

TRABAJO FIN DE GRADO
EDUCACIÓN PRIMARIA
MENCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA



LA PARTICULARIDAD DEL JUEGO BUENO EN UN AULA
UNITARIA

AUTORA: Marta Pérez Collantes

TUTOR: Nicolás Bores Calle

Facultad de Educación de Palencia

Universidad de Valladolid

RESUMEN/ABSTRACT

Resumen: Con la realización de este trabajo se pretende plasmar la realidad de la Educación Física en un contexto de aula unitaria y con alumnado heterogéneo en cuanto a edades, mediante el diseño de una unidad didáctica del Juego Bueno basada. Para ello se ha planificado y posteriormente puesto en práctica la unidad didáctica realizada, con los respectivos materiales considerados de gran utilidad, y así conseguir datos para el análisis. Se profundizará en todo el proceso, haciendo hincapié en los aspectos que muestren mayor dificultad, teniendo en cuenta siempre la disparidad de edades. Se parte de una situación inicial que presenta una gran dificultad, y que a medida que avanza se convierte en una oportunidad.

Palabras clave: Educación Física, Juego Bueno, aula unitaria, alumnado heterogéneo, juego motor reglado.

Abstract: With the realization of this work, it is intended to capture the reality of physical education in a unitary classroom context and with heterogeneous students in terms of ages, through the design of a Good Game didactic unit. For this, the didactic unit carried out has been planned and subsequently put into practice, with the respective materials considered very useful, and thus obtain data for analysis. The whole process will be deepened, emphasizing the aspects that show the greatest difficulty, always taking into account the disparity of ages. It starts from an initial situation that presents great difficulty, and as it progresses it becomes an opportunity.

Keywords: Physical Education, Good Game, unitary classroom, heterogeneous students, regulated motor game.

1 ÍNDICE

1	ÍNDICE.....	3
2	INTRODUCCIÓN.....	5
3	JUSTIFICACIÓN.....	7
4	OBJETIVOS.....	9
5	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
5.1	CONCEPTO DE JUEGO BUENO	10
5.2	FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN.....	12
5.3	LA DIMENSIÓN PERSONAL EN RELACIÓN CON LA ESCUELA UNITARIA ...	14
5.4	JUEGO BUENO COMO FACILITADOR DE LA INCLUSIÓN EN EL AULA	15
5.5	INFLUENCIA DE LA EDAD EN EL DESARROLLO DE LA CLASE	16
5.6	ESTRUCTURA DE LA LECCIÓN DEL JUEGO BUENO.....	18
5.6.1	Compartir el proyecto.....	18
5.6.2	Proponer un juego inicial que plantee problemas sobre el tema y dé posibilidades de desarrollo.....	19
5.6.3	Centrar en problemas concretos del juego el tema de la lección. reflexión en y tras la acción, el giro hacia la lógica educativa	19
5.6.4	Identificar los elementos relacionados con el tema de la lección que les permitan tener las claves de lo que estamos trabajando	19
5.6.5	Trabajo autónomo en pequeños grupos en situaciones de menor complejidad.....	20
5.6.6	Compartir y evaluar las producciones o resultados	20
5.7	MODELO TPC.....	20
5.8	JUEGO BUENO EN UN CONTEXTO DE AULA UNITARIA	21
5.8.1	La educación en un contexto de aula unitaria.....	21
5.8.2	La estrecha relación con la vida cotidiana (simil con una tribu).....	23
5.8.3	Trabajo en pequeño grupo heterogéneo, de la dificultad a la oportunidad.....	25
5.8.4	Adaptación del juego bueno al aula unitaria	26
5.8.5	Influencia de la edad en el desarrollo de la clase (citar).....	28
6	METODOLOGÍA.....	29
7	ANÁLISIS DE LA INTERVENCIÓN	30

7.1 UNIDAD DIDÁCTICA	30
7.2 ANÁLISIS DE LOS DATOS.....	31
7.2.1 Que dificultades surgen para hacer entender el tema del Juego Bueno a niños de diferentes edades.....	31
7.2.2 Como afecta los conocimientos previos de los alumnos para comprender el tema de Juego Bueno.....	32
7.2.3 Trabajar con alumnos de diferentes edades, beneficia o empeora el trabajo	32
7.3 ASPECTOS PARA MEJORAR Y CONSIDERACIONES DE LO OCURRIDO	33
8 CONCLUSIONES.....	37
9 BIBLIOGRAFIA	40

2 INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado pretende plasmar los conocimientos que se han ido adquiriendo a lo largo de los cuatro años del Grado, teniendo en especial consideración el periodo de prácticas del curso 2022-2023 y los diferentes momentos de la puesta práctica del desarrollo de la unidad didáctica, llevada a cabo en el centro escolar. Las ideas que refleja este trabajo conectan con los conocimientos aprendidos a lo largo de la formación del Grado, concretamente de la mención de Educación Física. En este TFG se tiene en cuenta la perspectiva de una alumna de cuarto de carrera con el bagaje teórico y práctico adquirido.

La propuesta de intervención se centra en una unidad didáctica de Juego Bueno, pero con unas características un tanto particulares, debido al contexto del centro y su alumnado, muy diferentes a las de un aula ordinaria de un centro completo. Se ha desarrollado en el CRA del Cerrato, un centro rural incompleto constituido por escuelas en diferentes localidades, concretamente en el colegio de la localidad de Cevico de la torre, en él contamos con un aula de once alumnos en total, diez de los cuales eran chicos, además de contar con un rango de edades desde los tres años hasta los doce. Por lo que este análisis se centra en cómo se adapta la unidad didáctica a un contexto tan heterogéneo.

Esta intervención fue creada desde un problema inicial, trabajar el juego bueno en un aula con alumnado heterogéneo, principalmente en cuanto a edad, la idea es analizar el contexto y ver las diferentes maneras y metodologías de llevarlo a cabo en esta aula con estas necesidades.

Con la unidad didáctica que se ha desarrollado en este proceso de intervención, se pretende plasmar las diferentes maneras de trabajar el juego bueno, los diferentes juegos que se han llevado a cabo, y la evolución que se ha visto a lo largo de la intervención. Los indicadores de logro son diferentes dependiendo del curso, pero en todo el grupo se ha utilizado como metodología el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal basándose mayormente en la observación.

Todo esto comenzará con una justificación del tema del presente trabajo, y su porqué. Seguido de los objetivos que se pretende conseguir con él y con la intervención que se ha propuesto.

La fundamentación teórica que tiene estrecha relación con el tema elegido, en el caso de este trabajo, se comenzará con una definición de Juego Bueno, y el trabajo del Juego bueno en un aula unitaria, con temas derivados considerados clave para el desarrollo de este trabajo. Y seguido de todo esto, se expone la metodología que se ha utilizado para esta propuesta. Después se plasma el análisis de la intervención realizada y las conclusiones a las que nos ha llevado la propuesta.

Finalmente se representan todas las fuentes que se han utilizado para obtener información y como último punto, los anexos que se consideran importantes para completar este trabajo.

3 JUSTIFICACIÓN

El momento en que se comienza el cuarto año de carrera, solo escuchas cosas acerca del TFG, con quién lo vas a hacer, qué tema vas a elegir... es una situación un poco inquietante porque realmente es pronto para saber la decisión que se va a tomar y a lo que hay que enfrentarse.

