



**Facultad de educación de Palencia**  
**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**JUEGO BUENO DESDE LA NORMATIVA: PELOTA COLCHONETA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**  
**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTOR: Héctor Guerra Jiménez**

**TUTOR: Nicolás Bores**

**PALENCIA, 2023**



# RESUMEN

Este trabajo presenta un análisis sobre el juego como motor reglado y el juego bueno, así como una unidad didáctica llevada a cabo durante el periodo de prácticas en el CEIP Modesto Lafuente sobre el juego bueno en el aula de educación física. Además, se expone lo sucedido durante las sesiones de dicha unidad didáctica y se realiza un análisis global de la misma.

El objetivo principal de este trabajo es diseñar, de acuerdo con la evidencia educativa, una estructura de lección adecuada para el trabajo del juego bueno, así como su análisis, de forma que los aprendizajes obtenidos sirvan de base para el desarrollo de futuras lecciones de la práctica docente. En específico, se hablará sobre las diferentes dimensiones que tiene el juego motor reglado, así como las bases en torno a las que gira el juego bueno observando los elementos que influyen en los juegos y cómo realizar una correcta progresión en el juego. Con ello, en este TFG se verá lo importante que es conocer las estructuras que lo forman, así como los diferentes núcleos temáticos para tener en cuenta durante su desarrollo.

Gracias a la puesta en práctica de esta unidad didáctica se ha podido observar cómo los alumnos y alumnas se han ido percatando de sus acciones, para mediante el diálogo y debate tanto entre ellos mismos como con el profesor ir acordando diferentes normas que solucionen dichos problemas, haciendo que tomen consciencia de estos y aprendan a tomar decisiones mediante la modificación de las normas del juego para solucionarlos.

# ABSTRACT

This work presents an analysis of the Good Game and the game as a regulated motor game, in addition to a didactic unit carried out during the Practicum II period at CEIP Modesto Lafuente about the Good Game in the Physical Education classroom. What happened during the sessions of this didactic unit is also exposed and a global analysis of the unit is made.

The main objective of this work is to design, in accordance with the educational evidence, a lesson structure suitable for the work of the good game, as well as its analysis, so that the learning obtained serves as a basis for the development of future lessons of the teaching practice. Specifically, we will talk about the different dimensions of the Regulated Motor Game, just as the bases around which the Good Game revolves, observing the elements that influence the games and how to develop a correct progression in the game. In that way, in this TFG we will see how important it is to know the structures that form the game, as well as the different thematic nucleus to consider during its development.

Thanks to the implementation of this didactic unit, it has been possible to observe how the pupils have become aware of their actions, so that through dialogue and debate both among themselves and with the teacher they have been able to establish agreements on different rules to solve these problems, making them aware of them and learning to make decisions by modifying the rules of the game to solve them.

### **PALABRAS CLAVE**

Juego bueno, Juego motor reglado, Educación Física, Juegos modificados, , Regla primaria,

### **KEYWORDS**

Good Game, Regulated motor game, Physical Education, Modified games, , Primary rule, Regulations,.

# ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN .....	1
2.	OBJETIVOS .....	2
3.	JUSTIFICACIÓN.....	3
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	4
4.1.	HISTORIA DE LOS JUEGOS .....	4
4.2.	JUEGO COMO MOTOR REGLADO.....	4
4.3.	JUEGO BUENO .....	8
4.4.	FUNDAMENTOS PARA EL CAMBIO EN LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS .....	12
4.4.1	Conocimiento práctico en los juegos deportivos.....	12
4.4.2	La comprensión de la naturaleza de los juegos deportivos y la toma de decisiones. .	12
4.4.3	Un nuevo marco y modelo conceptual.....	12
4.4.4	Los juegos modificados.....	13
4.5	Orientaciones de cambio en la enseñanza de los juegos .....	14
4.5.1	Principios generales de orientación en las clases .....	15
5.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	17
5.1	Contexto .....	17
5.2	Localización en el currículum .....	18
5.3	Objetivos .....	18
5.4	Contenidos.....	18
5.5	Estructura y funcionamiento .....	20
6.	EXPOSICIÓN DE RESULTADOS Y ANÁLISIS .....	29
6.1	Primera sesión.....	29
6.2	Segunda sesión.....	32
6.3	Tercera sesión.....	34
6.4	Cuarta sesión .....	36
6.5	Análisis de la intervención. ....	39
7.	CONCLUSIÓN .....	41
8.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	43
9.	ANEXOS.....	46
9.1	Anexo .....	46
9.2	Anexo II Evaluación.....	47
9.3	Anexo III .....	48
9.4	Anexo IV .....	49
9.5	Anexo V .....	50

# 1. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo Fin de Grado se presenta una propuesta didáctica basada en una intervención educativa llevada a cabo en un curso de 4º de Primaria. Dicha intervención trata sobre el juego bueno, centrándose en la normativa de este para poder adaptar o modificar los juegos a partir de su regla primaria convirtiéndolos en lo que se entiende por “juego bueno”. Estas modificaciones surgen a medida que el juego va desarrollándose debido a los diferentes problemas que van apareciendo. Las normas o modificaciones que se hacen se realizan de manera conjunta entre los alumnos y el profesor llegando a acuerdos con el objetivo de crear un juego seguro, donde todos participen y se sientan cómodos jugando.

Para el diseño de dicha intervención se ha recurrido a la literatura disponible hasta la fecha, teniendo en cuenta tanto investigaciones teóricas como intervenciones prácticas en contextos educativos concretos, así como a los conocimientos adquiridos en los diferentes cursos del Grado en Educación Primaria, especialmente a aquellos adquiridos en la mención de Educación Física. Posteriormente, dicha intervención se ha llevado a cabo en un contexto real en el colegio público CEIP Modesto Lafuente con el grupo de 4º de Primaria, durante el transcurso de mi experiencia Prácticum II.

En este documento se pretende reflejar, tanto la fundamentación teórica relacionado con el juego bueno, así como la intervención llevada a cabo, con su posterior análisis. Por ello, primero se presenta la intención que se persigue en este Trabajo Fin de Grado para después atender a los motivos por los que se ha seleccionado el juego bueno como tema contenido a trabajar en aula, centrándose en cómo la normativa de los juegos puede usarse para desarrollar el juego bueno en las sesiones de Educación Física.

El objetivo principal de la propuesta didáctica que se propone en este documento es dejar constancia de cómo se puede llegar a desarrollar el juego bueno en el aula si existe una adecuada adaptación y modificación de la normativa del juego a partir de su regla primaria a través del diálogo y discusión entre los alumnos y el docente para la realización de las modificaciones. A lo largo del presente documento se puede ver cómo dicha propuesta se ha llevado a un contexto educativo real, los resultados obtenidos durante dicha

intervención y las conclusiones docentes obtenidas tras su realización.

El juego sobre el que girará toda la unidad didáctica es "pelota colchoneta" (Anexo I) y a partir de su regla primaria, que es hacerse con un espacio a través de un objeto, se irán introduciendo normas y modificaciones hasta que lleguemos a crear el juego de pelota colchoneta, las normas o modificaciones se crearán por medio del diálogo y discusión entre los alumnos y el profesor. Para lograr esto se realizarán diferentes momentos de reflexión durante las sesiones y una evaluación y autoevaluación para comprobar si se han completado los objetivos de la unidad didáctica.

El trabajo en el aula a partir de los juegos modificados permite que el alumnado comprenda que las circunstancias en las que se desarrolla el juego afectan directa o indirectamente al propio juego hasta convertirse, incluso, en otro juego diferente. Para generar este conocimiento en el alumnado, en la propuesta didáctica, se plantea al alumnado una situación en la que existe una única regla, en este caso concreto la regla primaria es: hacerse con un espacio a través de un objeto. A partir de esta situación, surgen en el aula diferentes problemáticas que el propio alumnado, con la guía del docente, tendrá que resolver a través de la creación de nuevas reglas que confeccionarán la normativa del juego. De esta forma, el alumnado actúa como creador de su propio aprendizaje dentro de un contexto colaborativo en el que se persigue trabajar a su vez la toma de decisiones por parte del alumnado, su pensamiento crítico.

## **2. OBJETIVOS**

El objetivo principal del presente TFG es el de diseñar, de acuerdo con la evidencia educativa, una estructura de lección adecuada para el trabajo del juego bueno que sirva de base para el desarrollo de futuras lecciones de mi práctica docente. Sin embargo, durante la realización del presente trabajo y la implementación de la unidad didáctica diseñada se persiguen otros objetivos como:

- Conocer y desarrollar mi propia identidad docente dentro del área de la Educación Física.
- Descubrir las posibilidades didácticas que ofrecen los juegos modificados al área de Educación Física.

- Aprender a tratar el juego como motor reglado dentro de un contexto educativo.
- Planificar, diseñar y desarrollar una unidad didáctica para un contexto educativo concreto basado en el juego bueno.
- Profundizar en el valor educativo del juego bueno en un contexto educativo.
- Observar, analizar y reflexionar sobre la puesta en práctica de la intervención educativa realizada para extraer conclusiones que completen mis conocimientos, habilidades y competencias como futuro docente.

### **3. JUSTIFICACIÓN**

La elección del juego bueno como centro del presente Trabajo Fin de Grado radica en mi interés por trabajar este contenido en un contexto educativo real que me permita analizar los resultados obtenidos durante su implantación en el aula. De esta manera, puedo tanto profundizar en su uso como familiarizarme con su diseño de cara al futuro.

En mi opinión, el juego bueno es un contenido con un gran potencial educativo que permite ceder el protagonismo al alumnado, este se convierte en el creador de su propio aprendizaje, abandonando la Educación Física tradicional en la que el alumnado simplemente seguía órdenes y preparaba su cuerpo para cumplir unas ciertas pruebas físicas. Esta nueva visión de la Educación Física promueve entre el alumnado la posibilidad de desarrollarse de forma motriz, pero también social y cognitivamente.

Este tipo de actividad, además, promueve la creatividad del alumnado, así como la confianza en sí mismos. Se dota al alumno o alumna de una cierta autonomía que les permitirá enfrentarse en el futuro a nuevos juegos sin necesidad de que haya un docente dirigiendo la actividad. Si la propuesta didáctica se ha trabajado bien, serán los propios estudiantes los que regulen su propio juego a través de la creación de nuevas normas.

En cuanto al juego “Pelota colchoneta”, se parte de esta base para proseguir con la ayuda del docente llegar a crear un juego donde todos participen sea seguro y se sientan cómodos desarrollándolo.

Como futuro docente de Educación Física, considero que este recurso permite trabajar tantos contenidos transversales propios del desarrollo integral del alumno, cómo contenidos específicos del área de Educación Física. Además, a partir de los momentos

en los que se estructura el aula trabajamos diferentes rutinas de pensamiento que permiten que el alumnado se sienta más motivado e implicado en la actividad.

