenta de que ellos solos, sin necesidad de preguntarles sobre ello, sabían que habían elementos que producían desventaja en uno de los equipos, como fue el caso de la posición del aro donde tenían que dejar los balones los defensores, se dieron momentos en los que todos comentaban que esa localización no era la correcta y por ello decidí seguir su ritmo y cambiarlo cuando lo decidiesen y no según lo establecido en mi planteamiento de UD aunque se viese alterado, al igual que yo quiero transmitir mis conocimientos a los alumnos y aprendan de mí, estas acciones también me hicieron reflexionar que no tiene por qué salir siempre lo planificado, quizás sus propuestas son más ricas y completas y pueden favorecer al juego.

Sesión 5

Esta quinta lección se dio comienzo en el aula, donde hicimos el momento de encuentro ahí porque la primera media hora de la clase tenían cogido el gimnasio otra clase de Secundaria, por lo que tuvimos que estar media hora en clase repasando y comentando las opiniones sobre nuestro juego. Tras bajar al gimnasio, hice los equipos como ya habíamos acordado y comienzo dejando 3 momentos de acción para tratar otra reflexión después. En esta reflexión la pregunta que les quiero hacer es sobre la igualdad de oportunidades de ganar en el juego. Al hacérsela, todos responden que no hay igualdad en el juego, que los atacantes son los que siempre ganan, y las soluciones que aportan son tirar más flojo para que cojan antes los balones, mover la caja al medio, que lancen a rasa para que sea más fácil cogerla... Pero viendo que ninguno se refiere al recorrido de la carrera como tal, directamente les pregunto sobre ello, y en general hay dos bandos de opiniones. Unos dicen que es muy corta y otros que no se debe modificar. En cuanto a la carrera, surgen muchas ideas de cómo se podría modificar el recorrido, algunas con una probabilidad alta de que se diesen problemas de seguridad y otras no se adecuaban a los espacios. Mario propuso la idea de ir y volver corriendo 3 veces por el mismo recorrido que estaba establecido, a lo que le hice reflexionar sobre la seguridad en esa idea sin dejar que lo experimentasen ni una sola vez. Finalmente, con las normas que nos quedamos tras varias reflexiones son: colocar al medio la caja para que les pille a los defensores más centrado y más cerca de todo el espacio la caja, y modificar la carrera de los atacantes haciéndola más larga, ida y vuelta. Yo les dejo total libertad y ponemos en acción sus nuevas modificaciones para probarlo. Vuelven a pasar cada equipo por cada rol y se dan varias problemáticas, por lo que les vuelvo a llevar a la reflexión. La mayoría comentan que la caja de los defensores en medio es buena idea porque es más fácil para ello, así que esa norma la añadimos también, pero en la carrera se dan problemas de choques y de seguridad porque al ser ida y vuelta unos corren más que otros y se acaban chocando en el recorrido. Un alumno comenta la idea de correr alrededor del gimnasio, en forma de “U”, pero muchos no están de acuerdo ni lo ven factible porque dicen que es muy largo y no llegarían a tiempo, igualmente doy una acción para hacerlo con la propuesta de este alumno y tras ello reflexionan que ha habido más igualdad con ese recorrido y que el único inconveniente es que entre los miembros de los atacantes, se adelantan y sufren choques y caídas, así que deciden poner la norma de no adelantar y crear estrategias de salida.

Antes de acabar la clase, hicimos una última acción de juego en el que se dieron varios lanzamientos con el pie por parte de algunos atacantes, esto conllevó a varias quejas y enfados, como Erika, que nada más producirse comentó en alto:

-¿Pero qué hacéis? Es que ese lanzamiento con el pie no es seguro, no es justo para los demás jugar así.

Pero como no nos daba tiempo a su reflexión propia, les mandé de tarea traer posibles modificaciones de la normativa a raíz del lanzamiento con el pie de varios alumnos.

Sesión 6

El momento de encuentro de esta sesión lo volvimos a hacer en el aula de cuarto, ya que en el gimnasio estaban recogiendo todavía la clase anterior y preferimos no perder tiempo esperando, por lo que previo a bajar, estuvimos hablando en clase de todas las normas y sobre todo de las de la anterior sesión, surgían varios debates entre los alumnos que consideraba ricos en contenido porque estaban argumentando sus opiniones de la modificación de normas y elementos. Además, como teníamos tarea para hoy, les pregunté sobre qué replanteamientos y modificaciones habían pensado sobre la última acción en la que nos quedamos el otro día de lanzar el balón con el pie, a lo que una alumna en concreto, aún enfadada de presenciar ese lanzamiento el otro día, comenta en alto que no era justo que unos lanzasen así y otros no, les daba ventaja a los que lanzaban así. Aun así, muchos compañeros, sobre todo chicos, comentan que lanzar con el pie sí que es juego bueno porque es más divertido y les gusta más. La misma alumna de antes insiste en que puede ser peligroso y puede dañarse el material, por lo que por mayoría se da añadimos la norma de no lanzar con el pie.