En el tercer curso del grado, cuando se inició el tema del juego bueno, desde ese instante supe con certeza que mi Trabajo de Fin de Grado iba a tratar sobre el juego bueno, me pareció un tema tan interesante y a la vez poco trabajado y conocido en los colegios, que consideré que merecía ser descubierto por más personas. Al tener tan clara la temática del trabajo, tome la decisión de escoger como tutor a Nicolás, sobre todo por todo lo aprendido el año anterior en una de las asignaturas que impartía, puesto que tenía una estrecha relación con el Juego Bueno, llamada “Juegos y deportes”. En esta aprendimos los principales temas que están relacionados con el juego para así poder dirigir nuestras líneas de actuación y actuar de la mejor manera posible. Además de llevar a cabo una propuesta en torno al tema.

Hay que tener claros, para tener las claves de lo que se quiere trabajar, los elementos que tienen relación con el Juego Bueno. Para ello García Monge (2011) propone que “La información que se les va dando o que van hallando a través de sus respuestas o de su acción, debe ser sistematizada y puesta en común para que todos tengan clara una referencia que les permita tomar conciencia del tema que queremos que identifiquen”.

En el tercer curso, tuve la oportunidad de realizar las prácticas en un colegio de varias líneas en la capital de Palencia, por lo que este año decidí que quería aprender y ver otras realidades, tomando la decisión de irme a un CRA, del que no conocía su estructura ni su forma de trabajar. Cuando llegué allí, las dos primeras semanas decidí dedicarme a observar para elegir mi grupo de seguimiento y consolidar el tema que quería aplicar en este Trabajo de Fin de Grado. Después de darlo varias vueltas, tuve claro que quería adentrarme en una nueva aventura, y realizar una unidad didáctica sobre el Juego Bueno, adaptada a un aula con un número muy bajo de alumnado y con diferentes edades. Todo esto era algo nuevo y además de ser la primera vez en llevar a cabo una unidad didáctica

del Juego Bueno en un contexto real, debía tener en cuenta las necesidades tan particulares que requería la clase.

Por todo lo anterior, puedo comentar que todos los conocimientos que he ido adquiriendo, específicamente de la mención de Educación Física, me han proporcionado herramientas para poder analizar y trabajar todo lo vivido en prácticas de una manera más profunda.

4 OBJETIVOS

- Profundizar el concepto de juego bueno.
- Indagar sobre la adaptación del juego bueno en un aula unitaria.
- Llevar a cabo una unidad didáctica adaptada a un aula con niños y niñas de edades heterogéneas.
- Determinar las oportunidades que conlleva trabajar en un ambiente de estudiantes con diferentes edades.
- Poner en práctica los conocimientos obtenidos a lo largo de los cuatro años de formación de este grado y así plantear posibles mejoras.
- Desarrollar un análisis sobre los resultados obtenidos en la intervención.

5 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación, se presenta la fundamentación teórica que se ha tenido en cuenta para desarrollar este Trabajo de Fin de Carrera. Para poder tratar el tema del Juego Bueno en un aula unitaria debemos orientar nuestra mirada al juego, por lo que la unidad didáctica que se presenta esté dedicada a cómo trabajar esa particularidad del Juego Bueno en un aula unitaria. Y lo primero de todo es tener claro lo que es el Juego Bueno y su repercusión en las aulas.

5.1 CONCEPTO DE JUEGO BUENO

El juego en general es una actividad beneficiosa para el desarrollo de los niños, pero centrándonos en el juego bueno, se caracteriza según García Monge (2011), en las conclusiones de su tesis:

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 este sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará.

Para esto es importante retroceder hasta 1991 y dentro del seminario permanente Tratamiento Pedagógico de lo Corporal,

García Monge (2011) comienza a trabajar sobre la idea de transformar los juegos dando recursos al alumnado para poder hacerlo. Llevaron a cabo este trabajo con niños y niñas, para hacerles entender el carácter aleatorio y pactado de las normas. En 1994, indagaron sobre los problemas de las escuelas rurales e intentaron desarrollar la idea de que los estudiantes que participasen en juegos colectivos tuviesen recursos para poder modificar o adaptar el juego a las condiciones de sus pueblos (menor número de participantes, espacios, materiales menos específicos...). Todas estas investigaciones les proporcionaron datos para ir construyendo y consolidando esa idea de Juego Bueno, y un

juego que se adapta a las necesidades de los alumnos y alumnas y se interesa por lo que los docentes también necesitan.

Para consolidar la definición, hay que tener en cuenta son los núcleos temáticos básicos que contiene el juego bueno, que nombra García Monge (2011)

- **Seguridad:** se caracteriza por su labor de hacer entender a los niños y niñas lo importante que es no hacer daño a los demás, ni tampoco daño a sí mismo y que en el momento que hay algún daño por no cumplir lo acordado en cuanto a seguridad el juego termina. Así cada uno será responsable con sus actos.

- **Relaciones:** Es importante que entiendan, que para que un juego sea bueno todos los niños y niñas tienen que tener las mismas oportunidades de participar, es decir, que haya un equilibrio pudiendo pasar todos por diferentes roles en el juego, sin enfados ni reproches, teniendo la responsabilidad de ayudar a los demás si se necesitara.

- **Intervención personal y responsabilidad:** Se considera todo lo que una persona por sí misma puede hacer para la mejora del juego, no tiene por qué estar en las normas, por ejemplo, en los juegos no suele haber una norma específica para que cuando alguien se haga daño se pare el juego, pero cuando ellos ven que es importante parar el juego cuando alguien se hace daño, en ese momento su responsabilidad personal a afectado de forma positiva al juego.

- **Normativa:** Todos los juegos tienen que tener unas normas, son fundamentales para su buen desarrollo, pero los niños y niñas deben saber que las normas se pueden modificar en base a los intereses o necesidades de cada uno, siempre y cuando se hayan pactado y todos estén de acuerdo, siendo ellos los protagonistas. Posteriormente es importante ver si se han adecuado al juego, puede que funcionen o no, para ello se promueven los momentos de reflexión, y ver los aspectos que se necesitan modificar o no. El conocimiento de las normas hace que los alumnos conozcan la estructura del juego.

¿Existen juegos malos?

García Monge (2011) no diferencia los juegos entre buenos o malos, sino que aclara que todos los juegos deben de tener una clara intención educativa a su previo desarrollo. Para

ello hay que tener claros los objetivos que se van a llevar a cabo y las estrategias que permitirán adaptarse a situaciones que no han sido previstas en la práctica.

Es importante que el valor de los juegos depende mucho del nivel de desarrollo del niño por lo que no pueden clasificarlos como buenos o malos sin probarlos. A veces tenemos unas aspiraciones en la cabeza de cierto juego de que en este caso va a ser un juego adecuado, pero finalmente presenta dificultades que no te esperabas y no resultó ser tan adecuado.

En lugar de enfocarse en etiquetar los juegos como buenos o malos, es más útil considerar cómo un juego específico contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, fomenta la participación activa, promueve la inclusión y proporciona oportunidades de aprendizaje significativo. Al evaluar los juegos, se pueden considerar aspectos como su adecuación para diferentes edades y niveles de habilidad, su capacidad para fomentar la colaboración y la creatividad, y su alineación con los objetivos educativos establecidos.