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **4.1. HISTORIA DE LOS JUEGOS**

Para comenzar empezaremos con una definición de juego según HUIZINGA J. (1984): *El juego en su aspecto formal, es una acción libre efectuada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio que se desarrolla en su orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse del mundo habitual.*

Los juegos han sufrido multitud de cambios y transformaciones a lo largo de la historia debido a que son elementos culturales que se encuentran en continua adaptación y transformación. Durante la historia, comenzando en el siglo XV y XVI tras la aparición del concepto de infancia, los juegos han ido cambiando, pasando de entenderse como algo improductivo y ocioso, a entenderse como una actividad que aporta valor dentro de la escuela.

Como defiende García Monge, A. (2011) en el siglo veinte se comienza a experimentar con el objetivo de encontrar la unión entre los intereses de docentes y de los estudiantes. Intentando de esta manera encontrar los medios del juego para lograr el desarrollo personal de los alumnos y alumnas, analizando diferentes puntos de unión entre los objetivos del docente y los intereses de los alumnos y alumnas.

### **4.2. JUEGO COMO MOTOR REGLADO**

García Monge (2005), defiende que los juegos motores reglados brindan un “terreno fértil” para el desarrollo de las capacidades del alumno. A través del juego motor reglado el alumno se expone a situaciones en las que se enfrenta a la discriminación, el reproche, la dependencia, la impulsividad, el riesgo, el individualismo, la frustración, etc; pero a su vez aparecen situaciones positivas ya sea de forma espontánea o como reacción ante las

anteriores (el pacto, la tolerancia, el debate, la planificación, el altruismo, la empatía, la autonomía, etc).

La experiencia de esta pluralidad de situaciones se debe en gran medida a las características propias de este tipo de juego:

- En él surgen conductas espontáneas que en muchas ocasiones derivan de motivos e intereses personales.
- Puede provocar respuestas impulsivas y descontroladas que propician la aparición de conflictos, roces y lesiones.
- Se encuentra situado dentro de un contexto educativo que no respeta los diferentes ritmos, preferencias o intereses del alumnado, sino que estos interpretan en él una vía de escape frente a las horas de inmovilización vividas en el aula lo cual merma su atención y dificulta el cumplimiento de normas y tiempos de juego.

Sin embargo, la acción del propio alumnado sobre el juego permite involucrarse en este de forma que las situaciones vividas pasan de un mero entretenimiento a una situación de aprendizaje consciente en la que los alumnos toman conciencia y se preocupan por su actuación dentro del juego. Además, se pasa de un enfoque centrado en el “yo” como competidor a una visión cooperativa del juego en el que el alumno escucha y respeta la forma de juego de otros compañeros, sus opiniones y en definitiva, aprende que existen otras estrategias diferentes a la propia que pueden ser incluso más exitosas.

El juego motor reglado, según García Monge (2005), debe abordarse de forma que posibilite que los escolares crezcan como personas al aprender a pactar normas más justas, a establecer relaciones equilibradas, a no hacerse daño, a probar nuevas acciones, a dominar nuevos patrones... Todos estos aprendizajes son los que consiguen unir juego y aprendizaje de forma que la Educación Física deje de considerarse por alumno y agentes externos como un entretenimiento.

Dentro del juego como motor reglado encontramos tres dimensiones según García Monje y Rodríguez Navarro (2007).

#### - **Dimensión estructural**

Una de las características más básicas de los juegos es su estructura, ya que esta estructura es la que mantiene y permite que un juego se desarrolle y transmite a través de diferentes lugares y generaciones. Esta estructura se forma mediante un conjunto de acuerdos y

normas que posibilitan que los jugadores puedan llevar a cabo sus acciones dentro de un marco definido y compartido.

Esta dimensión está formada por elementos definidos y manejables y estos elementos son la base sobre la que se constituyen los diferentes juegos reglados y hacen que se pueda hablar de universales ludomotores. (P. Parlebás, 1988,111)

Entre ellos se encuentran la red de comunicaciones motrices, la red de cambios de rol, la red de interacción de marca y el sistema de puntuación. La combinación de todos estos elementos es la que irá dando lugar a un tipo u otro de estructuras.

Parlebás (1981) realiza una clasificación de tres parámetros de las acciones motrices, los cuales en función de sus combinaciones tendrán como resultado diferentes estructuras.

- (I) La interacción con el medio o entorno físico
- (C) Interacción con el compañero
- (A) Interacción con el adversar

En función de la complejidad definida por la ausencia de incertidumbre (que viene reflejada con un guión) de alguno de los elementos surgen 8 subcategorías. Un ejemplo sería CAI, la incertidumbre en este caso se situaría en el medio físico con un adversario y compañero estable, un ejemplo de este caso sería el surf o el alpinismo.

Por otro lado, después de esta división J. Hernández Moreno (1994) aporta nuevas ideas de las que surgen unos nuevos modelos en función del espacio y la participación de los jugadores generando tres nuevas estructuras:

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

P. Lavega (1996) forma otra división en relación a los elementos cuantitativos de la reglamentación para los juegos tradicionales formada por:

Espacio, imperativos temporales, jugadores, material, y apuesta.

Por último A. Mendez (1999) se centra en las variables de los elementos de la estructura de los juegos deportivos:

El material, las metas, el espacio, los jugadores, el tiempo, sobre la invasión/progresión y la puntuación.

Gracias a estos análisis estructurales se pueden observar los diferentes roles y subroles que los participantes van desarrollando a lo largo del juego.

#### - **Dimensión cultural**

A lo largo de la vida las personas van aprendiendo diferentes técnicas corporales o acciones motrices en función del género que tengan, la clase social a la que pertenezcan, la profesión que realicen....

Algunas de las acciones motrices se estructuran y codifican, convirtiéndose en actividades compartidas por una comunidad. Esto ocurre en el caso de los juegos y deportes permitiendo así su reproducción y transmisión como defiende K. Blanchard y A. Cheska (1986,37):

*Las actividades motrices reflejan los valores básicos de la sociedad que los acoge y actúan como ritos culturales o transmisores culturales.*

Según García y Rodríguez (2007) las relaciones entre el juego y la cultura se establecen en base a tres ideas básicas:

- *Las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto.*

Los juegos se adaptan a los diferentes contextos en los que se desarrollan así como a las condiciones ambientales, materiales y económicas. Cada juego se adapta al contexto en el que se desarrolla, a sus condiciones materiales.

Esta relación que existe entre el contexto y el juego tiene como resultado que una misma estructura adquiera unos matices en función del lugar donde se desarrolle.

Blanchard y Cheska (1986) opinan que los deportes procedentes de otras culturas son modificados y adaptados para que se adecuen a las normas y valores tradicionales.

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

En los juegos hay introducidos diferentes valores los cuales por medio de su representación van creando una forma de entender la realidad, estableciendo símbolos y significados de la cultura en la que se produce. (B. Jeu, 1977).

- *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.*

Por medio de los juegos vamos introduciéndonos en una cultura y visión de la realidad. A. Reboredo (1983) comenta que a través del juego las personas interiorizan el mundo que los rodea y se integran afirman que por el juego el sujeto interioriza el mundo que lo rodea.

#### - **Dimensión personal**

En los juegos cada niño o niña muestra unas características únicas por lo que es necesario conocer las motivaciones, problemas, estados o aprendizajes de los jugadores.

Según García y Rodríguez (2007) no hay que establecer pautas generales, sino englobar en ella la personalidad de cada niño o niña que participa.

El juego real está marcado por los deseos, inseguridades, motivaciones, nivel de competencia.... Lo cual permite pensar que en cada situación de juego existen tantos juegos como jugadores haya participado.

### **4.3. JUEGO BUENO**

Según García Monge (2011, 35-54) se entiende el juego bueno como:

*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 practicará.*

En el día a día cuando en un juego hay problemas o no funciona debido a la participación o a las relaciones que se dan en los docentes suelen eliminar el juego o imponer nuevas normas para solucionar los problemas.

Esto lo que hace es evadir el problema si se elimina el juego y si es el profesor el que cambia las normas e implanta otras no permite al alumnado aprender que han de ser ellos quienes deben intervenir.

Debido a esto la solución sería aprovechar los problemas que surgen durante el juego y transformarlos en una oportunidad educativa. Esto se pretende conseguir estableciendo diferentes indicadores de acción que permitan a los alumnos y alumnas darse cuenta de sus acciones para que así puedan intentar modificarlas hacia una lógica educativa. Para lograr esto el docente empleará unos momentos de reflexión durante la acción que ayudarán a identificar al alumnado lo que no está bien. Por otro lado, utilizará diferentes estrategias como introducir observadores externos que se percaten de sus acciones anteriores y observen como juegan sus compañeros.

Dentro del juego se producen diferentes experiencias y los alumnos y alumnas experimentan unas u otras en función de su participación.

Esto hace que en cada juego el docente busque desarrollar diferentes estrategias que le ayuden a superar las distintas situaciones diferentes a su idea educativa que se puedan estar desarrollando en la práctica.

Entendemos como defiende García Monge (2011, p 41) que, en principio, no hay juegos buenos o malos, hay procesos más enriquecedores para cada escolar y otros que lo son menos. O procesos diferentes que educan en diferentes aspectos. No hablamos, por tanto, de juegos sino de llegar a jugar de forma más educativa.

Según García Monge (2011) existen cuatro núcleos temáticos del juego bueno.

### **1. Seguridad**

Busca hacer ver al alumnado que cuando un participante se hace daño el juego termina. En este tema se trata aspectos como la colaboración en la preparación de las zonas de juego para hacerlas más seguras, el cuidado vestuario personal y el control del movimiento evitando y reconociendo situaciones que puedan tener algún peligro y buscando soluciones de forma segura.

## **2. Relaciones.**

Trata de conseguir que el alumnado escuche y respete las diferentes opiniones de sus compañeros; Aceptar y comprender las discrepancias y asumir el compromiso de ofrecer apoyo a los demás; introducir a todos los compañeros dentro de un clima de respeto, empatía y tolerancia; utilizar diferentes métodos para mejorar la colaboración.

## **3. Intervención personal y responsabilidad.**

Trata de hacer que los alumnos y alumnas aprendan tanto a perder como a ganar con una actitud tolerante y controlando sus emociones, buscando la mejora personal, manteniendo una actitud positiva ante las diferentes situaciones del juego y mediando ante los conflictos que puedan seguir.

## **4. Normativa.**

El objetivo es generar conciencia en los estudiantes sobre el carácter flexible pero necesario de las normas para la acción colectiva. Se busca que reconozcan su papel como protagonistas en el establecimiento de estas normas y comprendan su estructura y su influencia en el desarrollo del juego. Abordaremos aspectos como el acuerdo en un conjunto básico de normas de funcionamiento (escucha, respeto, ayuda...), el respeto y la aplicación lógica de las normas durante el juego, la comprensión de las normas como un acuerdo colectivo, la adaptación de las normas para que se ajusten a las características del grupo, la comprensión de cómo los cambios en las normas afectan el desarrollo del juego, y el conocimiento de los elementos estructurales de los juegos que permiten su transformación o creación.

Existen juegos que no brindan la oportunidad de aprovechar al máximo el contenido y adaptarse a las necesidades e intereses de los estudiantes. Se podrían diferenciar dos orientaciones según García Monge (2011, p 43).

