



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Una experiencia de juego bueno en la Educación Física Escolar en Portugal

TRABAJO FIN DE GRADO

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR: MARÍA CORTEJOSO OZAMIZ

TUTOR: NICOLÁS BORES CALLE



Palencia, junio 2023

Resumen:

El presente trabajo pretende mostrar, en primer lugar, una explicación teórica compuesta por varios apartados relacionados con los diferentes Sistemas Educativos, tanto de Portugal como de España, el deporte centrado en la Educación Física Escolar explicado desde diferentes teorías y el juego bueno.

Gracias a estos podremos entrar en contexto y conocer un poco más el objeto de estudio, para la posterior puesta en práctica de una unidad didáctica del juego bueno, con el curso de sexto de primaria del colegio Cidade de Castelo Branco, donde actualmente me encuentro cursando el Prácticum II gracias a una Beca Erasmus.

Las tres lecciones dentro de la unidad didáctica, siguiendo una misma regla primaria y una misma estructura, están compuestas por un momento de encuentro, un momento de construcción de aprendizaje y un momento de despedida y se encuentran en el *Anexo I*, donde, además de estas últimas, podemos ver otros aspectos a tener en cuenta como la disponibilidad de material, los objetivos y los contenidos.

Por último, se ha realizado también un análisis de los resultados obtenidos. Dentro de este encontramos varios puntos en los que se exponen, analizan y se dan soluciones a los diferentes problemas que he tenido durante el desarrollo del juego bueno.

Palabras clave:

Sistema Educativo; Juego bueno; Análisis; Educación Física Escolar; Normativa

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN	5
3. OBJETIVOS	7
4. FUNDAMENTACIÓN	8
4.1 DOCUMENTOS CURRICULARES EN PORTUGAL Y ESPAÑA	8
4.2 TEORÍAS ACERCA DEL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR	12
4.3 JUEGO BUENO	16
4.3.1 SEGURIDAD	17
4.3.2 RELACIONES:	17
4.3.3 INTERVENCIÓN PERSONAL	18
4.3.4 NORMATIVA	18
4.3.5 ESTRUCTURA DE LA LECCIÓN DEL JUEGO BUENO	19
5. METODOLOGÍA	22
6. ANÁLISIS SOBRE LOS RESULTADOS OBTENIDOS	23
6.1 INICIO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	23
6.2 EL IDIOMA, UN OBSTÁCULO	25
6.3 PÉRDIDA DE TIEMPO EN LOS MOMENTOS DE REFLEXIÓN	27
6.4 UNA MALA ELECCIÓN DEL JUEGO PARA TRATAR LAS RELACIONES	28
6.5 UN SISTEMA EDUCATIVO TOTALMENTE DIFERENTE	30
6.6 FALTA DE CONOCIMIENTO SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO	31
6.7 UN SISTEMA DE EVALUACIÓN BASTANTE MEJORABLE	31
7. CONCLUSIONES	33
8. BIBLIOGRAFÍA	36

9.	ANEXOS	38
9.1	ANEXO I: UNIDAD 38	
9.2	ANEXO II: COMPLEMENTO EVALUATIVO.	53
9.2.1	CUESTIONARIO 1:	53
9.2.2	CUESTIONARIO 2:	54
9.2.3	CUESTIONARIO DE UN ALUMNO EN DESACUERDO CON EL JUEGO:	55

1. INTRODUCCIÓN

Durante mi periodo de prácticas en Portugal, donde me encuentro actualmente cursando una Beca Erasmus, he tenido la oportunidad de conocer y aprender las diferencias culturales en el ámbito educativo respecto a España. Además de ello, también he podido compartir con los maestros portugueses los conocimientos que he adquirido en estos cuatro años en el grado de Educación Primaria, siendo este trabajo un reflejo de estos estos.

En concreto, el tema del que tratará mi trabajo es el Juego Bueno, centrándome en los criterios y los razonamientos que dan los alumnos a la hora de la construcción de este. Para ello, en primer lugar, he decidido realizar una justificación en la que se reflejan las razones por las que he seleccionado este tema, para la posterior redacción de los objetivos en la que se aclaran las intenciones que tengo con la realización de este trabajo.

Una vez terminados estos dos puntos, he escrito la fundamentación teórica en la que se pueden observar los contenidos teóricos distribuidos en cuatro puntos relacionados con los documentos curriculares, las teorías acerca de la educación, la importancia de la Educación Física y finalmente, el juego bueno.

Finalmente, una vez desarrollada la teoría que sustenta mi trabajo, me he centrado en la propuesta de intervención en forma de unidad didáctica que se encuentra en el *Anexo I*. En ella se desarrollan una serie de objetivos y contenidos que van a ser llevados a cabo, además de una contextualización y disponibilidad de materiales. En mi caso, he realizado tres lecciones y en todas ellas he seguido la estructura de lección establecida por Vaca (2002) y Bores (2005)

2. JUSTIFICACIÓN

Tras haber cursado el Prácticum I y el Prácticum II y siguiendo las ideas de García Monge (2005) me he dado cuenta de que en muchas ocasiones los maestros de Educación Física, cuando ven que un juego no funciona o no va por el camino que ellos pretenden lo modifican o directamente lo descartan, según que esas situaciones o problemas podrían ser analizados y utilizados para aprender de ellos en vez esquivarlos

Además de ello, he sido consciente de la gran importancia que tiene hacer a los alumnos participes y protagonistas de su propio aprendizaje, siendo responsables ellos mismos de sus decisiones y de la situación que les rodea en ese momento. También considero importante el hecho de hacerles ver que los maestros y futuros maestros valoramos y tenemos en cuenta sus opiniones y razonamientos.

En el tercer año como estudiante del grado de Educación Primaria, tuve la oportunidad de cursar una asignatura llamada “Juegos y Deportes”, donde, por primera vez, escuché el concepto de “Juego bueno”, el cual, no solo tratamos desde el punto de vista teórico, sino que también lo llevamos a la práctica siendo nosotros los protagonistas. Esto último nos sirvió de gran ayuda para hacernos entender el verdadero valor de este, pero, aun así, yo sentía la necesidad de comprobar si con los alumnos de primaria sería igual de efectivo.

En cuanto empecé mi periodo de prácticas en Portugal planteé a mis profesores la idea de trabajar con el Juego Bueno, a ellos les pareció muy buena idea porque no habían escuchado mucho sobre él y les parecía un concepto interesante. Así que, en primer lugar, decidí estudiar más a fondo el tema de juego bueno y recordar contenidos del año anterior para así, ser capaz de planificar una unidad didáctica relacionada con este, para posteriormente hacer un análisis de los problemas y aspectos a mejorar que fueron surgiendo en torno al juego.

Gracias a esto podré en primer lugar, ser más consciente de la situación de juego, conocer más al alumnado, poder aprender de sus razonamientos y estrategias y compartir las mías, para que, de manera conjunta lleguemos a un acuerdo hasta que consigamos la construcción de un juego bueno.

Aunque la situación de realizar esta unidad didáctica en otro país puede tener más dificultades, como la barrera del idioma, considero que es un buen momento para realizarlo, ya que será una experiencia diferente a la que podría ocurrir en España, demostrando así que la educación está influida por la cultura.

3. OBJETIVOS

- Utilizar los conocimientos, técnicas y metodologías que he ido adquiriendo durante mi etapa como estudiante de Educación Primaria.
- Compartir el concepto teórico de Juego Bueno en Portugal mediante la puesta en práctica de este.
- Planificar y desarrollar una unidad didáctica en la que los alumnos puedan ser protagonistas de su propio aprendizaje, además de conscientes de sus decisiones en el juego.
- Analizar y reflexionar sobre los razonamientos que el alumnado da ante las diversas situaciones que surgen en el juego.
- Diseñar estrategias que faciliten la superación de obstáculos mediante un acuerdo mutuo.
- Trabajar la normativa y las relaciones mediante la puesta en práctica de una unidad didáctica relacionada con el juego bueno.
- Hacer entender a los alumnos que cuando existe un daño, el juego acaba.

4. FUNDAMENTACIÓN

Una vez realizada la justificación y la redacción de objetivos, me centraré en la explicación teórica de los aspectos que servirán posteriormente para el análisis y la comprensión del Juego Bueno.

Este punto está compuesto por tres apartados, que van de lo general a lo más particular. El primero de ellos es un resumen comparativo entre los Sistemas Educativos, en él se destacan las diferencias en cuanto a la estructura, competencias clave y visión pedagógica.

El segundo de los apartados trata la importancia del juego dentro de la Educación Física, desde una perspectiva histórica y fisiológica mediante la redacción de algunas definiciones y clasificaciones del juego. Además, también destaca la influencia de las diferencias culturales en el sistema educativo y el papel del juego en el desarrollo físico, social, psíquico y emocional del alumnado.

Finalmente, en el último de los apartados he realizado un resumen de las ideas de García Monge sobre el Juego Bueno, explicando los cuatro núcleos que lo componen (Seguridad, relaciones, intervención personal y normativa) y la estructura de lecciones.

4.1 Documentos curriculares en Portugal y España

Debido a la situación actual en la que me encuentro, considero indispensable hacer un resumen comparativo a nivel general sobre el Sistema Educativo portugués y español.

Empezando por Portugal, y según lo establecido en la dirección general de educación, el curso se divide en dos semestres, uno de septiembre a enero y el otro de febrero a junio. También encontramos cuatro niveles que son: preescolar, educación básica, educación secundaria y educación superior.

El Sistema Educativo Español está dividido en tres trimestres, el primero de septiembre a noviembre, el segundo de diciembre a marzo y el último de abril a junio. Los niveles son iguales que en Portugal, pero las edades en las que se inician son diferentes.