Es importante que los profesores de educación física seleccionen y adapten los juegos de acuerdo con las necesidades y características de sus estudiantes, garantizando que sean “juegos buenos” y propicien un entorno de aprendizaje positivo. El enfoque principal debe ser proporcionar experiencias de juego enriquecedoras que promuevan el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los estudiantes, así como su participación activa y su disfrute durante las clases de educación física.

5.2 FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

El juego desempeña una función fundamental en la educación, ya que es una poderosa herramienta pedagógica que promueve el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. El juego en el aula promueve la motivación y compromiso: El juego es intrínsecamente motivador para los estudiantes, ya que les brinda la oportunidad de participar activamente, explorar, experimentar y disfrutar del proceso de aprendizaje. A través del juego, los estudiantes se sienten más comprometidos y dispuestos a participar en las actividades educativas.

Además, fomenta un aprendizaje activo y práctico. El juego proporciona un entorno de aprendizaje activo y práctico, donde los estudiantes pueden aplicar y poner en práctica los conocimientos y habilidades que están adquiriendo. A través de la participación activa en situaciones de juego, los estudiantes pueden experimentar, tomar decisiones, resolver problemas y aprender de sus propios errores.

Desarrolla habilidades sociales y emocionales, es decir, fomenta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes. Durante el juego, los estudiantes interactúan con sus compañeros, practican habilidades de comunicación, cooperación, negociación y resolución de conflictos. Además, el juego también permite a los niños y niñas explorar y expresar emociones, desarrollar empatía y comprender diferentes perspectivas.

Estimula la creatividad y pensamiento crítico ya que les permite imaginar escenarios, crear soluciones innovadoras, tomar decisiones basadas en la lógica y enfrentar desafíos de manera creativa. A través del juego, los estudiantes desarrollan habilidades para resolver problemas, pensar de manera crítica y buscar diferentes enfoques para abordar situaciones.

El juego también proporciona una oportunidad para que los estudiantes consoliden y apliquen los conocimientos y habilidades adquiridos en un contexto significativo. Al enfrentarse a situaciones reales o simuladas en el juego, los estudiantes pueden transferir sus conocimientos a situaciones prácticas, lo que fortalece su comprensión y retención de los conceptos.

Con el juego se enseña y refuerza valores, normas sociales y éticas. A través del él, los niños pueden explorar situaciones éticas y morales, practicar la toma de decisiones basada en valores y reflexionar sobre las consecuencias de sus acciones.

Ortega Ruiz (1996) hace una reflexión sobre el potencial educativo que tienen los juegos y la posibilidad que tienen de hacer actividades que contengan aprendizaje. La idea está centrada en la actitud y la interacción y en las reglas, los materiales y el tiempo y a partir de esto, los llevo a un formato lúdico. Llegaron a la conclusión de que el juego puede ser incorporado a las actividades escolado sin dejar de lado sus elementos, manteniendo esa función educativa que contiene. En términos Vygotskianos lo convertiría en una zona de desarrollo próximo. Esto permite ver el juego como una parte del diseño y del desarrollo del currículo de Educación Primaria.

5.3 LA DIMENSIÓN PERSONAL EN RELACIÓN CON LA ESCUELA UNITARIA

En palabras de Parlebás (2001) “Todos los juegos deportivos se caracterizan por una lógica interna que orienta las conductas de sus participantes; cada uno de los cuales conserva su libertad de decisión motriz, aun que dentro de los límites de un sistema de interacción impuesto por las reglas de contrato lúdico”

García Monge (2007) habla sobre las dimensiones que tiene el juego. Dependiendo de la estructura que tenga el juego, estas dimensiones estarán implicadas en el juego de una manera u otra, además de tener en cuenta las personas que participan en él y su contexto. Para esto, es importante ver la gran relación que tienen estas dimensiones y trabajarlas en la práctica.

La dimensión personal en los juegos motores reglados en relación con una escuela unitaria se refiere a cómo estos juegos pueden contribuir al desarrollo integral de los estudiantes en una escuela que abarca diferentes niveles de educación y edades en un mismo espacio, en definitiva, a atender a cada individualidad de la persona.

En una escuela unitaria, donde conviven estudiantes de diferentes edades y niveles, los juegos motores reglados pueden desempeñar un papel importante en el desarrollo personal de los estudiantes de diversas maneras, por ello como dice García Monge (2007) es clave conocer que les pasa a las personas que participan en los juegos, lo que les motiva, sus problemas, sus emociones... Es muy complicado conocer el mundo interior de todos los participantes del juego por lo que, en este artículo, reconoce que hay estudios que han intentado llegar a formular unos rasgos generales para todos los participantes del juego.

Para los educadores resulta fundamental conocer lo que les pasa a las personas que intervienen en los juegos, sus intereses, sus problemas... por lo que acercarse a esta dimensión es complicado.

García Monge (2007) plantea que, para muchos autores, más allá de una estructura, el juego es una actitud. Por ejemplo, Vygotsky (1989) consideró el juego como una forma particular de actuación cognitiva espontánea. Y Piaget (1951) formuló que el juego es básicamente una relación entre el niño y su entorno, un modo de conocerlo, de aceptarlo e incluso de modificarlo.

Es importante que los juegos motores reglados en una escuela unitaria sean adaptados y organizados de manera que sean apropiados para las diferentes edades y niveles de los estudiantes. Se pueden establecer diferentes niveles de dificultad o adaptaciones en las reglas para asegurar la participación inclusiva y el desarrollo adecuado de cada estudiante.

En resumen, los juegos motores reglados en una escuela unitaria pueden contribuir a la dimensión personal de los estudiantes al promover el aprendizaje social y emocional, fortalecer la autoestima y la confianza, impulsar el desarrollo físico y las habilidades motrices, y estimular el aprendizaje cognitivo, atendiendo a las necesidades, intereses y lógicas de cada persona. Estos juegos ofrecen oportunidades de interacción, colaboración y superación personal, creando un entorno enriquecedor para el desarrollo integral de los estudiantes en una escuela que abarca diferentes niveles educativos.

5.4 JUEGO BUENO COMO FACILITADOR DE LA INCLUSIÓN EN EL AULA

Actualmente vivimos en una sociedad a la que se le reconoce cierto prestigio por su intento de crear escuelas inclusivas, donde todo alumno es aceptado independientemente de sus características (Dueñas, 2010; Leiva, 2008). Según Camacho (2013) “Las “herramientas sociales” no son innatas al ser humano, y desde esta perspectiva se interpreta que el juego cooperativo podría contribuir al desarrollo de habilidades prosociales”

AMM Avellaneda (2017) en su artículo, propone que, si los conflictos sociales y las actitudes de desconfianza se gestionan correctamente y no son vistos como un problema sino como una oportunidad, podemos lograr el cambio de actitudes cuando las escuelas indaguen en la cultura del diálogo y la cooperación.

“La educación inclusiva puede ser concebida como un proceso que permite abordar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los educandos a través de una mayor participación en el aprendizaje, las actividades culturales y comunitarias y reducir la exclusión dentro y fuera del sistema educativo”. (UNESCO, 2005, pág. 14.)

García Monge (2011) Establece unos indicadores que ayudan a los niños y niñas a tomar conciencia de sus acciones para transformar su lógica interna personal en una lógica

educativa y así ver qué aspectos se pueden mejorar para que haya un equilibrio en las relaciones que hay entre los niños durante el juego.

-El primer indicador es trabajar los tiempos de acción-reflexión y hablar sobre lo que se ha hecho mal y lo que hay que mejorar. Este indicador predomina en la unidad didáctica planteada en este trabajo.