Llegó el momento de bajar al gimnasio, hice rápidamente los equipos para que nos diese tiempo a realizar lo previsto y comenzamos haciendo 6 acciones para pasar por cada rol. En las 3 primeras les expliqué que íbamos a puntuar 1 punto por cada atacante que llegase a meta, y en las otras 3 íbamos a puntuar 1 punto si entraban todos en meta antes de que los defensores dejasen todas las pelotas en su caja. Después de hacer estas 6 acciones, hacemos un momento de reflexión tras la acción, en el que comentan todos, excepto 3 alumnos, que el sistema de puntuar 1 punto por cada atacante que entre a

meta no es juego bueno porque solo favorece a los atacantes y no están en igualdad de oportunidades, añadimos este sistema de puntuación a nuestro juego.

Tras esto, rápidamente volvemos a dar 3 secuencias de acción más en las que, en dos de ellas, varios alumnos a modo de estrategia dejan en la zona de la salida sus balones antes de comenzar las carreras. Esto provoca choques con los defensores al ir a por ellas y enfados en los defensores porque no les parece justo dejarlas ahí. En el momento de reflexión, después de muchas reflexiones y momentos de tensión, votamos en dejar o no dejar los balones tan cerca de la salida. Por el tema de seguridad principalmente, deciden prohibir dejarlos ahí y hacer una limitación del lanzamiento en el espacio. De esta manera, no se podrán dejar los balones tan cerca de la salida.

Para acabar, hacemos el momento de despedida todos juntos haciendo un repaso de todo lo que hemos hecho en estas 5 sesiones y comento que la próxima lección será ya la última de esta UD.

En esta intervención mi tutora y mi compañera de prácticas tuvieron que ayudarme bastante poniendo orden y parando el juego varias veces por el comportamiento que estaban teniendo. Al ser un miércoles a última hora este grupo siempre tienen conductas inadecuadas y llevar una clase este día de la semana con ellos se hace complicado, por lo que tuvieron que ayudarme en ese sentido para poder continuar. Además, una alumna durante la lección, tuvo contestaciones y gestos inoportunos hacia mí por no ponerle con el grupo que ella quería y por mandarle al rol de árbitro durante la clase. Tuve que enfrentarme a ella desde la autoridad y mi profesora tuvo que intervenir para castigarla un rato por su conducta.

Sesión 7

La estructura de esta lección al final fue totalmente al revés de lo que planifiqué en la maqueta. Mi tutora me dio el consejo de empezar primero dejándoles disfrutar del juego y recordando sus modificaciones y luego ya pasar a realizar la ficha de evaluación al final de la clase para que lo tuviesen mejor afianzados y sirviese también de momento de relajación para acabar la clase. Por este motivo y porque me pareció la idea más correcta y sensata, hice un cambio de última hora en la intervención.

Como todas las clases, subimos al aula correspondiente del curso para recogerles y bajar al gimnasio, previo a esto les pedí que bajasen también un lápiz y una goma porque luego iban a tener que rellenar una ficha. Al comentar esto, surgieron varias réplicas y caras inadecuadas, por lo que volví a pensar en la equivocada imagen que tiene esta área en los centros educativos, hay un pensamiento erróneo de que la única metodología de esta área es jugar y hacer deportes o actividades. Al bajar al gimnasio les senté en círculo y comenté que esta iba a ser la última sesión de la unidad didáctica, y que íbamos a jugar un rato a nuestro juego para que se divirtiesen y viesen todo lo que habían creado. En ese momento, junto con mi compañera de prácticas, hicimos los equipos de forma equilibrada y les dejé libertad para elegir cada rol, que eligiesen cómo iban a ir rotando y que resolviesen pacíficamente entre ellos los problemas o incumplimiento de normas que se diesen, siempre con supervisión de las maestras. Al quedar aproximadamente 20 minutos de clase, paré el juego y les pedí que cogiesen su lápiz y se repartiesen por todo el espacio. Les repartí la hoja y algunos alumnos no paraban de hacer preguntas intentando sacar información de lo que debían poner en cada casilla. Algunos terminaron muy pronto pero otros tuvieron que quedarse más tiempo de lo establecido para acabarlo.

Mi tutora y compañera, al recoger la última ficha de evaluación de una alumna, me comentaron que había salido muy bien toda la Unidad Didáctica y que mis intervenciones habían sido precisas y correctas, que este curso era bastante complicado por sus comportamientos y que para ello intervinieron en los momentos claves para ayudarme. Esto me supuso un gran alivio, ya que tenía bastantes dudas de si había conseguido mi objetivo final o por el contrario el alumnado no había entendido la finalidad.