Centrándome ahora en la Educación Básica, en Portugal encontramos tres ciclos: primer ciclo desde los seis hasta los diez años, segundo ciclo desde los diez hasta los doce años y tercer ciclo desde los doce a los quince años. En España también hay tres ciclos, pero están divididos de manera diferente, son: primer ciclo desde los seis hasta los ocho años, segundo ciclo desde los ocho a los diez años y tercer ciclo desde los diez hasta los doce años.

En Portugal, los documentos curriculares oficiales son: Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória y los Aprendizagens Essencias de Educação Física do Ensino Básico e Secundário.

El primero de ellos es un documento de referencia que guía la organización de todo el sistema educativo, homologado por la Ordenanza n.º 6478/2017, 26 de julio para las políticas educativas, contribuye a la toma de decisiones sobre el currículo y ayuda a definir estrategias y metodologías pedagógicas en el aula.

El perfil se basa en:

- Principios que guían la acción educativa: establecen un marco ético y pedagógico que fomenta el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje. Estos fundamentos guían las elecciones y metodologías de los educadores, estableciendo una base firme para el proceso educativo.
- Algunos de ellos son: un enfoque humanista, importancia del aprendizaje, inclusión de todos, conciencia de la sostenibilidad, etc.
- Visión que establece lo que se espera que sean los jóvenes al finalizar la escolaridad obligatoria: se refiere a lo que como docentes esperamos que los alumnos adquieran al finalizar los estudios.
- Algunos de ellos son: ser personas críticas y con pensamiento autónomo, ser personas respetuosas de los principios democráticos y solidarios, etc.

- Valores considerados orientaciones éticas para que los alumnos los pongan en práctica: estrechamente relacionado con el anterior punto, son valores que pretendemos inculcar a los alumnos. Entre ellos destacan la ciudadanía, la libertad, la responsabilidad, la curiosidad, etc.
- Áreas de competencias: encontramos diez, y en cada una de ellas aparecen unos descriptores operativos que nos indican el grado de dominio que se espera por parte de los estudiantes. Son las siguientes: lenguajes y textos, información y comunicación, pensamiento crítico y pensamiento creativo, raciocinio y solución de problemas, saber científico, técnico y tecnológico, relaciones interpersonales, desarrollo personal y autonomía, bien estar, salud y ambiente, sensibilidad estética y artística y consciencia y dominio del cuerpo.

En España encontramos un documento similar llamado Perfil de Salida, situado en el anexo I.B dentro del DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Dentro de este documento, al igual que en el anterior utilizado en Portugal, se establecen las competencias y habilidades que se espera que adquiera el alumnado al terminar una etapa educativa. Además, también tiene como objetivo orientar la planificación de enseñanza y evaluación de los aprendizajes.

En este documento encontramos una visión a nivel general de las competencias clave, que también son muy similares a las que encontramos en el currículo portugués: competencia en comunicación lingüística, competencia plurilingüe, competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, competencia digital, competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia ciudadana, competencia emprendedora y competencia en conciencia y expresiones culturales.

Cabe destacar que, como mencioné anteriormente, el perfil de salida no es el currículo en sí mismo, sino que sirve como complemento de los contenidos y objetivos establecidos en el currículo oficial, además de guiar a los profesores y centros educativos. También es importante resaltar que cada etapa dentro del sistema educativo español tiene un perfil de salida que se adapta a los niveles y aspectos concretos de cada ciclo educativo.

El segundo documento curricular de Portugal, conocido como "Aprendizagens Essenciais", integra todas las asignaturas en el currículo educativo. Este documento se divide en nueve partes, correspondientes a cada uno de los cursos de Educación Básica. En mi caso, me centraré en el sexto curso en el área de Educación Física, ya que es con el que estoy trabajando en mi periodo de prácticas.

La estructura es común a todos ellos, están compuestos por: introducción, área de competencias y operacionalización de los aprendizajes esenciales.

En la introducción nos menciona un poco la intención y los objetivos que se pretenden al cursar el sexto curso, haciendo referencia a la consolidación de aprendizajes de cursos anteriores. Una vez vista la introducción están las competencias generales.

En el último de los apartados, aparece una tabla en la que se encuentran los objetivos de aprendizaje, competencias clave, contenidos, criterios de evaluación y orientaciones pedagógicas. Además, dentro de este documento podemos encontrar el juego, en el apartado de los contenidos, aunque, a partir del cuarto curso los juegos pasan a un segundo lugar, ya que en quinto y sexto se trabajan otros aspectos como la condición física y la gimnástica.

Dentro del DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, se encuentran un apartado en el que se establecen apartados similares a los anteriores mencionados en el documento Aprendizagens Essenciais de Educação Física do Ensino Básico e Secundário. Algunos de ellos son: las competencias clave, las competencias específicas, los criterios de evaluación, los contenidos, las orientaciones metodológicas, las orientaciones de evaluación y las situaciones de aprendizaje.

Dentro de este último documento, el juego, es considerado una estrategia técnica primordial y se encuentra en el apartado de metodología para la mayoría de las áreas. Además, también lo encontramos en los contenidos que se imparten en el área de Educación Física.

Tras haber leído los diferentes documentos, he llegado a la conclusión de que todos ellos persiguen un mismo objetivo, que es ofrecer un marco educativo que oriente la enseñanza y

aprendizajes dentro de las escuelas. Aunque, sí que he encontrado algunas diferencias significativas.

- Estructura curricular: en España el currículo se divide en niveles educativos (Infantil, primaria, secundaria, etc.), y dentro de esos niveles, en cursos. En Portugal, se divide en nueve partes, una para cada curso de Educación Básica y se centra en los aprendizajes esenciales de la asignatura en concreto.

Además, en España, la información curricular se encuentra en un solo documento, dividido en apartados. En Portugal estos son documentos independientes.

- Competencias clave: las competencias clave son similares, aunque el énfasis que hace cada país en ellas es diferente.
- Enfoque pedagógico: he podido observar diferencias en cuanto a las orientaciones pedagógicas específicas y las estrategias a modo de recomendación. En el currículo portugués ofrecen muchas estrategias y maneras de trabajar que guían a los docentes a realizar casi cualquier actividad. Desde mi punto de vista considero que es totalmente normal que existan estas diferencias, ya que los sistemas están influenciados por las cultura y contextos específicos de cada país.

4.2 Teorías acerca del juego y su importancia en la Educación Física Escolar

Según lo expuesto por Gladys Elena Campo (2000) en su obra *El juego en la Educación Física*, la historia el juego ha sido aceptado como un importante medio educativo y ha sido definido de múltiples formas. Además de ello, con el paso de los años, se ha convertido en una parte esencial de la experiencia humana.

No existe una fecha exacta que recoja sus inicios, pero, sin embargo, se han descubierto evidencias arqueológicas en algunas civilizaciones antiguas como la griega, en la que el juego tenía una gran importancia, ya que era utilizado no solo para la mejora física, sino también para la intelectual, creando así el papel de noble ideal griego de la educación, el cual desapareció

durante la Edad Media y fue recuperado en el Renacimiento gracias a la reivindicación del papel del juego en el ámbito educativo por parte de algunos autores que menciona Gladys Campos (2000) en la obra citada anteriormente, como Locke (1693) en *Algunas consideraciones sobre la educación* y Rousseau (1762) con *Emilio*.

A pesar de la gran importancia del juego durante estos periodos, este no va a tener un papel definitivo en la educación hasta que aparezca la pedagogía activa a finales del siglo XIX y principios del XX.

Carlos Morrillas (1990), citando a Johan Huizinga, en su libro *Homo Ludens* (1938) y a Roger Caillois en su obra *Les jeux et les hommes* (1958) expone las clasificaciones de los juegos para estos dos autores.

Según Huizinga (1938) los juegos se dividen en primarios y secundarios. Considera los primeros como juegos básicos y sencillos que engloban actividades físicas y son comunes tanto en animales como humanos.

En segundo lugar, afirma que los juegos secundarios son desarrollados en sociedades humanas e incluyen reglas y convenciones más complejas. Estos pueden ser por ejemplo los juegos de rol, los juegos simbólicos, juegos de estrategia o desafíos intelectuales

Según Caillois (1938) los juegos se clasifican en cuatro categorías:

- Agon: se refieren a los juegos donde los participantes compiten entre sí por la victoria, es decir, juegos en los que la rivalidad y el desafío estén presentes.
- Alea: en estos juegos el resultado depende completamente de la suerte, es decir, el resultado no se puede predecir.
- Mimicry: juegos en los que los jugadores adquieren roles. Se incluyen juegos de roles, teatro improvisado y actividades que involucran la interpretación de personajes.
- Llinx: Se refiere a los juegos que buscan provocar una alteración de los sentidos y generar una sensación de desorientación.

Además, el juego ha sido objeto de estudio desde diversas perspectivas por varios autores como Stanley Hall (1904) en su obra *Adolescence: Its Psychology and Its Relations to Physiology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion, and Education* concretamente en el capítulo *Play and its Significance* donde muestra pensamientos evolucionistas sobre el juego.

Por otro lado, Herbert Spencer en su obra *Principles of Sociology*, publicada en varios volúmenes entre 1876 y 1896 trata el juego desde una concepción fisiológica.

También, Sigmund Freud abordó el tema del juego desde una perspectiva terapéutica en su trabajo *Más allá del placer* (1920). En él introduce la noción de “juego de repetición” y examina cómo el juego puede tener un papel significativo en la terapia psicoanalítica.