- También es importante que en los momentos de acción-reflexión se aclaren ciertos criterios para la realización correcta de la práctica.

- En último lugar, hay que hacerles tomar conciencia de la importancia que tiene su acción y como repercute en el juego, para los niños una manera fácil de entender esto, es poniendo ejemplos de su comportamiento.

García Monge (2011) Añade que es importante que el profesor se dé cuenta de si en el juego se siguen dando los mismos problemas, o se están buscando soluciones para dichos problemas. Para ello son clave los momentos de reflexión y de palabra para ir comentando lo ocurrido. Así, cada uno tomará conciencia de su acción y cada vez se acercará un paso más hacia la lógica educativa.

5.5 INFLUENCIA DE LA EDAD EN EL DESARROLLO DE LA CLASE

La presencia de niños de diferentes edades en las clases de educación física puede tener una influencia significativa en el entorno de aprendizaje y en las dinámicas de la clase. Aquí se presentan algunas de las influencias más comunes que pueden surgir cuando se trabaja con niños de diferentes edades en las clases de educación física:

- **Aprendizaje social:** La presencia de niños de diferentes edades en una clase de educación física puede fomentar el aprendizaje social entre los estudiantes. Los niños mayores pueden desempeñar roles de mentores o modelos a seguir para los más jóvenes, lo que les brinda la oportunidad de practicar habilidades de liderazgo y responsabilidad. Los más jóvenes, a su vez, pueden aprender de los mayores y desarrollar habilidades de observación y emulación.
- **Colaboración y trabajo en equipo:** La mezcla de diferentes edades en las clases de educación física también puede promover la colaboración y el trabajo en

equipo entre los estudiantes. Los desafíos y actividades grupales pueden requerir que los niños de diferentes edades trabajen juntos, compartan ideas, se apoyen mutuamente y resuelvan problemas en equipo. Esto fomenta el desarrollo de habilidades sociales y la construcción de relaciones positivas entre los estudiantes.

- **Diferentes niveles de habilidad:** Los niños de diferentes edades pueden tener diferentes niveles de habilidad y experiencia en la educación física. Algunos pueden tener más experiencia y haber desarrollado habilidades motoras más avanzadas, mientras que otros pueden estar en etapas más tempranas de su desarrollo físico y motor. Los profesores deben adaptar las actividades, los objetivos y los retos para asegurarse de que todos los estudiantes puedan participar y progresar según sus capacidades individuales. Es muy importante que cada niño conozca los criterios de realización que deberán estar adaptados a su edad y a su nivel de competencia para que puedan progresar en la consecución de los objetivos plantados. Estos criterios de realización tienen que estar directamente relacionados con los contenidos que nosotros les vamos a enseñar.
- **Adaptación de las actividades:** Las actividades y los ejercicios en las clases de educación física deben ser adaptados para satisfacer las necesidades y capacidades de los niños de diferentes edades. Esto está directamente relacionado con lo hablado anteriormente. Los profesores pueden ofrecer opciones y variaciones en las actividades, teniendo en cuenta las habilidades, el nivel de desarrollo y los intereses de cada grupo de edad y los criterios de realización planteados. Esto permite que todos los estudiantes se sientan incluidos y desafiados de manera apropiada. Las actividades deberán mantener un nivel de reto individual acorde con las distintas edades.
- **Fomento de la empatía y la comprensión:** La presencia de niños de diferentes edades en las clases de educación física puede fomentar la empatía y la comprensión entre los estudiantes. Al interactuar y trabajar con niños de diferentes edades, los estudiantes tienen la oportunidad de comprender y apreciar las diferencias individuales, desarrollar habilidades de respeto y empatía, y aprender a adaptarse a las necesidades y capacidades de los demás.

Como dicen Felipe Duque, H et al. (2022) en su revista del consejo, habla sobre cómo influye la edad al trabajar en un contexto de aula unitaria. Recoge varios beneficios: los

mayores son los propios tutores de los pequeños, mejora la socialización al establecer relaciones entre niños de diferentes edades. Otro tema importante es como los pequeños adelantan sus aprendizajes al escuchar las explicaciones de los mayores, y cuando llega el día en el que lo tienen que aprender, es mucho más fácil para ellos porque les suena. Para esto es fundamental encontrar momentos en los que trabajen de una manera conjunta y desarrollar actividades en las que trabajen todos juntos, y por el contrario también es necesario que haya tiempos más individualizados y específicos para cada edad.

Además, dentro de este artículo mencionan a Tonucci (1940) que expresa de una manera muy clara “La heterogeneidad en el aula es buena. Lejos de ser una dificultad o una barrera, es una ventaja y una riqueza que debe aprovecharse. Ya sea cultural, de género, de religión o raza. Incluso es interesante mezclar a niños y niñas con diferentes edades en la misma clase, para sacar así el máximo partido a sus diferencias y características propias”

5.6 ESTRUCTURA DE LA LECCIÓN DEL JUEGO BUENO

Para presentar una lección ordenada y organizada se ha trabajado la estructura de sesión que trabaja García Monge (2011) en el capítulo del libro de (Bores 2005). También se propone una organización estándar de las lecciones, que son presentadas por (Bores, 2005) y repasar estrategias didácticas, todo esto se expone a continuación.

5.6.1 Compartir el proyecto

Para que los estudiantes se centren y tengan claro lo que van a aprender, es fundamental que el docente se encargue de que el tema quede explícito. En el aula unitaria, es clave encontrar una estabilidad para que los conocimientos sean captados de manera correcta tanto de los mayores como de los pequeños.

Para los niños es importante que el tema les interese y les llame la atención, por lo que el docente tiene que buscar ciertas estrategias para conseguirlo. El título es importante, tiene despertarles curiosidad. La explicación posterior del docente también debe ser atractiva, la estructura que plantea Alfonso García Monge, consiste en una breve explicación seguida de un reto, y así conseguir el mayor interés.

5.6.2 Proponer un juego inicial que plantee problemas sobre el tema y dé posibilidades de desarrollo

No todos los juegos consiguen sacar el máximo rendimiento, ni adaptarse a las necesidades de cada uno, por lo que estos autores plantean unas estrategias u orientaciones para esto.

- La primera orientación que se plantea es que puede ser interesante elegir un juego que presente un problema, así desde primer momento provocará en los niños esa disonancia cognitiva. Se aconseja escoger juegos de cooperación-oposición, y así evidenciar las discriminaciones y los rechazos.
- La secuenciación por edades. Hay que tener en cuenta que los juegos escogidos, deben de ser significativos para los niños que los desarrollen. Se suele recurrir a juegos clásicos conocidos por todos, por lo que la innovación, en este caso, no se centra en juegos nuevos, sino en realizar de manera correcta los conocidos.

Más concretamente, esta orientación en un colegio de aula unitaria se complica al tener que escoger un juego que requiera de características que cubran las necesidades de niños de un amplio rango de edades.

5.6.3 Centrar en problemas concretos del juego el tema de la lección. reflexión en y tras la acción, el giro hacia la lógica educativa

Cuando el alumnado está implicado en la acción, le toca al docente empezar a incluir una lógica educativa, y los niños comiencen a resolver el reto educativo, en vez del reto del juego. Para ello es recomendable utilizar preguntas orientadas provocar reflexión.