Por un lado, los juegos que tengan un problema en torno al tema de relaciones seguridad o normativa con el objetivo de plantear una situación inicial que provoque conflictos o problemas en el alumnado. Para trabajar la seguridad los juegos más enriquecedores serán juegos de persecución con movimiento libre por el espacio, juegos en los que haya disputas por un móvil o juegos que necesiten de la preparación de un espacio para desarrollarse. Para trabajar las relaciones y la intervención personal nos centraríamos de

cooperación-oposición de intervención simultánea los cuales mostrarían afinidades y rechazos entre los jugadores, juegos de relaciones paradójicas que nos mostrarían a quien ayudan y contra quien juegan los jugadores, juegos cooperativos y los juegos con una clara discriminación cultural.

En cuanto a la normativa, se trata de crear y modificar juegos a partir de estructuras incompletas o que planteen un problema. Se utilizarían estructuras de juego que se basen en una regla primaria para por medio de la creación y modificación de nuevas normas, dar lugar a nuevas estructuras.

Por otro lado, los juegos se pueden organizar por edades teniendo en cuenta que los juegos que se elijan deben ser significativos para el alumnado. Estos juegos deben ser juegos sencillos en los que todos puedan participar y sirvan para trabajar unidades didácticas centradas en las habilidades o en la estrategia.

Según Vaca (2001) este tipo de unidades didácticas han de desarrollarse al inicio del curso para afianzar un ambiente de trabajo sobre el que tratar otros temas del juego y de la propuesta curricular para el área de educación física

Para finalizar de acuerdo con García Monge (2011) una vez que los estudiantes se involucran en la actividad, el profesor comienza a introducirlos en la lógica educativa mediante el planteamiento de preguntas. El objetivo es que los participantes cambien su enfoque y pasen a resolver el desafío educativo. Para lograrlo, el profesor debe tener criterios claros de ejecución específicos para el tema y el juego en el que están trabajando. Las preguntas deben basarse en situaciones reales que hayan ocurrido durante la actividad, para que sean más significativas para los estudiantes, y deben centrarse en aspectos específicos del tema.

Las preguntas han de plantearse en una parada del juego creando una reunión o momento de reflexión durante el desarrollo de este. Las conclusiones a las que van llegando los alumnos y alumnas llegan a través de dar respuesta a las preguntas que el docente va planteando durante las pausas o momentos de reflexión deben ser puestas en común para que todos puedan tener una idea clara que les ayude a tomar conciencia del tema que se está trabajando.

## **4.4. FUNDAMENTOS PARA EL CAMBIO EN LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS**

Para producir un cambio en la enseñanza de los juegos predeportivos según Devís y Peiró hay que tener en cuenta varios factores.

- Conocimiento práctico en los juegos deportivos
- La comprensión de la naturaleza de los juegos deportivos y la toma de decisiones
- El aprendizaje motor en los juegos deportivos.
- Un nuevo marco y modelo conceptual.
- Los juegos modificados.

### **4.4.1 Conocimiento práctico en los juegos deportivos**

El conocimiento práctico se basa según Arnold (1991) en saber hacer algo o ser capaz de hacer algo. Según Arnold, el conocimiento práctico tiene dos sentidos, uno débil que consiste en que un sujeto es capaz de realizar una acción de manera intencional y repetirlo, pero no sabe explicar como lo hace, y otro sentido fuerte que consiste en que un sujeto es capaz de realizar una acción y explicar como lo ha hecho.

Este segundo sentido (sentido fuerte) según Arnold (1991) necesita dos premisas: La comprensión de los procedimientos implicados en un juego deportivo; y La adquisición contextual de las habilidades técnicas.

### **4.4.2 La comprensión de la naturaleza de los juegos deportivos y la toma de decisiones**

Arnold (1991) sostiene que la naturaleza de los juegos deportivos se establece por medio de las reglas del juego ya que estas marcan el camino por el que se va a desarrollar el juego. Estas reglas forman los problemas que deben superarse y para solucionar estos problemas es necesario que los participantes tomen diferentes decisiones para resolverlos durante el juego. La incertidumbre del contexto hará que los alumnos den respuestas flexibles que son fruto de la adaptación e improvisación que marca el juego. Es por esto que los juegos deportivos tienen una naturaleza problemática contextual donde uno de los elementos más importantes en ellos es la toma de decisiones.

### **4.4.3 Un nuevo marco y modelo conceptual**

Podemos hablar de dos modelos diferentes realizados por la autora Brenda Read (1988). El primero, es el modelo aislado y está orientado al desarrollo de la competencia técnica,

en cambio el segundo es el modelo integrado, que es una especie de alternativa al primer modelo y es en este en el que más nos centraremos.

El modelo integrado, es un modelo continuo y cíclico. En él los aspectos contextuales crean unos problemas de juego que han de solucionarse. Una vez se solucionan los problemas se pasa a reflexionar sobre el resultado de este y conseguir así una buena comprensión tanto del juego como de su naturaleza.

Este modelo ayuda a los alumnos a reconocer los problemas y generar y elegir sus propias soluciones. Para lograr esto los alumnos deben comprender tanto la naturaleza del juego deportivo como los aspectos tácticos básicos que están implicados en él.

#### **4.4.4 Los juegos modificados**

Para realizar una propuesta de cambio es necesario presentar las actividades siguiendo una buena progresión que potencie lo lúdico y liberador del juego.

Según Jacques Andre (1985) el juego hace referencia al dominio del sueño y del placer mientras que el deporte hace referencia al dominio del rendimiento.

Los juegos modificados se encuentran en una lucha entre el juego libre y el juego deportivo. Por un lado, permite un gran margen de cambio y modificación mientras se trabaja además de la posibilidad de crear nuevos juegos. Por otro lado, estos juegos modificados también mantendrán la naturaleza problemática de los juegos deportivos, así como su táctica.

Podríamos decir qué el juego modificado es (Thorpe, Bunker y Almond, 1986): *La ejemplificación de la esencia de uno o de todo un grupo de juegos deportivos estándar; y abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo que exagera a los principios tácticos y o reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes Juegos Deportivos*

Por otro lado, en los juegos modificados existe la competición, pero con un enfoque más cooperativo el cual ha de maximizar los logros y recompensas para todos los alumnos a través de las acciones coordinadas del grupo (Coakley (1990, p.65)).

Esto hace que el profesor tenga que actuar sobre las reglas y el ambiente para orientar estos juegos modificados hacia la cooperación.

Por último, estos juegos modificados ofrecen el contexto adecuado para:

1. Aumentar la participación de todos los alumnos ya que se reducen las exigencias técnicas del juego.
2. Integrar al sexo masculino y al femenino en las mismas actividades.
3. reducir la competitividad que hay entre los alumnos.
4. Que los alumnos participen en el proceso de enseñanza ya que se les da el poder o capacidad de poner, cambiar o quitar reglas a medida que transcurre el juego.
5. Utilizar un material de fácil acceso ya que normalmente no necesitan emplear materiales muy elaborados o caros.

#### **4.5 Orientaciones de cambio en la enseñanza de los juegos**

Para llevar a cabo un modelo de enseñanza hay que partir de una estructura de juegos deportivos capaz de orientar la práctica para llegar a comprender la naturaleza de estos juegos. Para esto existe una clasificación donde se agrupan los juegos deportivos en cinco formas distintas. Esta clasificación está realizada por Len Almond (1986) y es la siguiente: Juegos deportivos de blanco o diana; juegos deportivos de campo y bate; juegos deportivos de cancha dividida y juegos deportivos de invasión.

Los juegos de blanco o diana consisten en que el móvil alcance la diana empleando el número más pequeño de lanzamientos posibles respecto a los otros jugadores.

Los juegos de campo y bate, un grupo será el encargado de lanzar el móvil o móviles dentro del espacio de juego intentando retrasar todo lo posible su devolución o recogida, mientras realizan algún tipo de desplazamiento en una zona determinada. El otro grupo deberá reducir todo lo que puedan el tiempo de devolución del móvil para que los lanzadores no puedan realizar sus movimientos o desplazamientos.

Los juegos de cancha dividida se basan en que el móvil toque el espacio de juego del equipo contrario sin que este pueda devolverlo, lo devuelva de manera forzada para conseguir ventaja y al devolverlo conseguir que el móvil toque el campo del contrario o que lo devuelva fuera del campo.

Los juegos de invasión consisten en que cada equipo tiene que alcanzar una meta con el móvil tantas veces como le sea posible e intentando a su vez que el equipo contrario lo consiga el menor número de veces posible.

#### **4.5.1 Principios generales de orientación en las clases**

Para facilitar la comprensión existen varios principios que se pueden modificar durante la puesta en práctica del proyecto según Devís y Peiró (1992, p163.).

##### **1.Principios para la elaboración de juegos modificados**

Son las modificaciones que se realizan a los principales elementos como son el material viendo si es mejor que sean grandes, pequeños, duros, de goma..., el equipamiento, observando que equipos serán beneficiosos como conos, palas, raquetas, bates..., la zona de juego viendo si es mejor campos anchos, estrechos, cortos, largos..., las reglas sobre el número de jugadores, las puntuaciones, el desarrollo del juego. Todo esto debe tenerse en cuenta desde la esencia de cada juego ya que en función de cada juego y lo que se quiera conseguir las modificaciones serán unas u otras.

##### **2.Principios tácticos de las principales formas de juegos deportivos**

- Juegos de blanco o diana.

Los principios tácticos más importantes de este tipo de juegos son: *Mantener el móvil lo más cerca posible de objetivo, desplazarlo del oponente y desplazar el móvil del oponente para que se aleje del objetivo*

- Juegos de bate y campo.

Los principios tácticos más importantes de este tipo de juegos son: *Lanzar el móvil a los espacios libres, que el lanzamiento sea a zonas que retrasen su devolución, ocupar espacios y distribuir el área de defensa, apoyar los espacios correspondientes a los compañeros y compañeras...*

- Juegos de cancha dividida.

Los principios tácticos más importantes de este tipo de juego son: *Enviar el móvil al espacio libre, apoyar a los compañeros y compañeras si se trata de un juego con más de un jugador en cada campo, neutralizar espacios para que el oponente no puntúe, buscar la mejor posición para recibir y devolver el móvil...*

- Juegos de invasión.

Los principios tácticos más importantes de este tipo de juego son: *Desmarcarse con y sin móvil, buscar espacios libres y profundidad, apoyar al compañero o compañera, abrir el juego, utilizar distintos tipos de defensa...*

### **3.Principios para la progresión de los juegos modificados**

Una progresión podría desarrollarse en tres fases.

La primera fase caracterizada por la globalidad del juego modificado donde se reduce la técnica, orientando la progresión en juegos de blanco, de bate, de cancha dividida y de invasión. Siendo necesario buscar maneras de progresar aumentando la dificultad de un juego a otro además de tener en cuenta la complejidad táctica de cada uno de los juegos que se realizan.

La segunda fase caracterizada por la introducción de situaciones de juego como si fueran juegos modificados.

Por último, una tercera fase en la que aparece el juego deportivo con la técnica y empleando situaciones específicas de juego coordinándolos con los juegos modificados a modo de calentamiento.