Aunque, en mi caso me centraré en Huzinga (1943) en su obra *Homo Ludens*. En la que, desde una perspectiva sociológica, descarta las explicaciones biológicas y psicológicas del juego, considerándolo principalmente como un proceso cultural.

Al descartar las explicaciones biológicas, sostiene que el juego no se puede reducir a instintos o impulsos, sino que tiene una dimensión social significativa.

En el caso de España y Portugal he podido comprobar que las diferencias culturales, por mínimas que sean, afectan al sistema educativo, y, por consiguiente, al desarrollo del juego en la Educación Física Escolar.

Una vez establecido el contexto histórico y las diferentes visiones sobre el juego, es pertinente destacar su importancia. El juego, como elemento fundamental de la Educación Física aporta múltiples beneficios para el desarrollo social, físico y mental de los alumnos. Según un artículo online de una empresa educativa llamada “Madera y Recreo”, algunos de ellos son:

- Desarrollo físico: el juego hace que se active el organismo, haciéndolo más fuerte y ejercitándolo.
- Desarrollo psíquico: favorece el desarrollo y ejercita las funciones psíquicas desarrollando la imaginación y la creatividad, fomenta la resolución de problemas y el

pensamiento crítico, además ayuda al proceso de concentración, atención, memoria y aprendizaje.

- Preparación para la vida social: gracias al juego se aprenden algunos valores como la solidaridad y se crea y consolida el carácter.
- Desarrollo individual: ayudan al proceso de desarrollo del lenguaje, fortalecen la determinación y la perseverancia. Además, hacen posible la mejora de la agudeza perceptiva en los aspectos relacionados con los sentidos, facilitan la comprensión del tiempo y del espacio y fomentan la fluidez y la agilidad corporal.
- Habilidades sociales y emocionales: gracias al juego los alumnos pueden practicar algunas habilidades sociales como son la cooperación, la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos.

4.3 Juego Bueno

Fue en el Seminario de Formación Permanente Tratamiento Pedagógico de lo Corporal dirigido por Marcelino Vaca, Mercedes Sagüillo y García Monge, donde se empezó a visualizar la idea de cambiar los juegos dando a los alumnos los recursos necesarios para hacerlo.

Según el artículo *Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “El juego bueno”* escrito por García Monge (2011), los juegos no deberían clasificarse en “juegos buenos” y “juegos malos”, ya que estas etiquetas están influenciadas por nuestros principios educativos. Si los docentes pretenden crear una actividad lúdica es necesario que intervengan en ella hasta convertirla en un proceso educativo mediante el desarrollo de estrategias en cada juego propuesto, para que, de esta forma se superen las situaciones no acordes con su visión educativa.

Por lo que, no existen juegos inherentemente buenos o malos, sino procesos que son más enriquecedores para cada estudiante y otros que lo son menos. Estos procesos, educan en diferentes aspectos, y su objetivo es alcanzar un estilo de juego más educativo, es decir, lograr el “Juego óptimo”.

Según García Monge (2005) escribió en su tesis, el juego debe adaptarse a cada contexto específico, además de ello, es importante que nos aseguremos de que cumpla con una serie de características y que los estudiantes desempeñen un papel activo en su desarrollo.

Un buen juego es aquel que se ajusta a las características del grupo, sus intereses y necesidades, así como a los del profesor. En este juego, hay un equilibrio en las relaciones, todos tienen la oportunidad de ser partícipes y progresar, se lleva a cabo sin conflictos ni riesgos de lesiones, en espacios apropiados, y los jugadores forman parte en el momento en el que se crean las reglas para que el juego sea más llamativo y adecuado.

Ahora bien, dentro de los procesos de construcción de juego bueno se abordan varios puntos. García Monge, (2011) los clasifica de la siguiente manera:

4.3.1 Seguridad

La comprensión de la importancia de la seguridad y la responsabilidad en los juegos y deportes es fundamental en la educación física escolar. Es esencial que los estudiantes comprendan que cuando ocurre una lesión o daño, el juego se interrumpe, es decir, lo que se pretende es fomentar en ellos la conciencia de su papel en el desarrollo de actividades controladas, seguras y saludables.

Algunos de los temas que se encuentran dentro de este punto son:

- La colaboración en la mejora de las áreas de juego para reducir los riesgos.
- El mantenimiento adecuado de la ropa y accesorios personales.
- La supervisión de movimiento, identificando conductas peligrosas para así poder evitar daños tanto para uno mismo como para los demás.

4.3.2 Relaciones:

Se trata de un aspecto fundamental para que la actividad sea educativa. El objetivo que se pretende es que todos los alumnos tengan la oportunidad de participar en un juego equilibrado, adquiriendo diferentes roles, sin presiones, ni críticas, aceptando las diferencias y asumiendo la responsabilidad de ayudar a aquellos que presenten mayores dificultades. Algunos de los puntos esenciales para conseguir esto son:

- Escuchar activamente respetando las opiniones del resto.
- Aceptar las diferencias
- Integrarnos en un ambiente de empatía, respeto y tolerancia.
- Comprender y aplicar los criterios que fomenten una mejor colaboración.

4.3.3 Intervención personal

Dentro de aquí encontramos algunos aspectos como la aceptación de los resultados y del éxito, una actitud positiva y empática frente a los eventos del juego, el reconocimiento y manejo de las emociones durante el juego y la resolución de conflictos a través de la mediación entre otras cosas. Por tanto, los aspectos relacionados serían:

- Aceptación de la derrota y del éxito.
- Tomar conciencia de la transformación emocional que produce el juego.
- Tener una actitud tolerante.
- La mediación de conflictos.
- Búsqueda de mejora personal

4.3.4 Normativa

Se pretende que los alumnos sean conscientes de que las normas existen por una razón importante y que deben cumplirse, es decir, son algo que no se puede mover. Nuestra intención como docentes es que los alumnos se conviertan en protagonistas mientras pactan las normas y descubren el sentido e influencia de estas.

Algunos de los aspectos que se encuentran entorno a la normativa son:

- El acuerdo de un marco básico de principios de funcionamiento (escucha, respeto, ayuda...)
- El acatamiento de las reglas y el desarrollo de la acción siguiendo la lógica del juego
- La percepción de la norma como un pacto colectivo

- La adaptación de las reglas para que se ajusten mejor a las características del grupo, logrando un juego interesante para todos, con un desafío equilibrado
- La comprensión de la influencia de los cambios en las reglas en el desarrollo del juego
- El conocimiento de los elementos de la estructura de los juegos que permiten su transformación o creación.

4.3.5 Estructura de la lección del juego bueno

Tomando como referencia una organización estándar, establecida por Vaca (2002) y Bores (2005) en el *Capítulo V. La lección del juego motor reglado* se encuentran los siguientes puntos:

Compartir el proyecto

Es necesario que el alumnado sea consciente y conozca el tema que vamos a tratar. La pizarra puede desempeñar un papel importante para enfocar el tema, en ella pueden aparecer los aprendizajes desarrollados a lo largo de las lecciones (Vaca y Sagüillo, 2009).

En el desarrollo de mis lecciones utilizaré este elemento para plasmar el título de estas, lo que se pretende trabajar y los principios básicos de actuación que hemos conseguido a través de los pactos grupales.

Proposición de un juego inicial

En primer lugar, deberemos plantear un juego en el que encontremos aspectos problemáticos sobre el tema que pretendemos trabajar (En mi caso me centraré en la normativa, aunque también intentaré tratar otros núcleos como es el de las relaciones y la seguridad).

Este tipo de juegos, según García Monge, (2009) deben tener las siguientes características:

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

Centrar las lecciones en problemas concretos

La formulación de preguntas será una gran ayuda para el docente a la hora de introducir a los alumnos dentro de la lógica educativa. Es importante destacar que en todo momento hay que intentar evitar formular preguntas abiertas que puedan tener varias respuestas.

Los momentos en los que debemos hacer estas preguntas son durante las pausas que ocurren dentro del juego y los momentos de reflexión con todo el grupo.

Gracias a esto podemos hacer a los alumnos participes y conscientes de su acción, además de que permite crear una visión más reflexiva y no tan egocéntrica por parte del profesor.

Identificar los elementos relacionados con el tema de cada lección

La información y propuestas de los alumnos, además de las preguntas deben quedar reflejadas en la pizarra. Es importante que hagamos entender a los alumnos el respeto y escucha por las opiniones del resto, ya que, si esto no se cumple, será imposible llegar a un acuerdo. Por lo que, el docente debe escoger entre hacer sugerencias sobre los criterios o escoger un grupo de observadores externos que puedan ver los conflictos y problemas que se presentan en el desarrollo del juego.

Compartir y evaluar los resultados

A la hora de la realización de este punto es de suma importancia tener claro que los criterios de realización deben estar centrados en el tema. Es en ese momento, cuando el alumnado será capaz de tomar una actitud crítica tanto de sus propias acciones como con las de sus compañeros. Este punto se puede realizar mediante fichas facilitadas por el profesor, en las que se encuentren los criterios y las anotaciones que aparecían anteriormente en la pizarra.

5. METODOLOGÍA

Para la realización de esta planificación con el curso de sexto de Educación Primaria, opté por la realización de una unidad didáctica. Una vez terminé esta planificación, la llevé a la práctica viendo los resultados, para así, más modificarla, consiguiendo mejorar algunos aspectos.

La unidad didáctica, que se encuentra dentro del *Anexo I*, está compuesta por tres lecciones de una duración aproximada de 55 minutos cada una. Todas ellas siguen la misma estructura dividida en tres momentos: momento de encuentro, momento de construcción del aprendizaje y momento de despedida.