Después de llevarlo a la práctica es importante retomar las preguntas del principio y llegar a diferentes acuerdos en base a los criterios de realización, y si fuese necesario, crear nuevas preguntas o modificar las iniciales.

5.6.4 Identificar los elementos relacionados con el tema de la lección que les permitan tener las claves de lo que estamos trabajando

Los conocimientos que los niños van adquiriendo, debería ser puesta en común para que todos aprendan de sus compañeros. Así como controlar un vocabulario común, y así

facilitar un diálogo. Toda esta información tiene que estar en estrecha relación con el juego que se esté trabajando.

Como se ha mencionado anteriormente, los criterios pueden surgir directamente del docente, pero también se pueden nombrar observadores externos al juego y así captar información importante y ver los matices que mantienen el control del juego, o los que provocan lo contrario. Esto lleva a realizar un análisis de lo que ocurre en el juego.

5.6.5 Trabajo autónomo en pequeños grupos en situaciones de menor complejidad

Hay momentos en los que la acción colectiva, provoca que algunos niños no tuvieran oportunidades para ir probando nuevas respuestas a su ritmo, por lo que estos autores consideran que se deben de incluir momentos para trabajar en pequeños grupos, para provocar momentos de discusión y ensayo. Así cada uno aportará de una manera más individualizada detalles que consideren importantes para el juego, como por ejemplo modificar alguna norma.

5.6.6 Compartir y evaluar las producciones o resultados

Anteriormente se ha mencionado que es importante colocar una persona ajena al juego para que actúe como observador, para que posteriormente se pueda evaluar de una manera más enriquecedora con la información que el observador nos aporte. Además, si los criterios quedan claros, es posible fomentar que cada alumno se evalúe su acción de forma autónoma o incluso la de otro compañero.

5.7 MODELO TPC

Cuando hablamos de educación física, debemos tener en cuenta que hablamos de una construcción social y un producto de las experiencias. Para explicar cómo actuamos, lo que hacemos, en relación con nuestro cuerpo y con la motricidad utilizamos este modelo de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal.

Vaca (2002) en su libro, especifica que el TPC ha ido evolucionando y creciendo para adaptarse a los tiempos. Cuando el TPC empezó a gestarse, los maestros de Educación Física ejercían como maestros del primer ciclo de la EGB, la titulación más amplia en los años setenta. Hacían una gran distinción entre alumnos que en este caso eran los más

pequeños, y los mayores. Los alumnos de los cursos más inferiores eran llamados alumnos que no tenían uso de razón, y que eran destinados a los maestros y maestras noveles, es decir, que elegían en último lugar. Esto va a influir en la manera de pensar y hacer, en este ambiente de escuela obligatoria. A partir de esto, fue naciendo un modo de concebir y desarrollar las prácticas corporales.

Dos décadas después, el TPC creció, se modificó y siguió en construcción. En este devenir, ha sido imprescindible a los nuevos tiempos. En este ámbito, como en los demás, lo que ayer era relevante culturalmente, hoy puede serlo menos.

Bores Calle, et al. (2020) en base a la investigación realizada, explora la integración de los contenidos teóricos a la práctica en el marco del enfoque de enseñanza del TPC (Tratamiento Pedagógico del Cuerpo). Recalca la idea de que el cuerpo es esencial para actuar y aprender en humanos. Se debe tener en cuenta las diferencias y necesidades que se tienen, individualmente, y se podrán ofrecer experiencias corporales mucho más valiosas a cada alumno, teniendo en cuenta la igualdad de oportunidades. Otro tema importante que el TPC menciona es que intenta evitar la enseñanza de un tipo de Educación Física, la cual su contenido se entiende como un consumo de bienes obsoletos, siendo entretener su único fin.

El TPC, está de acuerdo con los principios de alfabetización de la EF, y pretende que los alumnos y alumnas, alcancen, individualmente, una buena relación con su cuerpo, respetándose, aceptándose y confiando en sí mismos para no sentirse incómodos. Además de desarrollar patrones motores básicos que permitan realizar diferentes tipos de actividades físicas, fomentar la autonomía y el conocimiento y así aprender a organizar y manejar más correctamente actividades físicas saludables.

5.8 JUEGO BUENO EN UN CONTEXTO DE AULA UNITARIA

5.8.1 La educación en un contexto de aula unitaria

Como dice Alonso Zapata M. (1930) en su libro, la escuela unitaria es algo que todos deberíamos estar de acuerdo en cuanto a lo que es, un aula con un solo maestro, con niños de diferentes edades y que cada uno está en distintas fases de educación. A día de hoy la escuela unitaria no la conoce todo el mundo, es más, para la mayoría de la gente resulta

ser algo raro. Lo que hay que tener claro es que existe y hay que trabajar para que siga existiendo.

La escuela unitaria es aquella que comparte espacio y tiempo con alumnos de diferentes edades, eso hace que el maestro tenga que utilizar diferentes metodologías o diferentes maneras de trabajar ya que mientras que está con un grupo de alumnos los demás también están con él de manera presencial. Otra de las características es que los alumnos atienden a explicaciones que no están preparadas para su edad y esto también puede generar conocimientos previos que no tienen los alumnos. Centrándome en educación física la idea es que todos trabajen juntos entonces hay que adecuar los conocimientos a diferentes niveles, es clave, pero hay que tener claro que se quiere conseguir con cada uno. No se puede pretender el mismo objetivo para todos los alumnos ya que tienen edades diferentes, lo que sí que se puede adaptar es la metodología, pero hay que tener claro cuáles son los contenidos que tiene que aprender cada alumno dependiendo de su edad o de su nivel.

A continuación, se presentan algunas características y consideraciones importantes en la educación en un contexto de aula unitaria:

- **Personalización de la enseñanza:** Dado que los niños y niñas de diferentes edades y niveles se encuentran juntos en la misma aula, es esencial que los profesores personalicen la enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante. Esto implica adaptar el currículo, las estrategias de enseñanza y los materiales educativos de acuerdo con el nivel de desarrollo, el ritmo de aprendizaje y los intereses de cada estudiante.
- **Trabajo en grupos flexibles:** El trabajo en grupos flexibles es una estrategia efectiva en un aula unitaria, ya que permite colaborar y aprender unos de otros, independientemente de su edad o nivel educativo. Los grupos pueden formarse de acuerdo con los intereses, las habilidades o los objetivos de aprendizaje específicos, brindando a los estudiantes la oportunidad de interactuar y apoyarse mutuamente.
- **Individualización del aprendizaje:** La individualización del aprendizaje implica ajustar las actividades y las expectativas de acuerdo con las habilidades y los niveles de los estudiantes. Los profesores pueden ofrecer diferentes niveles de

desafío, asignar tareas o proyectos adaptados y proporcionar apoyo adicional a aquellos estudiantes que lo necesiten. Esto permite que cada estudiante avance a su propio ritmo y se sienta desafiado y motivado en su proceso de aprendizaje.