### **4.Principio para la mejora de los juegos modificados**

Es necesario tomar una actitud de colaboración entre profesores, teniendo en cuenta los aspectos positivos y negativos de los juegos, los problemas que van surgiendo o los que se plantean a los alumnos y alumnas para ir progresando en el juego, así como observar los juegos recogiendo anotaciones de los sucesos o hechos más relevantes de cada sesión.

### **5.Principio de desarrollo de estrategias de comprensión**

Los juegos modificados tienen una naturaleza grupal lo cual hace que sea necesario emplear cuantos recursos para organizarlos y guiarlos durante las sesiones. Para esto es necesario observar los diferentes comportamientos de los alumnos y alumnas e intervenir o interrumpir el juego cuando sea necesario para plantear diferentes preguntas para ir guiando el juego. Por otro lado, los alumnos también deben plantear sus propias cuestiones y organizarse para discutir entre ellos estrategias.

### **6.Principios relacionados con la evaluación de los alumnos y alumnas**

La evaluación debe alejarse de las evaluaciones de memoria y sentarse en el proceso de construcción y cambio que van realizando los alumnos, por medio de la observación

individual y grupal del alumnado.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **5.1 Contexto**

El centro en el que se va a llevar a cabo esta Unidad Didáctica es el CEIP Modesto Lafuente, es un centro de carácter público y su oferta educativa engloba desde la etapa de Infantil hasta el último curso de la etapa de Primaria, teniendo sección bilingüe en la etapa de Primaria en la asignatura de ciencias de la naturaleza.

La clase en la cual se realizará la Unidad Didáctica se caracteriza por la gran multiculturalidad contando con alumnos procedentes de Colombia, Perú, España, Venezuela y Marruecos.

Dentro del aula también contamos con un alumno de alto rendimiento, otro caso de altas capacidades, dos alumnos que se derivan a compensatoria y, por último, un alumno que es muy nervioso y se ausenta del aula con el personal docente de PT para trabajar ese nerviosismo mediante rutinas de relajación y tranquilidad.

La presencia de diferentes tipos de diversidad en el aula, como hemos comentado, es un factor que enriquece al alumnado al poder aprender junto a compañeros diferentes a ellos. Sin embargo, supone una carga mayor de trabajo al docente que debe realizar las adaptaciones necesarias para garantizar a todos los alumnos una educación de calidad, personalizada y regida por la igualdad de oportunidades.

La Unidad Didáctica se desarrollará en el interior del gimnasio del colegio. Este es amplio, tiene el suelo de parqué en un estado algo deteriorado y además de esto, su organización con columnas dificulta y obliga a adaptar en ocasiones los diferentes ejercicios que se plantean durante las clases de Educación Física, aunque en el caso concreto de esta Unidad Didáctica no supone ningún problema.

## 5.2 Localización en el currículum

La presente propuesta didáctica se localiza en el currículum, de acuerdo con el 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 del BLOQUE B. *Organización y gestión de la actividad física. Los contenidos que engloba este bloque atienden a cuatro componentes de la organización y gestión de la práctica motriz: la elección, la preparación, la planificación y autorregulación y la seguridad.*

Sin embargo, a su vez se trabajan contenidos propios de otros bloques: BLOQUE C. Resolución de problemas en situaciones motrices; y BLOQUE D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

## 5.3 Objetivos

- Proponer diferentes normas y respetar las normas de los demás compañeros.
- Reflexionar sobre los problemas que van surgiendo durante las sesiones.
- Facilitar la participación de los demás compañeros.
- Conocer los diferentes riesgos que provocan que un juego sea peligroso.
- Conocer las características y los elementos del juego bueno.
- Establecer acuerdos de normas entre todos durante los momentos de reflexión sobre la acción.

## 5.4 Contenidos

A continuación, se precisa cada bloque y se especifican los apartados y subapartados que se trabajan en la Unidad Didáctica de acuerdo con la normativa vigente:

B. Organización y gestión de la actividad física.

- *Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos, lúdico recreativos y cooperativos. Respeto de las elecciones de los demás.*
- *Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. Uso correcto de materiales y espacios.*
- *Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención, medidas de seguridad y control corporal para la prevención de lesiones.*

### C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- *Toma de decisiones: Distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones cooperativas. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil. Percepción y estructuración espacio-temporal del movimiento: coordinación de trayectorias: intercepción y golpeo-intercepción; coordinación de las secuencias motrices propias con las de otro, con un objetivo común. Iniciativa y autonomía en la toma de decisiones: resolución de situaciones motrices con varias alternativas de respuesta que impliquen la coordinación espacio-temporal.*
- *Aplicación de habilidades motrices básicas y específicas en la resolución de situaciones de juego de creciente complejidad motriz*
- *Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos. Control y dominio del movimiento. Resolución de problemas motrices que impliquen selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas y de sus combinaciones.*
- *Valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado. Roles de trabajo que le corresponde a cada uno como jugador dentro de un equipo. Estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.*

### D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

- *Gestión emocional: reconocimiento de emociones propias, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices.*
- *Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.*
- *Concepto de deportividad.*
- *Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.*

## 5.5 Estructura y funcionamiento

Propuesta de enseñanza aprendizaje: “Pelota colchoneta”

Se organizan las sesiones en tres momentos: el momento de encuentro, momento de construcción de aprendizajes y momento de despedida.

- Momento de encuentro:

Al inicio de cada sesión, se reúne alumnado y docente formando un semicírculo alrededor de la pizarra. En el caso de la primera sesión, se utiliza este momento para realizar una pequeña introducción sobre la Unidad Didáctica al alumnado. En el resto de las sesiones se utiliza este momento para recordar lo trabajado en las clases pasadas.

- Momento de construcción de los aprendizajes.

En la primera sesión, se dividirá la clase en dos equipos. Se colocará una colchoneta en cada extremo del gimnasio y se propondrá al alumnado un juego en el que solo habrá una norma, la cual será conseguir que la pelota toque una colchoneta. Tras un tiempo jugando se detendrá el juego y el docente se reunirá con los estudiantes para comentar aspectos relacionados con la seguridad y las relaciones a raíz de la experiencia vivida.

Mediante diferentes preguntas, el docente tratará de guiar la puesta en común para que los propios alumnos propongan soluciones a los problemas surgidos, así como nuevas normas que regulen los problemas encontrados, o incluso que prevengan otros problemas que puedan surgir.

Estas nuevas normas se centrarán en modificar elementos como: Los materiales, las metas, los espacios, los jugadores, las formas de progresar, las formas de puntuación y el tiempo.

Esta dinámica se seguirá empleando en todos los momentos de encuentro de las diferentes sesiones hasta que se consiga el objetivo de crear el juego bueno.

- Momento de despedida.

En este momento se forma un semicírculo, al igual que en el momento de encuentro para comentar los aspectos que han sido modificados, las nuevas normas que se han introducido y valorar mediante un proceso reflexivo y argumentativo si estas han funcionado o no en el aula. Con el objetivo de recoger estas reflexiones se proporciona al alumnado una hoja de registro donde podrán tomar nota de todas las nuevas normas que

se plantean en cada sesión.

Por último, cabe señalar que en la última sesión durante el momento de despedida se realizará una ficha a modo de evaluación donde aparecerán diferentes cuestiones sobre el juego y como hemos conseguido llegar a él.

### **1º Sesión**

Comenzamos con el momento de encuentro. En este momento se explicará la nueva unidad didáctica que vamos a realizar, la cual será “Juego bueno, pelota colchoneta” En este momento se explicarán los aspectos esenciales del juego bueno dejando claro qué es, lo que es una regla primaria y los aspectos sobre los que se pueden aplicar normas o reglas para conseguir el objetivo principal del juego bueno, que es que los propios alumnos sean capaces de realizar un juego donde todos los alumnos participen, sea seguro comprendan la estructura de este, sean capaces de cambiar las normas y no necesiten que un adulto o profesor esté regulándolo continuamente. Los aspectos sobre los que se propondrán normas y se irán trabajando en las diferentes sesiones de la unidad didáctica serán:

El material, los espacios, los jugadores, las formas de progresar, las metas y el tiempo.

Después de esta explicación pasaremos al momento de construcción de los aprendizajes.

Se dividirá la clase en dos equipos de doce alumnos cada uno, se colocarán una colchoneta a cada lado del gimnasio y se explicará que la única regla que hay es la de tocar con el balón en una colchoneta la cual será la regla primaria de hacerse con un espacio a través de un objeto. Los alumnos comenzarán el juego con una pelota de plástico y con el paso de los minutos irá cambiando la pelota por una de goma espuma, otra de rugby y otra de fitball o pelota de pilates.

Después nos reuniremos en un semicírculo en frente de la pizarra para comenzar a poner normas. Para ello se realizarán las siguientes preguntas:

- ¿Queréis jugar todos a este juego? ¿por qué?

Respuesta esperada: No porque me da miedo que me hagan daño.

- ¿Qué podríamos hacer para que todos participaran?

Respuesta esperada: Que el que tenga la pelota no pueda moverse.

- ¿Qué ha ocurrido a la hora de atacar y defender?

Respuesta esperada: Que no sabíamos en qué colchoneta había que marcar o cuál defender.

- ¿Cómo se podría solucionar?

Respuesta esperada: Eligiendo un campo para cada equipo

- ¿Creéis que es seguro jugar entre las columnas?

Respuesta esperada: No, porque nos podemos hacer daño

Después de esto añadiríamos las normas de cada equipo defiende y ataca un campo y de que el que tenga la pelota no puede avanzar y comenzaríamos a jugar. Durante esta partida se introducirá la pelota de goma espuma.

Tras un tiempo jugando volveremos a reunirnos en semicírculo alrededor de la pizarra y se realizarán las siguientes preguntas:

- ¿Con qué pelota os habéis sentido más cómodos jugando? ¿Por qué?

Respuesta esperada: La de gomas espuma porque no nos hace daño si nos da

- ¿Cuál de ellas os ha parecido la mejor para jugar?

Respuesta deseada: La de goma espuma porque es la más cómoda para lanzar y coger y es blanda.

Después de esto escogeríamos la pelota de goma espuma como pelota fija y volveríamos a jugar. Tras un tiempo jugando se volvería a hacer el semicírculo y pasaríamos al momento de despedida.

En este momento recordaríamos las normas que hemos puesto y el porqué de ellas explicando la razón de cada una.

Las normas serían:

- Campos definidos para poder organizarse y saber dónde atacar y defender.
- La persona que tenga el balón no puede avanzar para aumentar la participación de todo el equipo.
- La pelota con la que se jugará será la de goma espuma ya que esta es más fácil de agarrar y hace que el juego sea más seguro por que al ser de espuma no hace daño.
- Prohibido pasar por detrás o atravesar las columnas.

## 2º Sesión

Comenzamos con el momento de encuentro donde se recordará el objetivo con el que se ponen las normas y se repasarán apuntando en la pizarra las normas que se añadieron en la clase anterior.