Para evaluar esta unidad didáctica, el principal método que he utilizado ha sido la observación directa, aunque, a mayores he realizado un formulario de evaluación que se encuentra en el *Anexo II* y está compuesto por seis preguntas que deberán contestar los alumnos.

6. ANÁLISIS SOBRE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

Para la realización de este punto he escogido cinco temas de análisis que surgen tras haber desarrollado y visto los resultados de la unidad didáctica sobre juego bueno, situada en el *Anexo I* y puesta en práctica con los alumnos de sexto de primaria del colegio Cidade de Castelo Branco. La intención de este análisis es, en primer lugar, ser consciente del trabajo que he realizado como alumna en prácticas, además de servirme en otras ocasiones como futura profesora.

Como se puede observar, a continuación, se mostrará en cada apartado, el tema de análisis que proviene de la puesta en práctica del juego bueno. A mayores, en el caso de que las haya, presentaré las soluciones a dichos problemas, para que, en un futuro pueda ser consciente de ellos y así no cometerlos desde un primer momento.

6.1 Inicio de la unidad didáctica

En este punto abordaré el primero de los problemas que presenta mi planificación expuesta en el *Anexo I*, concretamente en el punto 9.1, en la que se encuentra la planificación compuesta por tres lecciones para poder trabajar el Juego Bueno, mediante un juego seleccionado, que en mi caso es “Polis y Cacos”.

Mi periodo de prácticas comenzó a principios de marzo, las dos primeras semanas fueron de observación, y, a partir de la tercera ya empezaba mi intervención.

Cabe destacar que yo no era la única alumna en prácticas en esa clase, por lo que mis tiempos de intervención no fueron todo lo amplios que podrían haber sido.

A mayores, el curso ya había comenzado hacía demasiado tiempo, eso quiere decir que los alumnos ya se habían acostumbrado a una estructura de lección en concreto y a una metodología específica que en muchas ocasiones el profesor seguía queriendo que mantuviéramos.

Una gran duda que tenía era si en Portugal se conocería el concepto de juego bueno o si, en el caso de que se conociera, el profesor iba a estar interesado en que yo realizara esta unidad

didáctica. En cuanto a los alumnos, no tenían ningún conocimiento sobre juego bueno, lo que dificultó aún más mi intervención.

Fue en este contexto como comencé a trabajar el tema. En primer lugar, hice una explicación teórica introductoria al tema para el alumnado, dejando claras en todo momento mis intenciones. Di mucha importancia a este momento, intentando que los alumnos comprendieran todo, para que, desde un principio supieran qué íbamos a trabajar y de qué manera lo íbamos a hacer.

La forma en la que se trabaja el juego bueno llamó mucho la atención de los alumnos, ya que iban a ser los protagonistas de su propio aprendizaje, es decir, iban a ser ellos mismos los que pusieran las normas mediante un pacto grupal. A pesar de que este fue un aspecto motivacional muy grande, pronto empezó a ocasionar problemas, ya que, como he mostrado en la justificación, se trata de una clase un poco problemática, en la que en muchas ocasiones los alumnos imponen sus ideas y no escuchan las del resto. Este hecho ocasiona el incumplimiento del juego bueno, concretamente en el ámbito de las relaciones,

“... escucha y aceptación de otras opiniones, diálogo” (García Monge, 2011).

El hecho de que una parte de los alumnos imponga sus ideas y no escuche las del resto, ocasiona a su vez que el resto de los jugadores no participen en la toma de decisiones, incumpléndose así otro aspecto que define el juego bueno “... mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas...” (García Monge, 2011).

Además de todo esto, al no disponer de más tiempo he tenido que realizar la unidad didáctica en tan solo tres sesiones, sabiendo que no son suficientes.

En conclusión, siendo consciente ahora de los problemas anteriores, considero que el trabajo de esta unidad didáctica tendría que haber tenido lugar en otro momento del curso, en mi opinión y compartiendo las ideas de Vaca (2001) el mejor momento para trabajarlo es al comienzo del curso.

Por lo que, en un futuro, como docente, si las circunstancias me lo permiten y puedo trabajar la temporalización de manera libre, tendré en cuenta este aspecto, y trabajaré este tipo de unidades

al comienzo del curso, siguiendo los contenidos relacionados con los juegos en el documento curricular. Además, emplearé más tiempo y realizaré más lecciones. De esta manera conseguiré seguir un proceso continuo durante el resto del curso haciendo que el alumnado entienda en qué consiste el juego bueno, cuáles son los puntos que lo componen y los problemas que aparecen en la puesta en práctica.

6.2 El idioma, un obstáculo

Para tratar este tema me apoyaré en un artículo escrito por Carlos J. Álvarez, en el que se resumen y tratan las ideas que Vygotsky aborda, concretamente en su obra *Pensamiento y lenguaje* (1934).

En esta obra se hace un estudio de la relación entre el lenguaje y el pensamiento, y afirma que el desarrollo cognitivo se ve afectado por la comprensión del lenguaje, ya que este último tiene un papel fundamental en este proceso. Antes de realizar este análisis creía firmemente en esta idea que relata Vygotsky, pero, después de la realización pude ser aún más consciente de lo mucho que afecta.

Por suerte, como mencioné anteriormente, me encuentro en Portugal, y el idioma es bastante similar al español. En mi caso, tuve la suerte de empezar las prácticas el segundo cuatrimestre, por lo que ya llevaba 5 meses aquí y me había familiarizado un poco más con el idioma, aunque, aun así, no fue trabajo fácil.

Al comienzo de mis prácticas, no sabía hablar mucho portugués, aunque me defendía, no era suficiente para la realización de una unidad didáctica de este tipo, ya que no conseguía expresarme como yo quería.

Cabe destacar, que, en el tema relacionado con la comprensión del idioma, al estar con el sexto curso se me hizo más sencillo, porque entendían más que los cursos anteriores.

En este contexto, decidí realizar la unidad didáctica sobre juego bueno, entonces, fue en la primera lección cuando tuve problemas, y me di cuenta de que los alumnos no habían entendido muy bien la explicación en un primer momento. La incomprensión por parte de los alumnos

ocasionó entre otras cosas: dificultades para seguir las instrucciones, falta de participación e interacción, baja retención de información, frustración y desmotivación.

Teniendo en cuenta, que la primera lección es en la que realicé una explicación teórica y al no entender la explicación los alumnos estaban desmotivados, aspecto que se indica en el artículo escrito por García Monge (2011) “Una breve explicación de lo que se persigue, seguida de la propuesta de un reto para la lección nos pueden ayudar a despertar el interés de los escolares”, decidí prepararla mejor y volver a repetirla el día siguiente.

Volver a realizar la primera lección fue un momento repetitivo, ya que, aunque en la anterior lección algunos alumnos no habían entendido todo, eran conscientes de que los contenidos y actividades eran las mismas, aunque, a medida que fuimos avanzando y los alumnos se fueron dando cuenta de que lo estaban entendiendo mejor, fueron recuperando la motivación e interés que había desaparecido en la primera lección.

Mi objetivo era que los alumnos entendieran mi explicación y lo conseguí, aunque considero que para próximas elecciones como futura maestra debería tener todos los aspectos y problemas que pudieran surgir en cuenta, pero, en este caso, al ser al comienzo debería de tener aún más cuidado, ya que podrían afectar a todo el desarrollo posterior. A mayores, considero que fue una pérdida de tiempo innecesaria, ya que si lo hubiera visto desde un primer momento no tendría que haber vuelto a realizar la primera lección y los problemas de desmotivación no hubieran aparecido.

Esto último lo pude comprobar con la realización del resto de lecciones, las cuales preparé de manera más detallada y, además, pedí al profesor si podía ayudarme en el caso de que no comprendiera alguna cosa.

En conclusión, considero que el idioma, a no ser que se conozca totalmente, siempre va a ser una barrera, pero eso no significa que no se pueda pasar con más esfuerzo e interés.

6.3 Pérdida de tiempo en los momentos de reflexión

Mi labor durante estos momentos era orientar a los alumnos hacia la búsqueda del juego bueno mediante algunas preguntas. Desde el principio di mucha importancia y empleé mucho tiempo en los momentos de reflexión, ya que me parecen esenciales para la realización del Juego Bueno y, además, era el momento más complicado por aspectos relacionados con el idioma.

Lo que debían haber sido momentos en los que se expresaran las opiniones y se escucharan las del resto, se convirtieron en momentos caóticos en los que algunos alumnos tomaban actitudes autoritarias, imponiendo sus ideas y sin mostrar respeto por las del resto. Esto, a su vez, ocasionó que el resto de los compañeros tuvieran miedo a dar sus opiniones, y, como indica García Monge (2011), el Juego Bueno se tiene que construir con la participación de todos.

Estas actitudes de autoridad y desacuerdo con la dinámica del juego se pueden ver reflejadas también en algunas de las fichas de autoevaluación que se han realizado a los alumnos, situadas en el *Anexo II*, en las que se puede ver a modo de ejemplo, como uno de los alumnos al realizar el cuestionario en la autoevaluación selecciona una puntuación extremadamente alta en comparación con la evaluación del resto de los alumnos y de la profesora. Además, en el momento que se le pregunta qué cosas le gustaría cambiar critica el hecho de que no ha podido poner tantas normas como le hubiera gustado.