- **Participación activa de los estudiantes:** En un aula unitaria, es importante fomentar la participación activa de los estudiantes en su propio aprendizaje. Los profesores pueden promover la autonomía y la autorregulación, alentando a los estudiantes a establecer metas, tomar decisiones y evaluar su propio progreso. La retroalimentación individualizada y regular también es fundamental para ayudar a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora.
- **Construcción de una comunidad de aprendizaje:** La educación en un contexto de aula unitaria proporciona una oportunidad única para construir una comunidad de aprendizaje sólida. Los estudiantes pueden desarrollar relaciones cercanas y duraderas con sus compañeros de diferentes edades, lo que fomenta el respeto mutuo, la colaboración y el apoyo emocional. Los profesores pueden fomentar esta comunidad a través de actividades grupales, proyectos cooperativos y la promoción

5.8.2 La estrecha relación con la vida cotidiana

La escuela unitaria, al ser un entorno educativo en el que estudiantes de diferentes edades y niveles comparten el mismo espacio y reciben instrucción conjunta, tiene una estrecha relación con la vida cotidiana ya que fomenta las relaciones con niños y niñas de otras edades.

En una escuela unitaria, los estudiantes interactúan diariamente con compañeros de diferentes edades y niveles educativos. Esta interacción fomenta el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, la empatía, la colaboración y la resolución de conflictos. Estas habilidades sociales son fundamentales en la vida cotidiana, ya que permiten a las personas interactuar de manera efectiva con los demás en diversos contextos. Un ejemplo de lo anterior es como los niños se relacionan en el parque con niños de diferentes edades, estas relaciones, gracias a la escuela unitaria, para los niños es algo natural, cosa que a los niños que no conviven con compañeros de otras edades en el aula, este tipo de relaciones para ellos tiene mucha dificultad.

Otro tema importante es que los estudiantes trabajan en equipo y colaboran en proyectos y actividades. Esta experiencia de aprendizaje colaborativo les enseña a compartir ideas, escuchar diferentes perspectivas, negociar y tomar decisiones en conjunto. Estas habilidades son valiosas en la vida cotidiana, ya que muchas situaciones requieren la capacidad de trabajar en equipo y resolver problemas de manera colaborativa.

También, los profesores adaptan su enseñanza para atender las necesidades y niveles de cada estudiante. Esto implica proporcionar un aprendizaje individualizado que se ajuste a los intereses, habilidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante. Este enfoque de aprendizaje individualizado prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos y tomar decisiones en su vida cotidiana, ya que les permite desarrollar habilidades de autoaprendizaje, autonomía y autorregulación. Como dice Bustos Jiménez (2007) “El docente de escuela rural experimenta una evolución en sus sensaciones y actitudes respecto a su situación profesional. Reproduce un discurso diferente sobre las dificultades que entraña la docencia en centros rurales si se atiende a los momentos de la vida profesional en los que se producen sus valoraciones”.

La escuela unitaria a menudo está arraigada en una comunidad local específica. Esto crea una conexión estrecha entre la escuela y la vida cotidiana de la comunidad. La escuela puede colaborar con la comunidad en proyectos, eventos y actividades, lo que permite a los estudiantes aprender sobre su entorno, participar en actividades comunitarias y comprender su papel como ciudadanos activos y responsables.

Bustos Jiménez (2007) habla también de que se generan estatus por las diferentes edades, en forma de jerarquías, y se ven atenuados por varios factores, como por ejemplo la convivencia cercana de estos grupos de edades diferentes, el escaso número de estudiantes y el estilo de vida que en este caso es rural. Al final se acaba creando un clima que nadie se cree más mayor que nadie, se forma una convivencia positiva que luego es reflejada en la vida cotidiana de cada uno.

En resumen, la escuela unitaria tiene una estrecha relación con la vida cotidiana de los estudiantes al promover habilidades sociales, fomentar el aprendizaje colaborativo, ofrecer una educación individualizada, relacionarse con la comunidad local y promover un desarrollo integral. Estas experiencias y habilidades adquiridas en la escuela unitaria

son transferibles y aplicables en la vida cotidiana de los estudiantes, preparándolos para ser ciudadanos comprometidos y exitosos.

5.8.3 Trabajo en pequeño grupo heterogéneo, de la dificultad a la oportunidad

Felipe Duque, H et al. (2022) “definen el aprendizaje multinivel como aquel que se da en un aula en la que convive alumnado de diferentes edades. Este tipo de aprendizaje es el que sucede en la escuela unitaria por naturaleza”.

Felipe Duque, H et al. (2022) Además, habla de lo buena que es la heterogeneidad en el aula, lejos de una dificultad, termina siendo una oportunidad que se debe de aprovechar y sacar el máximo partido a los niños, a sus diferencias y a sus características.

Este fragmento del libro “la escuela unitaria” de Jesús Jiménez (1982) refleja perfectamente las oportunidades y posibilidades que se dan.

“ A pesar de las grandes limitaciones que tiene una escuela unitaria, ajenas muchas veces a ella misma como hemos visto, es posible una pedagogía progresista cercana al niño, algunas de las más interesantes experiencias pedagógicas modernas, como las técnicas Freinet o la escuela de Barbiana nacieron en el mundo rural ”.

En la escuela unitaria, es necesario establecer una relación directa entre maestro, alumnos, padres, entorno y la escuela. Todo esto favorece ya que, al ser un medio tan próximo de todos sus factores, es ideal como método de enseñanza. El libro centra el tema en dos posibilidades.

El primer tema es la ampliación del ámbito escolar. Hay que tener en cuenta, que en un pueblo de pocos habitantes, no existen problemas en cuanto a que la escuela, podría ampliarse fuera del horario escolar, para la realización de actividades culturales o actividades extraescolares, después de la mañana lectiva, para que participen los habitantes del pueblo.

Para que todas estas posibilidades puedan llevarse a cabo, se necesita que el edificio escolar, este operativo toda la jornada, y pudiéndose convertir en los periodos de

vacaciones, en lugar de reunión, en sala de conferencias, de proyecciones, etc., y una programación de actividades culturales por parte de ayuntamiento, padres y profesores.

El segundo tema es proporcionar una enseñanza individualizada

En la escuela de un pueblo pequeño, que de alguna forma es una prolongación de la gran familia local, puede establecerse una relación directa y un trabajo conjunto de los padres y el maestro.

Ese contacto tan estrecho, puede darnos la posibilidad de llevar a cabo una enseñanza individualizada y centrada en el niño.

La escuela unitaria te da la posibilidad para adaptarse al progreso de cada niño y, además, al ser pocos niños por aula, se puede seguir más cuidadosamente su proceso de maduración.

La evaluación debe de ser continua y no que tenga que depender de un examen o de una nota.

Otro punto a favor es que en una escuela unitaria hay mucho margen para llevar a cabo las experiencias educativas que en un centro que dispone de varias clases, ya que el maestro no tiene que depender de unos horarios y espacios comunes.

El contacto y convivencia que tienen los alumnos y alumnas de distintas edades es más enriquecedor y más acorde con la vida diaria, donde convivimos personas de ambos sexos y de todas las edades, que una clase compuesta solamente por alumnos de la misma edad.

5.8.4 Adaptación del juego bueno al aula unitaria

En el contexto de un aula unitaria, la adaptación del término "juego bueno" puede referirse a aquellos juegos y actividades que atiendan a las necesidades tanto del alumno como del profesor, haciendo de los mismos un entorno lúdico educativo. Estos juegos deben ser adecuados y accesibles para todos los estudiantes, permitiendo su participación activa y brindando oportunidades de aprendizaje diversificadas.