Después de esto pasaríamos al momento de construcción de aprendizajes. Se comienza haciendo dos equipos se da el balón a uno de los equipos y comienzan a jugar con las normas que se han puesto durante la clase anterior. Tras un tiempo de juego este se detiene y se reúne al alumnado en un semicírculo en frente de la pizarra para realizar las siguientes cuestiones.

- ¿Creéis que el juego ya es lo suficientemente seguro? ¿Por qué?

No, porque a mí me han empujado y cuando tengo la pelota me han dado un golpe en el brazo para quitarme el balón.

- ¿En qué momento han surgido conflictos o problemas entre compañeros de diferente equipo?

Respuesta deseada: Cuando el balón se cae al suelo porque hay empujones y agarrones para coger el balón. Cuando tengo el balón me lo intentan quitar de las manos y me hacen daño.

- ¿Cómo podemos evitar que cuando el balón caiga al suelo no haya peleas?

Respuesta deseada: Cuando se caiga el último en tocar la pelota perderá la posesión. Es decir, el balón pasará para el equipo contrario.

- ¿Qué podemos hacer para no hacer daño al que tiene el balón?

Respuesta deseada: Que no se le pueda quitar la pelota de las manos y dejar una distancia de seguridad.

Después de escuchar los problemas ponemos las normas de si el balón cae al suelo el equipo que ha tocado el último la pelota pierde la posesión y no se puede tocar al compañero que tenga la pelota intentando dejar un espacio de seguridad.

Una vez aclaradas estas normas volvemos a jugar otra vez. Tras un tiempo jugando nos volvemos a reunir y se realizan las siguientes cuestiones:

- ¿Qué ocurre a la hora de marcar gol en la colchoneta?

Respuesta deseada: Que hay demasiados niños delante.

- ¿Cómo podemos evitar que la gente se apelozone en la colchoneta?

Respuesta deseada: Delimitando un área donde no pueda entrar ninguna persona.

A la persona que propone crear un área se le dan varias cuerdas y será el encargado de diseñar el área como el crea conveniente y volveremos a jugar.

Tras un tiempo jugando se vuelve a reunir al grupo alrededor de la pizarra para el momento de despedida.

En este momento apuntamos las normas en la pizarra y recordamos por qué se han decidido establecer añadiéndolas a las normas de la sesión anterior.

Las normas de esta nueva sesión serían:

- Campos definidos para poder organizarse y saber dónde atacar y defender.
- La persona que tenga el balón no puede avanzar para aumentar la participación de todo el equipo.
- Prohibido pasar por detrás o atravesar las columnas.
- La pelota con la que se jugará será la de goma espuma ya que esta es más fácil de agarrar y hace que el juego sea más seguro porque al ser de espuma no hace daño.
- Prohibido tocar a la persona que tiene la pelota dejándola un espacio de seguridad para no hacer daño al compañero que tiene el balón haciendo que el juego sea más seguro.
- Si el balón cae al suelo el equipo que la toca en última instancia pierde la posesión para que no haya peleas ni disputas cuando el balón caiga al suelo haciendo que el juego sea más seguro.
- Se delimita un área alrededor de la colchoneta donde no puede haber ninguna persona. Para que sea más fácil que el balón llegue a tocar la colchoneta y todos puedan tirar

### **3º Sesión**

Comienza la clase recordando las normas se han ido instaurando durante las clases anteriores y por qué se han puesto.

A continuación, pasaremos al momento de construcción de aprendizajes.

Se divide la clase en dos equipos, se da el balón a uno y comienzan a jugar.

Tras un tiempo jugando se reúne al grupo en un semicírculo enfrente de la pizarra y se realizarán las siguientes preguntas:

- Debido al área ahora será muy fácil marcar, pero solo para los alumnos que son capaces de tirar fuerte y esto es un problema ya que al ser más fácil marcar para algunos alumnos, baja la participación del resto por que no son capaces de marcar y debido a esto no tiran. ¿Cómo podemos hacer que marcar sea más fácil para que no baje la participación?

Respuesta esperada: Haciendo el área más pequeña.

Después de escuchar las diferentes opiniones volvemos a jugar, pero esta vez con áreas más pequeñas.

Tras un tiempo jugando se vuelve a parar el juego y se reúne al grupo en torno a la pizarra para ver qué está pasando ahora por medio de las siguientes preguntas.

- Ahora que el área es más pequeña aumenta el número de tiros, pero disminuye el número de pases y por lo tanto baja la participación como podríamos hacer para que la facilidad para marcar y la participación estén igualados.

Respuesta esperada: Poner porteros.

Después de esto se decide añadir un portero y se vuelve a jugar, pero con porteros.

Después de dejar que jueguen durante un tiempo se vuelve a reunir a la clase alrededor de la pizarra para pasar al momento de despedida.

En este momento recordamos las normas que hemos puesto durante la sesión y por qué las hemos puesto y las apuntamos en la pizarra completando con las normas de las sesiones anteriores.

En este momento las normas serían:

- Campos definidos para poder organizarse y saber dónde atacar y defender.
- La persona que tenga el balón no puede avanzar para aumentar la participación de todo el equipo.
- Prohibido pasar por detrás o atravesar las columnas.
- La pelota con la que se jugará será la de goma espuma ya que esta es más fácil de

- agarrar y hace que el juego sea más seguro porque al ser de espuma no hace daño.
- Prohibido tocar a la persona que tiene la pelota dejándola un espacio de seguridad para no hacer daño al compañero que tiene el balón haciendo que el juego sea más seguro.
- Si el balón cae al suelo el equipo que la toca en última instancia pierde la posesión para que no haya peleas ni disputas cuando el balón caiga al suelo haciendo que el juego sea más seguro.
- Prohibido tocar a la persona que tiene la pelota dejándola un espacio de seguridad para no hacer daño al compañero que tiene el balón haciendo que el juego sea más seguro.
- Si el balón cae al suelo el equipo que la toca en última instancia pierde la posesión para que no haya peleas ni disputas cuando el balón caiga al suelo haciendo que el juego sea más seguro.
- Se delimita un área alrededor de la colchoneta donde no puede haber ninguna persona. Para que sea más fácil que el balón llegue a tocar la colchoneta y todos puedan tirar.
- Poner porteros para que tirar no sea muy fácil y así hay que pasar y la participación no baje.

#### **4º Sesión**

La sesión comienza recordando las normas que se han ido pactando durante las clases anteriores y porque se han puesto.

Después de esto se pasará al momento de construcción de aprendizajes.

Se divide la clase en dos equipos, se da el balón a uno y comienzan a jugar.

Tras un tiempo jugando se reúne al grupo en un semicírculo enfrente de la pizarra y comenzamos a comentar lo que ha ocurrido a través de diferentes preguntas:

- ¿Ahora que hay porteros cómo estáis tirando?

Respuesta esperada: Fuerte.

- ¿Y si tiramos fuerte y damos al portero qué le puede pasar a este?

Respuesta esperada: Que se haga daño.

- Por lo tanto, con la norma del portero la seguridad baja ya que nos podemos hacer

daño si estamos en la portería. Debido a esto será mejor quitar a los porteros. Pero como hemos visto si no hay portero aumentan los tiros, bajan los pases y por lo tanto la participación baja. Entonces ¿qué otra cosa podríamos hacer para que meter gol no sea tan sencillo?

Respuesta esperada: que antes de que toque la colchoneta tenga que botar.

Después de escuchar las diferentes opiniones se establece la norma de quitar los porteros y de que para que cuente como gol la pelota debe botar en el área antes de tocar la colchoneta.

Tras un tiempo jugando se vuelve a parar el juego y se reúne al grupo en torno a la pizarra para ver qué está pasando ahora por medio de las siguientes preguntas.

- ¿Después de las normas que se han puesto todo el mundo participa?

Respuesta esperada: No hay veces que algunos compañeros no tocan la pelota.

- ¿Por qué creéis que ocurre esto?

Respuesta esperada: Porque somos muchos en el equipo.

- ¿Y si somos muchos como podríamos hacer que fuéramos menos y nadie se quede sentado?

Respuesta esperada: Dividiendo el campo en dos y los dos equipos en cuatro.

En este momento dividimos el campo en dos y los dos equipos en cuatro y comenzamos a jugar. Después de dejar que jueguen durante un tiempo se vuelve a reunir a la clase alrededor de la pizarra para pasar al momento de despedida.

En este momento recordamos las normas que hemos puesto durante la sesión y por qué las hemos puesto y las apuntamos en la pizarra completando con las normas de las sesiones anteriores. En este momento las normas serían:

- Campos definidos para poder organizarse y saber dónde atacar y defender.
- La persona que tenga el balón no puede avanzar para aumentar la participación de todo el equipo.
- Prohibido pasar por detrás o atravesar las columnas.
- La pelota con la que se jugará será la de goma espuma ya que esta es más fácil de agarrar y hace que el juego sea más seguro por que al ser de espuma no hace daño.

- Prohibido tocar a la persona que tiene la pelota dejándola un espacio de seguridad para no hacer daño al compañero que tiene el balón haciendo que el juego sea más seguro.
- Si el balón cae al suelo el equipo que la toca en última instancia pierde la posesión para que no haya peleas ni disputas cuando el balón caiga al suelo haciendo que el juego sea más seguro.
- Prohibido tocar a la persona que tiene la pelota dejándola un espacio de seguridad para no hacer daño al compañero que tiene el balón haciendo que el juego sea más seguro.
- Si el balón cae al suelo el equipo que la toca en última instancia pierde la posesión para que no haya peleas ni disputas cuando el balón caiga al suelo haciendo que el juego sea más seguro.
- Se delimita un área alrededor de la colchoneta donde no puede haber ninguna persona. Para que sea más fácil que el balón llegue a tocar la colchoneta y todos puedan tirar.
- Poner porteros para que tirar no sea muy fácil y así hay que pasar y la participación no baje.  
No puede haber porteros porque los porteros hacen que la seguridad sea menor y que solo los que más fuerte tiran puedan marcar haciendo que baje la participación.
- Para poder marcar la pelota debe botar una vez para conseguir que tirar no sea muy sencillo y así no aumenten los tiros y bajen los pases haciendo que la participación no baje.
- Los equipos tienen que ser de cinco o seis personas para que de esta manera la participación de todos los miembros del grupo sea parecida y todos toquen la pelota.

Al final de esta sesión y a modo de cierre y evaluación de la unidad se les repartirá una ficha de evaluación donde deberán responder diferentes cuestiones sobre el juego bueno.

## **5.6 Evaluación**

Para la evaluación de esta unidad didáctica se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación propuestos por el profesor.

- Presta atención durante las explicaciones y se interesa por las ideas de sus compañeros.
- Participa respetando el turno de palabra y las opiniones de sus compañeros.
- Muestra interés y propone normas para llegar al juego bueno.
- Participa de manera activa durante el juego.
- Respeta las normas establecidas por la clase.
- Juega con todos sus compañeros respetándolos y cooperando con ellos

Por otro lado, los métodos de evaluación que se emplearán serán:

- La pizarra del aula, donde se irán apuntando las normas y modificaciones que se realicen durante las sesiones para llegar al juego bueno.
- Observación y análisis de las diferentes actitudes y comportamientos que los alumnos mantengan durante el juego.
- Los momentos de reflexión sobre el juego, donde se tendrá en cuenta la participación del alumnado a la hora de proponer normas o modificaciones y respetar las opiniones y puntos de vista de los demás compañeros.
- Ficha de evaluación.
- Ficha de autoevaluación.