Considero que la actitud que tomé ante estos problemas y reproches por intentar imponer las normas no fue siempre acertada. La situación era muy compleja, sobre todo cuando había alumnos que no aceptaban una idea diferente a la suya. Yo intentaba explicarlo y hacer entender la situación. Esto ha hecho que en algunas ocasiones haya considerado la posibilidad de quitar o poner una norma sólo porque una pequeña minoría no estaba de acuerdo y sabía que problemas podría ocasionar eso, aun así, no lo hice e intenté convencer a los alumnos mediante algunos temas educativos

Relacionado con lo anterior García Monge (2011) dice “En la práctica diaria, lo normal es que, si un juego no funciona o en él se dan problemas, por ejemplo, de relaciones o de participación, los educadores optemos o por descartarlo o por modificar sus normas. Sin embargo, estas opciones esconden algunos valores y consecuencias que es interesante tener en cuenta”.

Reflexionando un poco sobre mi actuación, me di cuenta de que en muchas ocasiones realizaba preguntas muy abiertas. Según García Monge (2011) “Las preguntas demasiado amplias pueden llevar a una discusión dispersa. Por ejemplo, ante una pregunta abierta como “¿habéis visto algún problema en el juego?”, los escolares pueden aprovechar para dar rienda suelta a miles de reproches o consideraciones que poco ayudan a definir el tema de lección”.

Considero que este tipo de preguntas ha afectado notablemente y ha favorecido el descontrol durante estos momentos, por lo que, en un futuro, intentaré realizar preguntas más concretas.

Cabe destacar que durante estos momentos intenté trabajar mucho los valores como el respeto. Una de las estrategias que utilicé fue que los alumnos pidieran el turno de palabra levantando la mano, pero, aun así, en muchas ocasiones solo la levantaban los “líderes” que imponían sus ideas. Esto, a su vez ocasionaba que el resto no diera su opinión.

Otro de los aspectos que también influyó mucho, como mencioné antes, fue el desconocimiento del idioma, porque en algunas ocasiones no comprendía del todo lo que los alumnos intentaban decirme, o no expresaba de manera correcta las preguntas que tenía que hacer y este fue uno de los momentos en los que más noté esta dificultad.

Pude ser consciente los momentos de reflexión fueron muchos y demasiado largos, por lo que, como futura docente será un aspecto que intentaré mejorar. En primer lugar, intentaré ser más clara y concisa para que los alumnos comprendan la información que realmente me interesa. Desde un primer momento dejaré claras cuáles son las normas, como indica García Monge (2011) “Tratamos de que el alumnado tome conciencia de que las normas no son algo inamovible, pero sí necesario para la acción colectiva”.

6.4 Una mala elección del juego para tratar las relaciones

En un primer momento mi idea era trabajar las relaciones y la normativa mediante el desarrollo de un único juego. Mi elección fue “polis y cacos” porque era un juego con el que estaba familiarizada ya que en el segundo año de carrera mi grupo y yo realizamos un juego en el que implantamos el juego bueno mediante la puesta en práctica de polis y cacos.

Uno de los errores que cometí fue que elegí directamente un juego, en vez de seleccionar una regla primaria, concretamente en este juego sería “Pillar y no ser pillado”, por lo que en futuras ocasiones debería de trabajarlo desde el inicio y permitir así que los alumnos construyan el juego mediante un acuerdo mutuo desde una regla primaria.

En ese momento yo no era consciente de la importancia que tenía la buena elección del juego, pero, nada más construir la primera lección me di cuenta de ello y en vez de cambiarlo, decidí trabajar con ello e intentar buscar una solución.

Según García Monge (2011) “No todos los juegos permiten sacar el máximo partido al contenido y adaptarse a las necesidades e intereses del alumnado”.

El tema de la normativa estaba muy presente, ya que, como se puede observar en el *Anexo I* se ha desarrollado en casi todo momento, mediante la ampliación y reducción de espacios, jugando con el número de materiales y estableciendo reglas entre todos. Sí que es verdad que podría haber desarrollado más preguntas y aspectos, pero no disponía del tiempo suficiente, aunque de esto hablaré más adelante.

El verdadero problema surge cuando intento trabajar las relaciones, y no encuentro la manera de hacerlo. Ya había empezado con la realización de la lección, así que, en vez de cambiar el juego, decidí que podría trabajar principalmente la normativa, ya que había muchos puntos dentro de ella y en segundo lugar intentar trabajar las relaciones.

La única manera que encontré para trabajar este último núcleo fue mediante la imposición de reglas, como se puede ver en el *Anexo I*, en donde puse una regla en la que los niños puedan pillar y salvar como máximo dos veces a cada persona por partida.

Siendo totalmente consciente de que esta no iba a ser una buena solución, ya que no quería trabajar las relaciones mediante la imposición de reglas, intenté trabajar para conseguir un buen criterio justo a la hora de salvar y pillar a los jugadores.

Aun así, considero que este tema fue tratado de manera muy superficial, y, como consecuencia, tuve que tratar otros temas que en un principio no tenía pensado, como es el caso de la seguridad.

Gracias a esto he podido ser consciente de la importancia que tiene la elección de una regla primaria. En el caso de que en el futuro vuelva a tratar el tema del juego lo haré con más calma, meditando y escogiendo la mejor de las opciones. Además de ello, no comenzaré con un juego directamente, sino que comenzaremos con una regla primaria con la que trabajaremos los aspectos que pretendemos. A mayores, considero que la elección de varias reglas primarias nos puede dar la opción de desarrollar varios juegos consiguiendo así comprobar cuál se ajusta más a mis intereses.

6.5 Un sistema educativo totalmente diferente

Como se puede mostrar dentro de la fundamentación teórica, en unos de los apartados he dedicado un espacio para hablar sobre el Sistema Educativo de ambos países. Este tema está íntimamente relacionado con las diferencias culturales que he mencionado anteriormente centrándome en el idioma, ya que es el mayor de los obstáculos que he encontrado dentro de estas.

En la comparativa he podido comprobar, que, aunque estos documentos sean parecidos, tienen bastantes diferencias que me han hecho tener más dificultades a la hora de comprender la forma de trabajar de los profesores portugueses. Además de ello, en España, la Ley Educativa se modificó en el año 2020, aunque sus medidas se han ido aplicando de forma progresiva según han ido avanzando los cursos, hasta terminar con su implementación en el curso 2023/2024, por lo que, al ser recientes los cambios sigo procesándolos.

Considero que uno de los errores podría haber mejorado es leer estos documentos con anterioridad y preguntar a mis profesores sobre las dudas que he ido teniendo, ya que, cuando lo he empezado a comprender ha sido cuando empecé a elaborar este trabajo, ya que lo consideraba necesario para la realización del mismo. Gracias a esto he sido consciente de que si hubiera leído los documentos con anterioridad podría haber realizado mejores intervenciones.

6.6 Falta de conocimiento sobre el objeto de estudio

Cuando empecé con la realización de este trabajo, antes de comenzar me propuse leer los documentos que los profesores nos habían ofrecido en años anteriores en los que se trataba el Juego Bueno y otros artículos relacionados con el mismo.

Aunque está era mi primera intención, considero que, a pesar de haber leído gran parte de ellos, ha habido otros de gran importancia que no les presté la suficiente atención o no los entendí con total claridad. Todo ello ha ocasionado que mi trabajo se ralentice, además de crear y tener ideas erróneas sobre el Juego Bueno.

Esto lo pude comprobar sobre todo en la estructura de las lecciones, ya que no sabía cuál seguir, lo que ocasionó una falta de claridad en los objetivos, desorganización en la planificación, pérdida de enfoque y coherencia y dificultad para evaluar el proceso.

A pesar de ello, fui consciente de esta situación e intenté solucionarlo a medida que fui avanzando leí mejor estos artículos y pude comprobar que mi trabajo iba por mejor camino.

Para futuras ocasiones considero que es totalmente necesario prestar más atención al conocimiento del objeto de estudio desde un principio e investigar más sobre el tema para así hacer posible una realización óptima del mismo.

6.7 Un sistema de evaluación bastante mejorable

El último de los temas de análisis tiene que ver con el sistema de evaluación que he empleado. Como se puede observar en el *Anexo II*, he realizado unas fichas a los alumnos en las que se encuentran preguntas en las que valoran su acción, la del docente y la del resto de sus compañeros, además, también indican qué es lo que más les ha interesado y qué podríamos hacer para mejorar.

Cabe destacar, que la evaluación de esta unidad didáctica ha sido principalmente mediante la observación directa de los alumnos, aunque, para complementar decidí poner esta ficha de evaluación, que, desde mi punto de vista no ha cumplido el objetivo que tenía.

Creo que esta ficha ha servido como sistema para ver los aspectos que puedo mejorar y más que los alumnos. Ha servido también para poder ver lo que opinan los alumnos sobre la puesta en práctica del juego bueno.

Como futura docente considero que evaluar mediante la observación directa por parte del maestro, es el mejor sistema para este tipo de juegos. A mayores de esto, he considerado la posibilidad de que pudieran ser los propios alumnos los que hicieran una evaluación a sus compañeros. Esto lo podríamos realizar separando la clase en dos grupos para que identifiquen algunos comportamientos que afecten al juego. Según García Monge (2011) “se puede también colocar observadores externos que identifiquen en la acción de otros qué comportamientos suponen jugar con control y cuáles con descontrol”.

7. CONCLUSIONES

Gracias a la realización de este trabajo he podido llegar a varias conclusiones relacionadas con la consecución de objetivos, la importancia del juego en la Educación Física Escolar, el juego bueno y las dificultades que aparecen en el proceso cognitivo debido a las diferencias culturales.

Nada más comenzar el trabajo me propuse unos objetivos con intención de cumplirlos, aunque, era consciente de que estos podrían cambiar y no cumplirse, intenté en todo momento ajustarme a ellos.