Los juegos en un aula unitaria deben ser inclusivos, una de las características de un Juego Bueno es la participación de otra manera hacer que todos los participantes tengan oportunidades de mostrarse tal y como son, es decir, deben ser diseñados de manera que todos los estudiantes puedan participar y disfrutar, independientemente de sus

habilidades, niveles educativos o edades. Se deben considerar adaptaciones o modificaciones para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de involucrarse y contribuir de manera significativa.

Deben promover el aprendizaje integral de los estudiantes, abordando diferentes aspectos de su desarrollo, como el cognitivo, físico, social y emocional. Estos juegos deben permitir a los estudiantes aplicar y transferir sus conocimientos y habilidades en contextos relevantes para su vida cotidiana.

Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes de diferentes edades también es importante. Estos juegos deben brindar oportunidades para que los estudiantes colaboren, compartan ideas, se apoyen mutuamente y tomen decisiones conjuntas. Esto promueve la construcción de relaciones positivas y el desarrollo de habilidades sociales importantes.

Además, deben de ser adaptables y flexibles, permitiendo ajustes de acuerdo con las necesidades y capacidades individuales de los estudiantes. Los profesores pueden ofrecer variaciones en las reglas, niveles de dificultad o roles para garantizar que todos los estudiantes estén desafiados y se sientan incluidos en el juego.

Ofrecer una diversidad de opciones para que los estudiantes puedan elegir según sus intereses y preferencias también es necesario. Esto les brinda autonomía y les permite explorar diferentes formas de participación y aprendizaje.

Es importante destacar que el juego bueno en un aula unitaria puede variar según las características y necesidades de los estudiantes presentes en el grupo. Los profesores deben evaluar y adaptar los juegos para asegurarse de que sean apropiados y beneficiosos para todos los estudiantes, fomentando así una experiencia de juego enriquecedora y significativa en el contexto de un aula unitaria.

Como presentan Devís, J y Peiró, C (1992) comentan que se debería de adoptar una perspectiva de colaboración entre profesores/as, comentando y discutiendo las experiencias con otros docentes. Hay que valorar y reflexionar todo de los juegos, las cosas que se hacen bien y las que se deben mejorar, los problemas que vayan apareciendo, teniendo en cuenta todo lo que aportan los alumnos para su autonomía y progreso. La

clave es observarlos, analizar y reflexionar sobre todo lo sucedido antes de volver a llevarlo a la práctica, así se mejoraría notablemente y, sobre todo, el juego progresaría.

5.8.5 Influencia de la edad en el desarrollo de la clase

La presencia de niños de diferentes edades en una misma clase de educación física puede tener varias influencias en el desarrollo de la clase.

La mezcla de niños de diferentes edades en una clase de educación física proporciona oportunidades para el aprendizaje colaborativo. Los niños más mayores pueden ayudar y guiar a los más pequeños, lo que fomenta la solidaridad, la empatía y el trabajo en equipo. Los niños aprenden a cooperar, comunicarse y resolver problemas juntos, lo que enriquece su experiencia de aprendizaje.

Jiménez (1982) en su libro, habla sobre el poder que requiere la escuela unitaria de tener una completa autonomía, para adaptar la labor del docente a sus alumnos. En este tipo de escuelas, hay un mayor campo de maniobra, que en un colegio de varias líneas.

Hay que tener en cuenta que el profesor atiende dentro de una misma clase a alumnos de un rango bastante amplio de edades, y, por tanto, el ritmo de los objetivos de cada curso se puede secuenciar. Además, el docente al ser el mismo para todas las materias, o la gran mayoría, tiene más flexibilidad en cuanto a los tiempos tan marcados que existen en otras escuelas, no hace falta seguirlo tan exhaustivamente.

Centrándose más en edades, los niños más pequeños suelen observar y aprender de los más mayores. En una clase con niños de diferentes edades, los niños más pequeños pueden imitar los comportamientos positivos y las habilidades físicas de los niños mayores. Esto puede motivarlos a alcanzar metas más altas y desarrollar sus propias habilidades.

La presencia de niños de diferentes edades en una clase de educación física puede proporcionar un ambiente desafiante y motivador. Los niños más pequeños pueden sentirse inspirados y motivados al ver a los más grandes realizar ciertas habilidades o

actividades físicas. A su vez, los niños mayores pueden sentirse desafiados al asumir roles de liderazgo y responsabilidad en la clase.

La heterogeneidad de edades en una clase de educación física permite adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada niño. Los profesores pueden proporcionar opciones de actividades y niveles de dificultad que se ajusten a las habilidades y capacidades de cada estudiante. Esto promueve el aprendizaje individualizado y el desarrollo personalizado de cada niño.

La interacción entre niños de diferentes edades en una clase de educación física fomenta el desarrollo de habilidades sociales. Los niños tienen la oportunidad de relacionarse con compañeros de distintas edades, aprender a respetar las diferencias, practicar la empatía y fortalecer su capacidad de comunicación y cooperación. Esto los prepara para interactuar de manera efectiva en diferentes situaciones sociales fuera del aula.

También puede brindar apoyo emocional. Los niños más pequeños pueden recibir el apoyo y el estímulo de los mayores, lo que puede aumentar su confianza y seguridad. Además, los niños mayores pueden desarrollar habilidades de cuidado y empatía al interactuar con los más pequeños, creando un ambiente de apoyo emocional en el aula.

6 METODOLOGÍA

El análisis de este trabajo comienza con mi estancia en prácticas en el CRA del Cerrato, concretamente en el centro de Cevico de la Torre. La heterogeneidad del grupo es muy elevada ya que consta de 11 alumnos en total, 7 niños de educación infantil (tres niños de primer ciclo, tres de segundo ciclo y uno de tercer ciclo), y cuatro de educación primaria (1º, 2º, 3º y 6º) dividido en dos aulas, una para infantil y otra para primaria, teniendo en cuenta que la única área que imparte de manera conjunta todo el alumnado es Educación Física. Por lo que, debido al contexto en el que nos encontramos, la unidad didáctica ha sido adaptada al entorno y necesidades de los alumnos, promoviendo la inclusividad.

Lo primero de todo era conocer el contexto, los alumnos, y de que lugares y materiales disponíamos para desarrollar nuestro trabajo, y a partir de eso, adaptar nuestras ideas. El principal problema que nos encontramos al inicio es la falta de conocimiento personal e individual de los alumnos, así como sus necesidades y demandas, además de la ausencia

de conocimiento por su parte acerca del tema de juego bueno sobre todo en algunos de los alumnos de infantil. Para ello lo primordial es observar, ver que datos nos proporciona dicha observación y a partir de ahí realizar un escrito de todo lo que ha ocurrido para poder realizar un análisis posteriormente. El resultado será la respuesta al problema inicial, llegando a unas conclusiones que nos permitan ver si la manera en la que hemos adaptado este contenido a la escuela unitaria es válida y útil, lo que a su vez nos permitirá observar si los objetivos planteados inicialmente se han cumplido.

7 ANÁLISIS DE LA INTERVENCIÓN

El objetivo de esta intervención ha sido analizar la reacción de los niños ante un tema nuevo que en algunos de los individuos no conocen, en este caso el Juego Bueno, ver la manera en que se adapta este tema a un aula unitaria, qué diferentes metodologías o formas de enseñar aplicamos para que todos lo entiendan, siendo una clase tan heterogénea. Y por supuesto reflexionar cómo responden ante este tema, teniendo en cuenta las edades.