## **6. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS Y ANÁLISIS**

### **6.1 Primera sesión**

- Curso: 4º curso, segundo ciclo.
  - Materiales: Pelota de goma espuma, pelota de rugby, pelota de plástico, pelota de fútbol. o de pilates, petos y colchonetas.
  - Espacio: Gimnasio del colegio.
  - Número de participantes: 23.
  - Duración: 1 hora.
- Relato de la primera sesión.

**09:00. Entramos al gimnasio y explico que es el juego bueno**

Entramos al gimnasio y pido a los alumnos colocarse en semicírculo alrededor de la pizarra, una vez están colocados comienzo a explicar en qué va a consistir la nueva unidad didáctica y el nuevo funcionamiento de las clases.

### **09:10. Comenzamos con el juego bueno**

Divido la clase en dos grupos y coloco una colchoneta en cada extremo del gimnasio. Una vez los equipos están hechos les comento que la única norma que hay es que tienen que dar con el balón en una colchoneta y comienzan a jugar. Durante el juego algunos alumnos se apartan de la pelota mientras que otros la cogen y corren hacia las colchonetas para conseguir que el balón las toque. Durante esta primera partida también se producen golpes y empujones.

Por otro lado, también comienzo a cambiar de balón cada cierto tiempo para que vayan probando diferentes móviles.

Durante el juego un alumno me preguntó en qué colchoneta tenía que marcar a lo que le respondí que en la que quisiera ya que la única norma era la de tocar con el balón en la colchoneta daba igual en cual.

### **09:20. Momento de reflexión**

Paro el juego y les pido que se coloquen como al inicio de la sesión y que de manera ordenada y respetando el turno de palabra me digan qué les ha parecido. Al principio se encontraban muy excitados y todos querían hablar y dar su opinión, pero tras explicarles que sin levantar la mano no iba a escuchar a nadie se calmaron un poco. Una vez estaban calmados les pregunté que si a todos les gustaría jugar a este juego a lo que contestaron que no porque no había normas y la gente hacía trampas y había empujones. Después les pregunté si todos habían participado a lo que algunos me contestaron que sí, pero la mayoría dijo que no. Tras esto les pregunté si se les ocurría algo para que todos participaran y un niño me contestó que una buena forma sería que la tocaran todos y todos lo vieron como una buena solución por lo que decidimos escribir esa norma en la pizarra. A continuación, pregunté al alumno que me había preguntado que, si había visto algún problema a la hora marcar en la colchoneta, a lo que me contestó que sí y que el problema era que cada uno iba a una colchoneta y que sería mejor que cada equipo marcará en una. Después de esta respuesta decidimos que era una buena idea y establecimos una colchoneta para cada equipo.

Por último, les pregunté si les parecía seguro jugar entre las columnas a lo que me contestaron que no y decidimos poner la norma de que no se podía pasar por detrás de las columnas.

#### **09:25. Volvemos a jugar**

Comenzamos a jugar de nuevo, pero con las nuevas normas acordadas. Durante esta segunda partida la participación sigue siendo baja ya que, aunque la tuvieran que tocar todos muchos todavía no se atrevían o si tenían el móvil lo soltaban rápidamente.

Durante esta segunda partida continúe cambiando de móvil hasta que, por último, les di un balón de goma espuma.

#### **09: 30. Momento de reflexión**

En este segundo momento de reflexión les volví a reunir en torno a la pizarra y comenzamos la reflexión. La primera pregunta que les hice fue si con la norma de que todos tocaran el móvil habían participado todos, a lo que me contestaron que no y que además era muy difícil que todos la tocaran. Tras esto les pregunte que de otra forma podríamos hacer que todos participaran, a lo que uno de ellos me contestó que haciendo que el que tenga la pelota no se pueda mover, pero esto no les gustó a la mayoría y otro alumno sugirió que en vez de que el que tiene la pelota no se pueda mover solo pueda dar tres pasos. Esto sí les pareció bien a todos y decidimos ponerlo como norma. Después les pregunté con que balón creían que era mejor jugar teniendo en cuenta siempre el objetivo de las normas que era crear un juego donde todos participaran fuera seguro y se sintieran cómodos, a lo que la mayoría contestó que con el de goma espuma ya que se agarraba mejor y si les daba en la cara no hacía tanto daño como los demás. Tras esto decidimos también elegir el balón de goma espuma como móvil para jugar.

#### **09:40. volvemos a jugar**

Volvemos a jugar poniendo en práctica las normas acordadas durante los dos momentos de reflexión. Durante esta tercera partida la participación aumenta, aunque siga habiendo algunos alumnos que no participan y por otro lado continúan dándose en ocasiones golpes y empujones.

### **09: 50. Momento de reflexión y despedida**

Vuelvo a reunirlos en torno al encerado y recordamos todo lo que hemos hecho durante la sesión, recordando las normas que hemos establecido y el objetivo con el que las hemos creado preguntando de manera aleatoria una de las normas que están escritas en la pizarra y pidiéndoles que me expliquen por qué la hemos puesto.

Después les pido que recojan y se preparen para subir a clase.

### **09:55. Recogemos y subimos a clase**

Una vez se encuentra en fila les pido que salgan al patio y esperen en la entrada de las escaleras para subir a clase, cuando todos están en silencio subimos y una vez llegamos a clase termina la sesión.

## **6.2 Segunda sesión**

- Curso: 4º curso, segundo ciclo.
- Materiales: Colchonetas, petos, balón de goma espuma y cuerdas.
- Espacio: Gimnasio del colegio.
- Número de participantes: 22.
- Duración: 1 hora.

- Relato de la segunda sesión.

### **10:00. Les recojo en clase**

Recojo a los alumnos en su aula, se preparan y bajamos al gimnasio.

### **10:03. Entramos al gimnasio y recordamos lo trabajado**

Llegamos al gimnasio y se colocan alrededor de la pizarra donde están escritas las normas que propusimos durante la sesión anterior. Recordamos cuáles eran y por qué las habíamos puesto. Para ello pregunto una norma de las normas de manera aleatoria a los alumnos. La primera norma que pregunté fue ¿por qué habíamos decidido dar un campo a cada uno a lo que un alumno me contestó que para que cada equipo supiera dónde marcar. La siguiente pregunta fue ¿Por qué habíamos elegido el balón de goma espuma? A lo que me contestaron que, porque era el más blandito y no hacía daño si se daban en la cabeza, a continuación, pregunté que ¿por qué habíamos decidido que el que tuviera la pelota solo

podiera dar tres pasos? A lo que una alumna me contestó que era para que así la tuvieran que pasar y así jugaban todos. Después de esto les vuelvo a recalcar que el objetivo de esta unidad era crear un juego donde todos participaran, se jugase de forma segura y se sintieran cómodos jugando.

#### **10:10. Comenzamos a jugar**

Divido la clase en dos grupos de 11, reparto los petos, coloco las colchonetas y comenzamos a jugar. Durante el juego se producen algunos golpes y empujones y se producen aglomeraciones en torno a las colchonetas.

#### **10:20. Momento de reflexión**

Reúno al grupo alrededor de la pizarra y les hago la siguiente pregunta, ¿Creéis que el juego ya es lo suficientemente seguro? A lo que me contestan que no porque se empujan y se golpean sin querer, a continuación, pregunto que en qué momentos se dan esos golpes y empujones y ellos me contestan que cuando el balón se cae al suelo y cuando intentan lanzar porque no les dejan espacio. Después de esto les pregunto que cómo creen que se puede solucionar el problema de los empujones y agarrones cuando el balón se cae al suelo a lo que ellos me contestaron que cuando el balón se caiga y toque el suelo al equipo se le caiga tiene que darle el balón al equipo contrario lo cual nos parece a todos una buena idea lo ponemos como nueva norma.

A continuación, les pregunto que con el problema de los golpes cuando uno tiene el balón que podemos hacer a lo que ellos me contestaron que habría que dejar espacio al que tiene la pelota y no se le pudiera tocar. Esta norma también nos pareció correcta y decidimos implantarla.

#### **10:25. Volvemos a jugar**

Volvemos a jugar con las nuevas normas y observo que el número de golpes y empujones se ha reducido bastante, aunque en ocasiones hay algún alumno que no respeta las normas acordadas y debido a esto se produce algún golpe. Al ver esto más de una vez decido llamar la atención al alumno que no está respetando las normas y le aviso de que si no las respeta tendrá que quedarse sentado. Después de este aviso el alumno comienza a respetarlas. Por otro lado, se sigue produciendo una aglomeración alrededor de las porterías lo cual hace casi imposible hacer que el balón toque la colchoneta.

### **10:35. Momento de reflexión**

Nos reunimos todos alrededor de la pizarra y les pregunto que qué ha pasado cuando intentan tocar la colchoneta con el balón a lo que me contestan que hay mucha gente y es imposible marcar porque tapan toda la colchoneta. Después de escuchar esto les pregunto qué harían para que la gente no se aglomerara en torno a la colchoneta y uno de ellos me dijo que haciendo un área. Después de esta respuesta le pedí a ese alumno que diseñara un área y pusimos la nueva norma de que en el área no podía entrar nadie.

### **10: 40. Volvemos a jugar**

Vuelven a jugar y observo cómo ahora hay algunos alumnos que son capaces de tirar más fuerte y llegan desde lejos a dar en la colchoneta y cada vez que tienen la pelota solo piensan en marcar y no se la pasan sus compañeros ya que ahora que hay áreas grandes los únicos que marcan son los que son capaces de tirar fuerte.

### **10:50. Momento de reflexión y despedida**

Vuelvo a reunirlos en torno al encerado y recordamos todo lo que hemos hecho durante la sesión, recordando las normas que hemos establecido y el objetivo con el que las hemos creado preguntándoles de manera aleatoria una de las normas que están escritas en la pizarra y pidiéndoles que me expliquen por qué la hemos puesto.

Después les pido que recojan y se preparen para subir a clase.

### **10: 57. Recogemos y volvemos a clase**

Una vez se encuentra en fila les pido que salgan al patio y esperen en la entrada de las escaleras para subir a clase, cuando todos están en silencio subimos y una vez llegamos a clase termina la sesión.

## **6.3 Tercera sesión**

- Curso: 4º curso, segundo ciclo.
- Materiales: Colchonetas, petos, balón de goma espuma y cuerdas.
- Espacio: Gimnasio del colegio.
- Número de participantes: 23.
- Duración: 1 hora.

- Relato de la tercera sesión.

#### **09:00. Entramos al gimnasio.**

Entramos al gimnasio y los alumnos se colocan en semicírculo alrededor de la pizarra, una vez están colocados comenzamos a repasar las normas que hemos ido introduciendo durante las sesiones anteriores.