Todos ellos han sido cumplidos satisfactoriamente a excepción del último en el que propuse trabajar la normativa y las relaciones, ya que, en un primer momento no fui consciente de que la elección de mi juego no había sido la mejor opción para trabajar las relaciones. Aun así, este último tema ha sido trabajado, pero no tanto como en un principio pretendía.

Por ello, he llegado a la conclusión de la gran importancia que tiene elegir un juego que se ajuste a los intereses del profesor. En mi caso, era trabajar las relaciones y la normativa, pero, al centrarme tanto en esta última dejé de lado la primera.

Como menciona García Monge (2011) “Puede ser interesante elegir juegos que presenten un problema en torno al tema elegido (relaciones, seguridad, normas) con el fin de plantear una situación de partida en el alumnado que provoque su disonancia cognitiva”.

Centrándome ahora en las diferencias entre Portugal y España, gracias al resumen comparativo sobre los documentos curriculares pude comprobar que el juego el Portugal tiene una importancia similar a la que tiene en España, aunque, sí que es verdad que a la hora de redactarlo en los documentos no se muestra tanto énfasis como en los documentos españoles. A pesar de ello, he podido comprobar gracias a la realización del *Prácticum II* en una escuela portuguesa que sí que se le da importancia.

En los documentos curriculares de Portugal el juego no está redactado con el mismo énfasis que en el currículo español ni tampoco aparece en tantas ocasiones. Este último se muestra en ambos

documentos como contenido de Educación Física, aunque en España también aparece en muchas otras asignaturas ya que es utilizado como herramienta metodológica.

Relacionado también con los contenidos dentro del currículo, he podido observar que en Portugal se da mucha importancia al desarrollo de las habilidades motrices. En España, además de dar importancia a este aspecto, se enfatizan otros como el deporte escolar, la educación para la competición deportiva y el desarrollo de los valores por medio del deporte.

Todas estas diferencias curriculares han afectado significativamente sobre la puesta en práctica de mi unidad didáctica, pero, en especial esta última, ya que, los alumnos estaban acostumbrados a una educación más “Deportiva” y no solían trabajar los elementos transversales que se encuentran en torno al deporte como son las relaciones, el respeto, la escucha, la cooperación...

Siguiendo con las diferencias entre estos dos países, el mayor de los obstáculos fue el idioma, aunque sí que es verdad que no fue tan grande como pensaba antes de comenzar las prácticas.

Como se muestra en el artículo de Carlos J. Álvarez en el que se resumen y tratan las ideas que Vygotsky escribió en su obra *Pensamiento y lenguaje* (1934), el desarrollo cognitivo se ve afectado por la comprensión del lenguaje, ya que este último tiene un papel fundamental en el proceso.

A pesar de que son dos idiomas similares, a la hora de dar clase e intentar explicar los contenidos se notan mucho las diferencias. Por una parte, surge un miedo a que los alumnos no te entiendan, o lo que es incluso peor, que te entiendan mal. Por otra, surge una preocupación porque tú, como docente no entiendas lo que te quieren decir los alumnos.

En mi caso, en la mayoría de las ocasiones, el profesor estaba presente y si tenía algún inconveniente me podía ayudar, aunque, ha sido cuando he estado completamente sola cuando he visto la verdadera dificultad.

Finalmente, tratando el objeto de estudio de este trabajo y siguiendo las ideas que aparecen en el artículo *Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar*: “El

juego bueno” escrito por García Monge (2011), “Los juegos no deberían clasificarse en “juegos buenos” o “juegos malos”, son procesos que pueden resultar más o menos enriquecedores”

Por lo que, mi papel, como futura docente es intentar crear un juego que reúna las características necesarias y se ajuste a unas circunstancias concretas que permita desarrollar mis intereses haciendo partícipes a los alumnos.

Considero que gracias al juego bueno podemos dejar atrás la enseñanza tradicional y conseguiremos llevar a cabo una enseñanza activa, en la que se reconozcan las ideas y opiniones de los alumnos, favoreciendo su pensamiento crítico, un aprendizaje significativo, participación, colaboración y habilidades sociales, motivación y autonomía entre otras cosas.

8. BIBLIOGRAFÍA

- *Aprendizagens Essenciais - Ensino Básico* / *Direção-Geral da Educação*. (n.d.). <https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>
- [BIBLIOGRAFÍA DE APRENDIZAGENS ESENCIAIS.](#)
- Campo Sanchez, G. E (2000). El juego en la Educación Física Básica. Juegos pedagógicos y tradicionales.
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- *Direção-Geral da Educação*. (s. f.). <https://www.dge.mec.pt/>
- García Monge, A. (2009) construyendo una lógica educativa en los juegos en educación física escolar: “el juego bueno”.
- González, C. (2010). La relación entre lenguaje y pensamiento de vygotsky en el desarrollo de la psicolingüística.
- *LOMLOE: Nueva ley de educación* / *BlogBibliotecas*. (2022, 6 octubre). <http://blogbibliotecas.mecd.gob.es/2022/10/06/lomloe-nueva-ley-de-educacion/#:~:text=La%20nueva%20ley%20est%C3%A1%20vigente,en%20el%20curso%202023%2F2024>.
- MODERNA. *Rla-revista De Linguistica Teorica Y Aplicada*, 48(2). <https://doi.org/10.4067/s0718-48832010000200002>
- Morrillas, C. (1990). Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahonar* 16, 1990, 11-39.
- Partners, L. C. (2022). El Sistema Educativo de Portugal: ¿Cómo funciona? *LCR Capital Partners*. <https://www.lcrcapital.com/es/blog/sistema-educativo-portugal/#:~:text=Educaci%C3%B3n%20B%C3%A1sica,->

[Los%20ni%C3%B1os%20comienzan&text=Primer%20ciclo%20\(del%20primer%20al.e scuela\)%2C%20edades%2012%20a%2015](#)

- Patricia Nunes. (2023, May 12). *Jogo do Pau Português*. EULisboa. [https://www.estadio.ulisboa.pt/atividade/jogo-do-pau-portugues#:~:text=O%20Jogo%20do%20Pau%20Portugu%C3%AAs,e%20defesa%20pe ssoal%20\(80cm\).](https://www.estadio.ulisboa.pt/atividade/jogo-do-pau-portugues#:~:text=O%20Jogo%20do%20Pau%20Portugu%C3%AAs,e%20defesa%20pe ssoal%20(80cm).)
- Preto, L. (2011). Análise do programa de ensino do jogo do pau nos ensinos básico e secundário. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/277752617_Analise_do_programa_de_ensino_do_jogo_do_pau_nos_ensinos_basico_e_secundario#pfb
- R & B DIVERSITAS MADERAS Y RECREO, S.L. (2023, 22 mayo). *Empresas de Parques Infantiles Madrid - Maderas y Recreo*. Instalacion de parques infantiles Madrid - Maderas y recreo. <https://maderasyrecreo.es/>

9. ANEXOS

9.1 Anexo I: unidad diáctica inicial

TÍTULO: “Conocemos el concepto de juego bueno”

Contexto

La unidad didáctica que se presenta a continuación ha sido llevada a cabo durante mi último año académico, en el que me encuentro cursando mi Prácticum II en Portugal. El colegio que se me ha asignado está dentro de un agrupamiento llamado Nuno Álvares que cuenta con 8 escuelas.

En concreto, la mía es Cidade de Castelo Branco y suma un total de 721 alumnos entre primer, segundo y tercer ciclo.

Grupo de referencia

Esta unidad didáctica va a ser llevada a cabo con los cuatro cursos de sexto de primaria a nivel general, aunque a la hora de hacer el análisis me centraré en uno de ellos, concretamente 6.º B.

La elección de este grupo se debe a que durante mi periodo de observación en el Prácticum II he podido ver que los alumnos tienen actitudes competitivas que ocasionan problemas entorno a las relaciones y la normativa. En muchas ocasiones los alumnos discuten entre ellos, no respetan las reglas, no hacen partícipes al resto de sus compañeros... Por ello, considero que la puesta en práctica de esta unidad didáctica puede resultar interesante, además de que puede servir de gran ayuda para que los alumnos comprendan y sean partícipes de la construcción del juego bueno.

Espacio de trabajo

En la escuela contamos con cuatro espacios en los que se desarrollan las lecciones de Educación Física, dos de ellos interiores y otros dos exteriores. Cada 20 días los espacios se van rotando para que los alumnos puedan desarrollar diferentes actividades en cada uno de ellos.

- Espacios interiores: gimnasio y sala de gimnástica y condición física.

- Espacios exteriores: campo I y campo II.

En mi caso, para llevar a cabo mi unidad didáctica he escogido en primer lugar, el primer espacio interior, es decir, el gimnasio. La elección de este se debe a que tienen unas dimensiones proporcionales al número de alumnos, además de que contamos con las paredes que servirán posteriormente favoreciendo el juego.

Disponibilidad del material

Es un aspecto de suma importancia conocer los materiales de los que disponemos, así como los que tenemos previsto utilizar durante el desarrollo de la unidad didáctica. Por lo que, es importante preguntar y consultar por la disponibilidad (En el caso de mi unidad didáctica son conos, un carrito y pelotas de balonmano).

Justificación

En la actualidad, podemos observar que en nuestra vida cotidiana y en diferentes entornos que involucran a niños y jóvenes, se presentan numerosas situaciones de juego en su aspecto lúdico. Por esta razón, mediante la implementación de esta unidad didáctica, mi objetivo es que el alumnado sea consciente y comprenda el paso de una actividad lúdica a un proceso educativo, a través del cual se puedan establecer una serie de aprendizajes relacionados con los juegos, que, a su vez favorecen el desarrollo de su proceso de madurez.

Para tratar todo ello, he considerado que podría ser útil trabajar con un tema en específico: el juego bueno. Dentro de él, me he centrado en dos núcleos en concreto: la normativa y las relaciones, ya que he visto que son en torno a los que más problemáticas aparecen durante el desarrollo de las lecciones de Educación física con 6.ºB.

Esto no quiere decir que el resto de aspectos dentro del juego no sean importantes. Todos los núcleos son fundamentales y lo ideal sería trabajarlos lo antes posible. Por esta razón, mi objetivo es hacer conscientes a los alumnos de que las normas existen por una razón importante y que deben cumplirse.

Una vez tratado el tema de la normativa, pretendo también hacerles entender a los alumnos que deben respetar a sus compañeros desde varios puntos de vista (Ritmo de aprendizaje, opiniones, pacto de acuerdos...) de esta manera se podrá conseguir un buen ambiente de convivencia.

Intervención

Objetivos

- Conocer y comprender el concepto de juego bueno, además de los aspectos temáticos que lo componen: seguridad, normativa, relaciones e intervención personal.
- Dar a conocer el concepto teórico de juego bueno en Portugal.
- Llegar a un acuerdo que cubra los intereses tanto del profesorado como del alumnado.
- Analizar y reflexionar sobre los razonamientos que el alumnado da ante las diversas situaciones que surgen en el juego.
- Diseñar estrategias que hagan posible la superación de situaciones mediante un acuerdo mutuo.
- Hacer entender a los alumnos que cuando existe un daño, el juego acaba, además de incentivar actitudes que favorezcan un buen clima dentro del aula.

Contenidos

- Tratamiento de las relaciones equilibradas en el juego y la normativa.
- Creación de reglas consensuadas que promuevan la consecución de un objetivo compartido: el juego bueno.

- Consentimiento y consideración hacia las reglas establecidas mediante el acuerdo colectivo.
- Consideración hacia los compañeros, el material y los espacios utilizados en las distintas situaciones de juego.
- Fomentación del respeto hacia los demás y el entorno, promoviendo una cultura de inclusión, empatía y tolerancia en el ámbito educativo.
- Desarrollo de las habilidades de trabajo en equipo a través del juego, promoviendo la colaboración, la comunicación efectiva y el respeto por las ideas y contribuciones de los demás.

Evaluación

La evaluación se realizará diariamente, para ello utilizaré varios métodos:

- Observación docente: este método es esencial para el análisis de la lección, gracias a él, podré tener la oportunidad de obtener una comprensión profunda del proceso de aprendizaje de los estudiantes, recopilar información valiosa sobre su participación, comprensión y necesidades individuales, ajustar el enfoque pedagógico y proporcionar retroalimentación específica y personalizada. Además, gracias a la observación podré ver patrones de comportamiento, puntos fuertes y áreas de mejora, lo que influirá en la planificación y diseño de futuras unidades didácticas.
 - o En mi caso estoy con otras dos compañeras realizando las prácticas y el profesor de Educación Física, por lo que ellos también podrán ayudarme a observar y comprender la situación.
 - o Algunos aspectos que se tendrán en cuenta desde la observación serán en primer lugar la actitud de los alumnos, se valorará mucho que los alumnos tengan una buena actitud y predisposición, además de respeto y comprensión por las ideas del resto.

- Cuestionario de autoevaluación y evaluación del resto de compañeros: el cuestionario de evaluación se encuentra en el Anexo II, en él se desarrollan una serie de preguntas tratando el juego bueno visto en clase. Gracias a este cuestionario los alumnos serán más conscientes de su trabajo y del del resto, de esta manera podrán mejorar y aprender a ser críticos consigo mismos, evaluando sus puntos fuertes y débiles, identificando puntos de mejora que favorecerán a su crecimiento personal.
- A mayores, será una gran ayuda para el docente, ya que de esta manera podrá ver algunos aspectos que han pasado desapercibidos.

Estructura de las lecciones

Durante este periodo he estado impartiendo una serie de lecciones que cuentan con una estructura ordenada, gracias a la cual podré facilitar al alumnado la comprensión de las unidades didácticas.

La estructura comienza con el momento de encuentro, en el que nos reuniremos con los alumnos. A medida que van llegando se van dirigiendo a los vestuarios, donde dejarán sus pertenencias y se cambiarán de ropa si es necesario. Una vez estén listos irán acudiendo al gimnasio, donde se desarrollará la lección.

A continuación, me posicionaré de tal manera que los alumnos se encuentren enfrente de mí. Una vez posicionados comenzaremos el calentamiento articular.

Cuando terminemos el calentamiento crearemos un semicírculo alrededor de la pizarra donde se mostrará, explicará y analizará el tema que vamos a llevar a cabo, creando así el momento de construcción de aprendizaje mediante el cual, se llevará a cabo el juego de “polis y cacos” que hará posible el desarrollo y tratamiento de la normativa y la seguridad.

Este juego se desarrollará únicamente conociendo los objetivos del mismo, es decir, en un primer momento los alumnos lo probarán y después, ya se harán las reflexiones sobre lo ocurrido pactando principios básicos de actuación relacionados con estos núcleos.

Una vez hecha la reflexión, se llevarán a la práctica las posibles reglas para después volver a juntarnos y reflexionar nuevamente sobre la acción. Este paso se repetirá las veces que sea necesario, hasta que todos lleguemos a conseguir un juego bueno, para luego ser disfrutado por los participantes.

Lecciones de la unidad didáctica

Titulo de la lección	Buscando un juego equilibrado
N.º de lección	1.º
Aula	6.ºB
N.º de alumnos	20
Espacios	Interior I
Material	Cuerda y petos.
Actividades	
<p>- Momento de encuentro: los alumnos irán hacia los vestuarios, ahí dejarán sus pertenencias y se cambiarán de ropa si es necesario, Una vez estén listos se dirigirán al gimnasio, donde haré una presentación de la unidad didáctica que vamos a llevar a cabo durante las próximas cuatro lecciones.</p> <p>Para asegurarme de que los alumnos comprenden esta unidad y para que el desarrollo de las siguientes lecciones sea más rápido, invertiré varios minutos en la explicación sobre el juego bueno y la metodología que vamos a utilizar.</p>	
<p>- Construcción del aprendizaje: cuando ya esté todo lo anterior listo, nos pondremos a trabajar con el tema en concreto. El juego que vamos a hacer es “polis y cacos”. En un primer lugar se explicará a los alumnos la regla primaria de este juego “Pillar y no ser pillado”.</p> <p>Para ello escogeré a una persona que tomará el rol de policía y deberá ir pillando al resto e ir metiéndolos en la cárcel, que, en un primer momento se encuentra en el centro del gimnasio.</p> <p>Una vez hayamos llevado a la práctica a la primera parte, nos reuniremos para reflexionar sobre algunos aspectos relacionados principalmente con la normativa y las relaciones.</p> <p>Para ayudar a la reflexión, será el propio docente, el que ponga una situación que ocasione problemas, como es el caso de poner pocos policías, a mayores se realizarán una serie de preguntas a los alumnos, como, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none">○ ¿Cómo habéis visto el tema de la normativa?	

- ¿Creéis que el número de policías y de cacos está compensado?
- ¿Qué podemos cambiar?

El alumnado reflexionará sobre este tema, el objetivo de estas preguntas es que ellos sean conscientes de que el juego está totalmente descompensado, ya que hay muy pocos polis para tantos cacos. Una vez este aspecto esté resuelto se volverá a la práctica teniendo en cuenta los pactos anteriores.

En el caso de que los alumnos escojan un número descompensado de polis y cacos se irán jugando partidas hasta que, lleguemos al número que pretendemos.

Una vez puestos en practica los aspectos anteriores haremos algunas preguntas para tratar las relaciones, con esto pretendemos que los alumnos jueguen en ambos roles, y así evitar que sean siempre los mismos. Algunas preguntas serán:

- ¿Qué criterios utilizamos para escoger a los policías?
- ¿Cuántas partidas puede haber una persona como policía?
- ¿Cómo podemos seleccionar a los policías para que más o menos todos tengamos la oportunidad de jugar en ambos roles?

En este momento estableceremos una segunda norma, lo que se pretende es que los alumnos escojan un número máximo de rondas que puede jugar una persona como policía.

Una puesta esta norma seguiremos jugando con lo anterior, hasta la siguiente reflexión, en la que realizaremos la siguiente pregunta para tratar la normativa:

- ¿Dónde debería de estar la cárcel?

Como habíamos visto, anteriormente la cárcel estaba en el centro del gimnasio, ahora los alumnos deberán ir probando para ver la mejor posición de la cárcel. Esto llevará bastante tiempo, ya que hay muchos puntos en los que se puede colocar.

Cada vez que vayamos cambiando la cárcel iremos haciendo una reflexión y puesta en práctica antes de probar la siguiente. Aproximadamente he

calculado que hay 10 posiciones relevantes en las que se puede colocar la cárcel (esquinas, laterales y alrededor del centro).

- Momento de despedida: Una vez llegados a este punto, los alumnos ya habrán creado algunas normas para llegar al juego bueno. Después volveremos a reflexionar sobre lo que ha ocurrido.

Para finalizar la clase los alumnos se relajarán en el suelo a la vez que suena una música relajante.