#### **09:10. Comenzamos a jugar**

Comenzamos a jugar y observo que al igual que en la sesión anterior el área hace que marcar sea fácil para los que son capaces de tirar fuerte lo cual provoca que estos alumnos cada vez tienen la pelota intenten tirar en vez de pasársela a otro jugador de su equipo. Debido a esto ahora hay algunos alumnos que no tocan la pelota o si lo hacen lo hacen una o dos veces.

#### **09:20. Momento de reflexión**

Paro el juego y nos reunimos en torno a la pizarra y pregunto qué está pasando con los tiros y me dicen que solo tiran algunos chicos y un par de chicas porque el área es muy grande y los demás no tienen fuerza para llegar. Después de esto les pregunto que cómo podríamos hacer para que todos pudieran tirar y me contestaron que hacer el área más pequeña, la alumna que me lo dijo fue la encargada de hacer más pequeñas las áreas y volvimos a jugar.

#### **09:25. Volvemos a jugar**

En esta segunda partida se puede observar que el hacer las porterías más pequeñas ha provocado que el número de lanzamientos aumente y el de los pases baje ya que ahora todos pueden marcar y hacerlo es fácil. Esto hace que en ocasiones haya alumnos que prácticamente no interactúen y no participen en el juego.

#### **09: 35. Momento de reflexión**

Nos reunimos de nuevo en torno a la pizarra y les pregunto a los alumnos que no han participado que ha pasado y por qué no participaban a lo que me contestaron que no participaban porque no se la pasaban y todos tiraban a marcar gol. En este momento recuerdo cuál era uno de los objetivos de este juego y les digo que era que todos participaran en él por lo que seguidamente les pregunto qué podríamos hacer para que

marcar fuera algo más difícil, pero aun así todos pudieran. A lo que ellos me contestaron que poner porteros y veo que todos están de acuerdo por lo que decidimos añadir porteros dentro del área.

#### **09:40. Volvemos a jugar**

Cuando comenzamos a jugar observo que surgen ya los primeros problemas con el portero incluso antes de empezar ya que en ambos equipos no se ponían de acuerdo en elegir quién iba ser el portero. Debido a esto decidí intervenir y decirles que lo hicieran por medio de una votación para así comenzar a jugar. Una vez escogen a los porteros empiezan a jugar y observo cómo al haber puesto porteros los tiros que se realizan son más fuertes ya que los tiros más flojos son parados con facilidad por los porteros. También observo que durante el juego se producen algunos empujones al dar los tres pasos, pero decido no intervenir sobre esto y dejarlo para la última sesión.

#### **09: 50. Momento de reflexión y despedida**

Vuelvo a reunirlos en torno al encerado y recordamos todo lo que hemos hecho durante la sesión, recordando las normas que hemos establecido y el objetivo con el que las hemos creado preguntándoles de manera aleatoria una de las normas que están escritas en la pizarra y pidiéndoles que me expliquen por qué la hemos puesto.

Después les pido que recojan y se preparen para subir a clase.

#### **09:57. Recogemos y subimos a clase**

Una vez se encuentra en fila les pido que salgan al patio y esperen en la entrada de las escaleras para subir a clase, cuando todos están en silencio subimos y una vez llegamos a clase termina la sesión.

### **6.4 Cuarta sesión**

- Curso: 4º curso, segundo ciclo.
- Materiales: Balones de goma espuma, colchonetas, petos y cuerdas.
- Espacio: Gimnasio del colegio.
- Número de participantes: 24.
- Duración: 1 hora.

- Relato de la cuarta sesión.

### **10:00. Les recojo en clase**

Recojo a los alumnos en su aula, se preparan y bajamos al gimnasio.

### **10:03. Entramos al gimnasio y recordamos lo trabajado**

Entramos al gimnasio y mando a los alumnos colocarse en semicírculo alrededor de la pizarra, una vez están colocados comenzamos a repasar las normas que hemos ido introduciendo durante las sesiones anteriores con ayuda de la pizarra.

### **10:10: Comenzamos a jugar**

Divido la clase en dos equipos y coloco las colchonetas y las áreas. Una vez esté todo listo comienzan a jugar. Al igual que en la sesión número tres observo como tiran bastante fuerte y se producen algún que otro empujón al dar los pasos.

### **10:20 Momento de reflexión**

Nos reunimos en torno a la pizarra y les pregunto que cómo están tirando ahora que hay porteros y me contestan que normal. Por lo tanto, decido preguntar a los porteros que cómo les parecen los tiros de sus compañeros a lo que contestaron que en ocasiones los tiros van bastante fuertes. Al oír esto les pregunto qué pasa si tiramos fuerte y me contestaron que igual alguno se podía hacer daño, darse cuenta de esto les costó porque muchos de ellos decían que el balón no dolía por muy fuerte que se tirara, pero les expliqué que igual a ellos no les hacía daño, pero a otro compañero sí y que el objetivo era que todos jugásemos de forma segura. Después de esto lo entendieron.

A continuación, les pregunté cómo podríamos solucionarlo ya que si quitábamos los porteros era muy fácil marcar y la participación bajaba, pero si poníamos porteros estos podían hacerse daño. Algunos de ellos me dijeron que, cambiando las porterías, pero hubo uno que dijo que para que no fuera tan difícil se podía poner la norma de que antes de que diera el balón en la colchoneta tuviera que botar. Después de escuchar esto comenté que me pareció muy buena idea y les pregunté si todos estaban de acuerdo, a lo que contestaron que sí y lo pusimos como nueva norma.

### **10:25. Volvemos a jugar**

Volvemos a jugar con las nuevas normas y observo que la mayoría participa salvo algunos casos que no se acercan mucho o no saben muy bien dónde colocarse para facilitar los pases de sus compañeros y veo que todavía se siguen produciendo en ocasiones empujones.

### **10:35. Momento de reflexión**

Nos reunimos en torno a la pizarra y les pregunto que si creen que ahora todos los compañeros participan a lo que algunos me contestan que sí, pero decido preguntar a los que he visto que no participaban y me contestan que no. Después de oír esto les recuerdo que buscamos crear un juego donde todos participen y les pregunto que por qué creen que hay algunos compañeros que tocan menos la pelota, tras escuchar varias opiniones como porque no se mueven o porque siempre están cubiertos una alumna dice que es porque son demasiados jugadores, cuando escucho esto comentó que eso es una muy buena razón y que cómo podríamos hacer para que hubiera menos gente en cada equipo a, lo que me contesta que haciendo tres equipos. Les comento que me parece buena idea, pero que para que no hay ningún equipo sin jugar es mejor hacer cuatro equipos y dividir el campo en dos. Les pregunto que si están de acuerdo y me dicen que sí. Después les hago una última pregunta antes de volver a jugar y es que si ya no hay ningún tipo de choque o golpe a lo que me contestaron que solo a veces cuando se daban los tres pasos. Al oír esto les pregunté cómo podríamos hacer que estos golpes no se produjeran a lo que un alumno me contestó que haciendo que el que tuviera la pelota no se pudiera mover. Esta norma no les gusto a todos, pero aun así yo comente que me parecía muy buena idea y que íbamos a probar a jugar con esta nueva norma.

### **10: 40. Volvemos a jugar**

Dividí los equipos en dos y añadí una colchoneta en el medio del gimnasio formando dos campos. Una vez todo estaba listo comenzaron a jugar. La partida de uno de los campos transcurrió de forma correcta ya que todos respetaban las normas que habíamos ido poniendo y no hizo falta que interviniera en ningún momento, pero en cambio en el otro campo observe cómo en ocasiones había alumnos que no respetaban las normas y esto generaba quejas y conflictos. Al ver esto decidí para el juego y decirles que si no respetaban las normas no servía de nada lo que habíamos estado haciendo y les pedí que observaran cómo jugaban los del campo de al lado para que así se diera cuenta de que

respetando las normas podían jugar todos divirtiéndose y logrando el objetivo del juego que era que jugaran de forma segura, participaran todos y se sentirán cómodos jugando.

### **10:50. Momento de reflexión y despedida**

En este último momento de reflexión les pregunto si creen que hemos sido capaces de crear un juego seguro donde todos participaran y se sintieran cómodos jugando, a lo que contestaron que sí.

Después de esto les repartí un par de fichas, una de evaluación y otra de autoevaluación que me servirían para ver si realmente habían entendido lo que era el juego bueno su objetivo principal y cómo funcionaba.

Una vez todos tenían la ficha les expliqué cómo tenían que rellenar cada ficha y les pregunté si alguna tenía alguna duda a lo que me contestaron que no.

Viendo que todo ha quedado bastante claro les pido que recojan y se preparen para subir a clase.

### **10: 57. Recogemos y volvemos a clase**

Una vez se encuentra en fila les pido que salgan al patio y esperen en la entrada de las escaleras para subir a clase, cuando todos están en silencio subimos y una vez llegamos a clase termina la sesión.

## **6.5 Análisis de la intervención**

A lo largo de esta unidad didáctica de juego bueno he podido comprobar de manera real lo complicado que es plantear preguntas para que los alumnos vayan dando las respuestas que buscas ya que normalmente cada uno tiene un pensamiento distinto, pero es el docente quien ha de ir haciéndoles ver cuál de esas ideas o pensamiento pueden servir y cuáles no teniendo en cuenta el objetivo principal de la unidad. Debido a que la evolución de este tipo de juego está sujeto a la evolución de este es muy importante ir guiando a los alumnos de forma correcta ya que la planificación de las sesiones depende de lo que se vaya realizando en la sesión anterior.

Al inicio del juego he podido observar cómo los que intentaban agarrar el móvil y llevarlo a la colchoneta eran en su mayoría chicos y por el contrario las chicas se quedaban más apartadas y no querían participar ya que al inicio del juego al no haber ningún tipo de

norma salvo la de tocar la colchoneta con el balón, los golpes y empujones se producían durante toda la partida. Esto está relacionado directamente con la dimensión cultural en la que por lo general los niños suelen ser educados hacia actividades donde tienen que soportar golpes y o hacer el bruto mientras las niñas son educadas a hacer otras actividades más seguras en las que no hay peligro y todo es más frágil y cuidadoso.

Por otro lado, también he podido observar lo importante que es mantener el orden y el turno de palabra durante los momentos de reflexión ya que si no existe un orden para hablar se genera un ambiente en el que cada alumno dice una cosa y nada queda claro. Además, también he observado que durante estos momentos de reflexión no es necesario introducir muchas normas de golpe, sino que es mejor introducir un par de normas en cada momento para que así los alumnos y alumnas puedan entenderlas mejor e introducirlas de forma correcta al juego. Para que los alumnos y alumnas lo interioricen creo que es bastante positivo el ir apuntando las nuevas normas y modificaciones en la pizarra para que puedan leerlas y recordarlas, así como también es bueno preguntarles cada cierto tiempo por qué se ha decidido poner cada norma.

Otro punto importante del que me he dado cuenta con la realización de las sesiones es que es muy importante hacer ver a los alumnos que son ellos los protagonistas y son quienes van a ir creando, modificando el juego bajo sus opiniones y puntos de vista, ya que esto hace que su implicación sea mayor. Esto también les ayuda a desarrollar su capacidad expresiva y a dialogar entre ellos respetando el turno y las opiniones de los demás, algo que bajo mi punto de vista habría que trabajar mucho más en todas las materias.