Título de la lección	Ordenamos las cárceles
N.º de lección	2.º
Aula	6.ºB
N.º de alumnos	20
Espacios	Interior I
Material	Cuerdas, petos y aros.
Actividades	
<p>- Momento de encuentro: los alumnos irán hacia los vestuarios, ahí dejarán sus pertenencias y se cambiarán de ropa si es necesario, Una vez estén listos se dirigirán al gimnasio, donde haré una presentación de la unidad didáctica que vamos a llevar a cabo durante las próximas cuatro lecciones.</p> <p>Para asegurarme de que los alumnos han comprendido los aspectos tratados en la primera lección, haremos un repaso de lo que vimos el día anterior y resolveremos dudas que hayan podido surgir.</p>	
<p>- Construcción del aprendizaje: trataremos el último tema de la clase anterior que tiene que ver con la posición de la cárcel. Mi intención era que los alumnos me dijeran que la mejor posición es en una pared o en una esquina, ya que de esta manera hay dos entradas de las cuatro que podría tener.</p> <p>Una vez esté la posición de la cárcel volveremos a retomar la partida desde ese punto, y volveremos a hacer una reflexión. (Cabe destacar que el tamaño de la cárcel es muy pequeño).</p> <ul style="list-style-type: none"> o ¿Cómo veis el tamaño de la cárcel? <p>Mi intención es que los alumnos me digan que no es justo el tamaño de la cárcel, que está descompensado.</p> <p>Lo normal es que los alumnos digan que la cárcel es demasiado pequeña, por lo que les haré la siguiente pregunta:</p>	

- ¿Creéis que la cárcel debería de ser más grande?

En el hipotético caso de que los alumnos no sean conscientes y no piensen que la cárcel está descompensada, exageraré la situación y haré la cárcel más pequeña para así después de la reflexión, hacerla más grande.

- ¿Creéis que debería ser más grande?

Mientras vamos haciendo estas partidas en las que probamos el tamaño ideal de la cárcel, también plantearé unas preguntas para plantear la idea de que en vez de cambiar el tamaño de la cárcel modificáramos el número de cárceles. Cabe destacar que la cárcel que hemos estado utilizando hasta ahora la hemos construido con unas cuerdas limitando el suelo. Algunas de las preguntas que plantearé serán las siguientes:

- ¿En vez de una cárcel, podríamos poner varias?
- ¿Dónde podríamos poner las demás cárceles?
- ¿Cuántas serían? ¿Qué tamaño deben tener?
- ¿Con qué material las construimos?

Es aquí cuando los niños irán pensando el número y posición de las diferentes cárceles, así como el material con el que las vamos a construir. Yo ofreceré la posibilidad de utilizar aros, de esta manera jugaremos también con la forma de la cárcel que veremos después.

Los niños irán haciendo varias rondas, primero probaremos con dos cárceles más grandes construidas con cuerdas, posteriormente aumentaremos el número de cárceles, pero serán más pequeñas, ya que en vez de con cuerdas vamos a hacerlas con aros.

Al aumentar el número de cárceles y ser más pequeñas surgen otras preguntas con las que reflexionaremos:

- ¿Cuántas personas pueden entrar en la cárcel?

Por las dimensiones de los aros, como máximo podrían entrar cuatro personas, pero serán los alumnos los que, con las diferentes rondas vayan decidiendo el número de personas que pueden entrar y si les compensa hacer varias cárceles “individuales” o una cárcel más grande.

- Momento de despedida: Una vez llegados a este punto, los alumnos ya habrán creado algunas normas para llegar al juego bueno. Después volveremos a reflexionar sobre lo que ha ocurrido.

Para finalizar la clase los alumnos se relajarán en el suelo a la vez que suena una música relajante.

Título de la lección	Jugamos con todos.
N.º de lección	3.º
Aula	6.ºB
N.º de alumnos	20
Espacios	Interior I
Material	Cuerdas, petos y aros.
Actividades	
<p>- Momento de encuentro: los alumnos irán hacia los vestuarios, ahí dejarán sus pertenencias y se cambiarán de ropa si es necesario, Una vez estén listos se dirigirán al gimnasio, donde haré una presentación de la unidad didáctica que vamos a llevar a cabo durante las próximas cuatro lecciones.</p> <p>Para asegurarme de que los alumnos han comprendido los aspectos tratados en la primera y segunda lección, haremos un repaso de lo que vimos el día anterior y resolveremos dudas que hayan podido surgir.</p>	
<p>- Construcción del aprendizaje: En la anterior clase nos quedamos en la decisión de poner una única cárcel más grande o varias más pequeñas. Independientemente de la decisión que tomen los alumnos, nos reuniremos todos para poner una nueva norma, para ello haré la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué forma debe tener la cárcel? <p>Una vez clara la forma que debe tener la cárcel lo pondremos nuevamente en práctica y luego haremos otra reflexión, introducida con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cómo salvamos a los compañeros? ○ ¿A cuántos podemos salvar a la vez? <p>Seguiremos haciendo partidas hasta que establezcan la manera en la que salvan a los compañeros, y el número de ellos que se pueden salvar al mismo tiempo. En cada una de estas partidas iremos haciendo pausas en las que</p>	

reflexionaremos sobre el tema, una vez esté esta norma puesta, daremos paso a la siguiente norma relacionada con los tiempos. Se introducirá de la siguiente manera:

- ¿Cuánto tiempo puede pasar una persona en la cárcel?
- ¿Pueden los policías estar haciendo de perrito guardián?

Ahora, intentando tratar el tema de las relaciones, tenemos que llegar a un acuerdo para que los alumnos salven y pillen a todos sus compañeros, no solo a sus amigos.

Para este problema no he encontrado una solución óptima. Aunque no soy partidaria de que se establezcan normas en el ámbito de las relaciones, en este caso vamos a probar con una en la que deban pillar y salvar a diferentes personas. Entonces se harán las siguientes preguntas:

- ¿Cómo podemos hacer para que no siempre se pille a las mismas personas?

Una de las posibles soluciones que he encontrado es que los niños puedan pillar y salvar como máximo 2 veces a cada persona por partida.

Una vez vista esta regla, vamos a hacer una reflexión en la que entre todos vamos a ver los criterios que se siguen a la hora de salvar y pillar a la gente, algunas de las preguntas introductorias que haré son:

- ¿Por qué pillamos siempre a las mismas personas?
- ¿Por qué salvamos siempre a las mismas personas?

La intención de esto es que establezcamos un criterio justo para seguir en el juego.

Finalmente, también trataremos un poco el tema de la seguridad, para ello vamos a hacer un momento de reflexión que comienza con las siguientes preguntas:

- ¿El espacio es seguro?
- ¿Qué materiales o elementos podemos quitar o añadir?

La contestación que espero por parte de los alumnos es la posibilidad de apartar los bancos que se encuentran a la derecha del gimnasio, ya que pueden ocasionar daños, además de que ocupan espacio.

Finalmente, tratando el tema de seguridad voy a plantear varias preguntas:

- ¿Cómo debemos pillar a nuestros compañeros?

Con esto pretendo evitar empujones o golpes que puedan ocasionar daños propios o los de los compañeros.

En este momento solo queda poner en práctica el juego bueno que hemos creado entre todos.

-
- Momento de despedida: Una vez llegados a este punto, los alumnos ya habrán creado algunas normas para llegar al juego bueno. Después volveremos a reflexionar sobre lo que ha ocurrido.

Para finalizar la clase los alumnos se relajarán en el suelo a la vez que suena una música relajante. Por último, los alumnos realizarán un test para ver lo que han aprendido.

9.2 ANEXO II: COMPLEMENTO EVALUATIVO.

9.2.1 Cuestionario 1:

QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS

1. Em uma escala de 1 a 10, o quanto você achou interessante o tema do jogo bom?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. Em uma escala de 1 a 10, como você avaliaria a atuação do professor no desenvolvimento deste jogo?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3. Em uma escala de 1 a 10, como você avaliaria a atuação dos demais alunos no desenvolvimento deste jogo?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4. Em uma escala de 1 a 10, como você avaliaria sua própria atuação no desenvolvimento deste jogo?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5. Quais aspectos você mudaria se realizássemos o jogo novamente?

Que todos nos jogamos mais e
não somente os mesmos.

6. O que você aprendeu com a realização deste jogo?

criar um jogo todos juntos. e
jogar todos juntos.

9.2.2 Cuestionario 2:

QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS

1. Em uma escala de 1 a 10, o quanto você achou interessante o tema do jogo bom?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. Em uma escala de 1 a 10, como você avaliaria a atuação do professor no desenvolvimento deste jogo?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3. Em uma escala de 1 a 10, como você avaliaria a atuação dos demais alunos no desenvolvimento deste jogo?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4. Em uma escala de 1 a 10, como você avaliaria sua própria atuação no desenvolvimento deste jogo?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5. Quais aspectos você mudaria se realizássemos o jogo novamente?

Que todos nos jogamos mais e não somente os mesmos.

6. O que você aprendeu com a realização deste jogo?

criar um jogo todos juntos e jogar todos juntos.

9.2.3 Questionário de un alumno en desacuerdo con el juego:

QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS

1. Em uma escala de 1 a 10, o quanto você achou interessante o tema do jogo bom?

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

2. Em uma escala de 1 a 10, como você avaliaria a atuação do professor no desenvolvimento deste jogo?

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

3. Em uma escala de 1 a 10, como você avaliaria a atuação dos demais alunos no desenvolvimento deste jogo?

1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

4. Em uma escala de 1 a 10, como você avaliaria sua própria atuação no desenvolvimento deste jogo?

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

5. Quais aspectos você mudaria se realizássemos o jogo novamente?

que eu poderia, colocar mais regras.
E nenhuma regra absurda foi colocada.

6. O que você aprendeu com a realização deste jogo?

Nada. Porque eu queria mais
regras.