Por otro lado, también he observado la importancia de hacer ver a los alumnos que durante los juegos da igual el compañero que tengan al lado ya que, aunque no sea su amigo tiene que jugar también. Esto es algo que les costó bastante ya que en muchas ocasiones durante las partidas había alumnos que solo se pasaban el balón entre ellos lo cual hacía que los que no cogían la pelota se sintieran desplazados.

Para finalizar, creo que la ficha de evaluación es un elemento muy útil ya que a pesar de que durante las sesiones me intentara fijar en todos los alumnos es imposible saber hasta qué punto han adquirido los conocimientos que busco con la unidad didáctica y la ficha de evaluación me ayudó mucho a ver quiénes habían entendido lo que era el juego bueno. Además, considero que estas fichas de evaluación tienen que ser bastante claras y estar

bien adaptadas al curso y las características de cada clase para que los alumnos y alumnas comprendan las preguntas que se plantean.

Por otro lado, también creo que la ficha de autoevaluación es otro muy buen recurso para comprobar si se han logrado los objetivos de la unidad didáctica ya que en ella veo reflejado lo que opina cada alumno pudiendo hacer una idea general y en casa de que sea necesario cambiar el planteamiento para el futuro.

## **7. CONCLUSIÓN**

Los juegos motores reglados ofrecen oportunidades para desarrollar diversas habilidades, y permiten relacionar los intereses del profesor con los del alumno. Durante las sesiones en el aula se pueden producir situaciones parecidas a otras que les ocurran en la vida real y dependiendo de cómo tratemos esas experiencias los alumnos desarrollarán unas actitudes u otras.

Por otro lado, el juego bueno mediante el pacto de las normas ayuda a que los alumnos mejoren sus habilidades sociales y aumenta la autonomía del alumnado ya que son ellos quien van proponiendo normas, dialogando con los demás compañeros y desarrollando así su capacidad crítica y el respeto a las opiniones de los demás.

El maestro durante el proceso tiene que hacer de guía y prestar su ayuda en los momentos donde el grupo se estanque o atasque con alguna situación. Por otro lado, también tiene que diseñar o preparar las actividades teniendo en cuenta el funcionamiento y características de la clase ya que el desarrollo de un mismo juego en clases diferentes puede tener resultados muy distintos.

Por medio de la estructura implantada en la unidad didáctica en la cual se realizaban momentos de reflexión se busca que los alumnos participen y sean conscientes de sus acciones dentro del juego ya que en muchas ocasiones no se paran a pensar lo que hacen y no analizan si eso que están haciendo está bien o mal.

También he podido observar que la pizarra es un gran recurso que ayuda al alumnado ya que les sirve de referencia para no perderse y saber de lo que se está hablando en cada momento facilitando el análisis de lo que sucede en cada sesión.

Por otro lado, he observado la importancia que tiene aclarar bien el tema que se quiere trabajar en cada sesión y que los momentos de reflexión no deben durar mucho tiempo ya que a medida que se va prolongando el análisis de las situaciones los alumnos van perdiendo el interés y se despistan por lo que estos momentos deben ser breves y no se deben introducir muchas modificaciones o norma a la vez ya que esto hace que los alumnos no las entiendan. Por lo que es mejor trabajar en cada momento de reflexión una o dos normas y hacerles ver el sentido que tienen para que puedan entender el objetivo de estas.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almond, L. (1986) Reflecting on themes: a games classification. En R. Thorpe, D. Bunker y L. Almond (Eds.) Rethinking Games Teaching. Loughborough University, p. 71-72.

André, J. (1985). Visión general. Cuáles han sido y son las tendencias de la E.F. Apunts. Educación Física y Deportes, 01, 7-14.

Arnold, P.J. (1991). Educación Física, movimiento y currículum. Madrid: Morata.

Blanchard, K. y Chesca, A. (1986). Antropología del deporte. Bellaterra, Barcelona.

Bores, NJ. (Coord). La lección de EF en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal. INDE. 2005.

Coakley, Jay J. (1994) Sport in Society : Issues and Controversies / Jay J. Coakley. Fifth edition. St. Louis: Mosby.

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.

Devís, J., Peiró, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en la educación física: la salud y los juegos modificados. Barcelona: INDE.

Devís Devís, J. (1996) Educación Física, deporte y currículum. Investigación y desarrollo curricular, visor, Madrid.

García Monge, A. (2001) MONOGRÁFICO JUEGO MOTOR REGLADO Y TRANSMISIÓN DE VALORES CULTURALES. *Ágora para la EF y el Deporte*, nº 1, Septiembre, 55-70.

García Monge, A. (2005). La lección de juego motor reglado. En Bores, N. (coord.): *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. INDE, Barcelona, pp. 121-149.

García Monge, A. (2011) Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación física escolar: “El juego bueno”. *ÁGORA PARA LA EF Y EL DEPORTE* No 13 (1) 35-54.

García, A., 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.

García Monge, A., Rodríguez Navarro, H. (2013) Descripción de “lógicas” en el juego motor de reglas en educación física escolar, *Cultura y Educación: Culture and Education*, 25:1, 35-47, DOI: 10.1174/113564013805402331.

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

Huizinga J. (1984): *Homo Ludens*. Madrid: Alianza-Emecé.

André, J. (1985) Quines han estat i són les tendències de l'EF. *Apunts. Educació Física*, p7-14.

Lavega, P. (1996). El juego aplicado a la Educación Física.

Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. En revista digital Lecturas: Educación Física y Deportes. Buenos Aires. No 16.

Parlebás, P. (1981). Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. París. ISEP.

Parlebás, P. (1988), Elementos de Sociología del Deporte. Málaga: Unisport.

Parlebás, P (2001). Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología motriz. PAIDOTRIBO. Barcelona.

READ, B., Ceneral Cames. Notas de la asignatura. L. U.T., Loughborough, 1988.

Reboredo, A. (1983) Jugar es un acto político. Nueva Imagen, México.

Thorpe, R., Bunker, D. & Almond, L. (1986). A change in focus for teaching of games. En M. Piéron & G. Graham (eds.). Sport Pedagogy, Champaign: Human Kinetics

## 9. ANEXOS

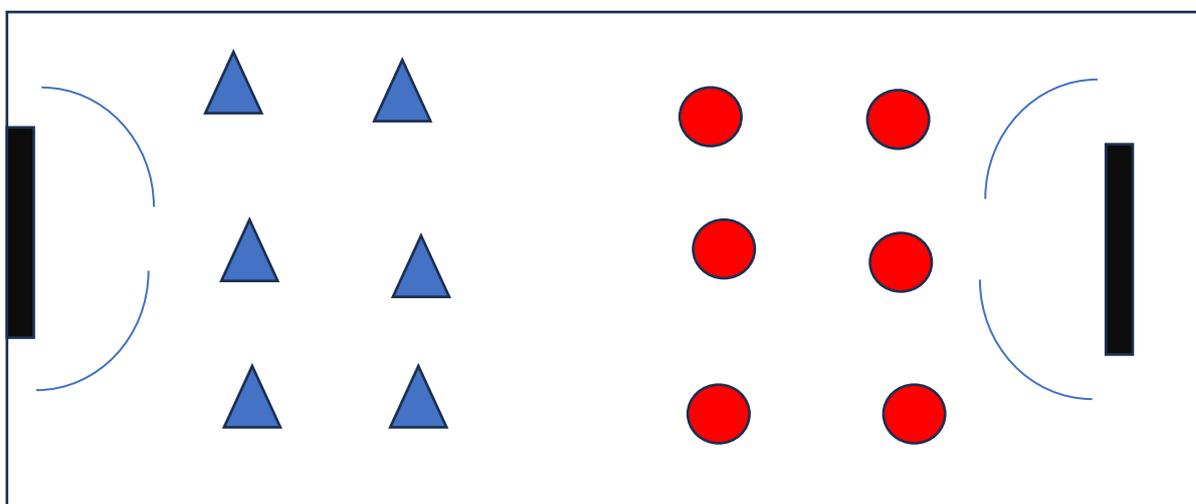
### 9.1 Anexo

El juego de pelota colchoneta se trata se trata de un juego en el que se colocan dos colchonetas de forma horizontal y un área alrededor donde los participantes no pueden entrar.

Para poder anotar un punto es necesario que el balón bote una vez antes de tocar la colchoneta.

Los equipos están formados por grupos de cinco o seis personas cada uno y el jugador que tiene el móvil no puede moverse hasta que no pase a otro compañero o intente hacer punto.

Imagen:



## 9.2 Anexo II Evaluación

### EVALUACIÓN. UNIDAD DIDACTICA DE JUEGO BUENO

Nombre:

1.Cuál es el objetivo del juego bueno.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2.Escribe al menos tres normas o cambios que hayamos hecho durante las clases.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

3.De las tres normas anteriores escoge dos de ellas y explica por qué decidimos ponerla.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 9.3 Anexo III

#### AUTOEVALUACIÓN. UNIDAD DIDACTICA DE JUEGO BUENO

Valora del 1 al 5 siendo 1 nada y 5 mucho como ha sido tu experiencia durante la unidad didáctica

Nombre:

CRITERIOS					
Participo en el juego de manera segura					
Mantengo una buena actitud y ganas mientras juego					
Juego con todos mis compañeros					
Respeto las normas que acordamos					
Respeto el turno de palabra y las opiniones de mis compañeros					
He propuesto nuevas normas.					
Me he sentido					

cómodo/a mientras jugaba					
-----------------------------	--	--	--	--	--

#### **9.4 Anexo IV**

EVALUACIÓN. UNIDAD DIDACTICA DE JUEGO BUENO

Nombre: Naftali

1.Cuál es el objetivo del juego bueno.

que todos los alumnos puedan participar,  
no haya conflictos y que se realice  
en un espacio adecuado. También que sea  
seguro.

2. Escribe al menos tres normas o cambios que hayamos hecho durante las clases.

M de distancia, No meterse al tener el  
balón en la mano y No meter dentro de  
los cubos.

3. De las tres normas anteriores escoge dos de ellas y explica por qué decidimos ponerla.

No meterse dentro de los cubos para  
evitar asearnos daños.

M de distancia para evitar que  
salgamos corriendo o los empujemos.

AUTOEVALUACIÓN. UNIDAD DIDACTICA DE JUEGO BUENO

Valora del 1 al 5 siendo 1 nada y 5 mucho como ha sido tu experiencia durante la unidad didáctica

Nombre: *Ναλ Ηογ; 4<sup>α</sup>*

CRITERIOS	1	2	3	4	5
Participo en el juego de manera segura				<del>4</del>	
Mantengo una buena actitud y ganas mientras juego					<del>5</del>
Juego con todos mis compañeros				<del>4</del>	
Respeto las normas que acordamos					<del>5</del>
Respeto el turno de palabra y las opiniones de mis compañeros				<del>4</del>	
He propuesto nuevas normas.			<del>3</del>		
Me he sentido cómodo/a mientras jugaba					<del>5</del>