La unidad didáctica está enfocada a la construcción de nuestro juego bueno partiendo de un juego base con una regla primaria muy clara y que los niños vayan participando en el proceso para hacer o llegar a la acción educativa de crear el juego que este se adapte a las necesidades de todos los participantes ofreciendo oportunidades de acción a cada uno de ellos adaptadas a sus necesidades e intereses. Es evidente que el maestro deberá conocer y favorecer esa acción educativa que es el contenido a aprender por nuestros alumnos.

7.1 UNIDAD DIDÁCTICA

La primera sesión es para conocer el nivel de partida de conocimiento del tema, hablar con los niños sobre el contenido que vamos a tratar, si lo conocen o qué creen que es. Como se ha mencionado anteriormente, algunos de los niños comienzan con pocos conocimientos sobre este tema, y teniendo en cuenta el contexto se crea un cuento infantil para explicarles el tema ya que contamos con alumnos de infantil. Esto hace que el contenido sea más asumible para estos alumnos. Durante estas primeras intervenciones tenemos que hacer que los alumnos conozcan y tengan claro que en el juego existe una intención mínima que hace que el juego pueda desarrollarse y crecer hasta la consecución

de nuestro juego bueno. Esta intención mínima o regla primaria hace que ya estemos tratando contenidos relacionados con el Juego Bueno (normativa y estructura del juego).

Las demás sesiones se trabajan sobre la construcción de nuestro juego abordando los cuatro núcleos temáticos establecidos en la construcción del juego. Durante las sesiones de esta unidad se ha trabajado dentro de los juegos para conocer la normativa o estructura y la posible modificación de las normas, así como la repercusión del cambio de las mismas, la seguridad de todos los participantes, la participación en cuanto a oportunidades de participación que permita la mejora y todo lo relacionado con lo que puedo hacer de manera personal para mejorar el juego.

7.2 ANÁLISIS DE LOS DATOS

Para un buen análisis, es clave recoger todo lo que ha pasado en cada sesión y su posterior reflexión. Para ello es fundamental contrastar si se han cumplido los objetivos que se pretendían y responder a las preguntas que se tenían antes de la intervención.

7.2.1 Qué dificultades surgen para hacer entender el tema del Juego Bueno a niños de diferentes edades

Hay una cosa que hay que tener en cuenta y es que cuando impartes este tema, tienes que contar con que comienzan con un conocimiento muy básico, que es la cultura lúdica. El Juego Bueno es un tema complicado si no conocen nada sobre el tema y si además el bloque de juegos solo ha sido impartido desde el aspecto del conocimiento de varios juegos. A la hora de transmitir el tema, hay que tener los conocimientos claros y más teniendo en cuenta que debemos adaptarlo a las diferentes edades que nos encontramos dentro de un aula unitaria.

Se pueden encontrar dificultades de comunicación, hay que plantearse como se transmite un mismo conocimiento a niños con un amplio rango de edades, hay que conseguir una estabilidad, no hacerlo demasiado infantil por que los de Primaria desconectan, pero tampoco muy complejo porque si no los de Infantil no lo van a conseguir captar.

Puede que se produzca un trasvase de contenidos, los pequeños necesitan que la manera en la que se lo expresas sea más infantil y los mayores, al contrario, por lo que hay que encontrar ese equilibrio. Dentro de este tema se ha considerado utilizar la lectura de un cuento motor como recurso favorecedor, sobre todo a los alumnos de infantil.

7.2.2 Cómo afecta los conocimientos previos de los alumnos para comprender el tema de Juego Bueno

El conocimiento previo de los alumnos juega un papel fundamental en la comprensión de un tema. Los alumnos tienden a construir nuevos aprendizajes sobre la base de lo que ya saben, creando conexiones y relaciones entre la información nueva y la existente en su mente.

El conocimiento previo permite a los estudiantes darle sentido a la nueva información. Al conectarla con lo que ya saben, pueden identificar patrones, establecer relaciones y construir significados más profundos. El conocimiento previo proporciona un marco de referencia que ayuda a organizar la información entrante y a darle coherencia.

En ocasiones, el conocimiento previo puede generar malentendidos o concepciones erróneas. Algunos alumnos pueden tener ideas preconcebidas o conceptos erróneos sobre un tema, lo que puede dificultar su comprensión adecuada. En estos casos, los docentes deben identificar y abordar las concepciones erróneas para corregirlas y construir una base sólida de conocimiento. Además de que el Juego Bueno es un tema del que los niños, en su gran mayoría no suelen conocerlo fuera del entorno escolar.

7.2.3 Trabajar con alumnos de diferentes edades, beneficia o empeora el trabajo

Trabajar con alumnos de diferentes edades en una misma aula puede presentar retos, pero también tiene beneficios significativos.

Los alumnos de diferentes edades pueden aprender unos de otros. Los estudiantes mayores pueden servir como modelos a seguir para los más jóvenes, ayudándoles a desarrollar habilidades y conocimientos. Por otro lado, los estudiantes más jóvenes pueden aportar una perspectiva fresca y nuevas ideas que pueden enriquecer el aprendizaje de los estudiantes mayores.

También, trabajar en un entorno mixto de edades puede fomentar la colaboración y el trabajo en equipo. Los alumnos pueden aprender a trabajar juntos, compartir ideas y resolver problemas, lo que promueve habilidades sociales y emocionales.

Al tener estudiantes de diferentes edades, los docentes pueden adaptar su enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de cada alumno. Pueden ofrecer actividades y tareas que se ajusten al nivel de desarrollo y conocimientos de cada estudiante, lo que permite una mayor personalización y diferenciación del aprendizaje.

Hay que recalcar que trabajar en un aula diversa en términos de edad puede ayudar a los alumnos a desarrollar empatía y comprensión hacia los demás. Al interactuar con compañeros de diferentes edades, los estudiantes aprenden a respetar las diferencias y a valorar las perspectivas únicas de cada individuo.

Como principal problema o desafío nos encontramos el de tener que adaptar un mismo juego a las diferentes edades. Esto conlleva la dificultad de adaptar el juego en cuanto a habilidades, roles, gestos técnicos, necesidades motivaciones e intereses de los alumnos.

En resumen, trabajar con alumnos de diferentes edades en una misma aula presenta tanto beneficios como desafíos. Sin embargo, con una planificación y enfoque adecuados, en nuestro caso el tratamiento del tema desde el juego bueno, puede ser la oportunidad para que en un mismo juego pueda darse todo lo contado anteriormente.

7.3 ASPECTOS PARA MEJORAR Y CONSIDERACIONES DE LO OCURRIDO

Reconocer analizar y valorar lo que se ha hecho es fundamental para que haya una mejora y una evolución, en este apartado se recogen algunas de las consideraciones, consejos y reflexiones que se han ido anotando a lo largo del proceso de acción de la unidad. Para establecer un progreso de las mismas se expondrán de manera cronológica siguiendo las siete sesiones puestas en práctica

Sesión 1

1. La forma de captar la atención de los alumnos funciona. Utilizar metodologías adecuadas.
2. El corro o momento de acción reflexión a la hora de reflexionar y la forma de estructuración del mismo es muy importante, alumnos mayores mezclados con pequeños. Disposición a tener en cuenta es importante.

3. Potenciar y favorecer los vínculos o ayudas entre pequeños y mayores puede ser un camino para el análisis y reflexión de la acción, para los más pequeños qué ha pasado y cómo lo mejoramos.
4. La participación en este proceso eso es muy importante, que se sientan con le necesidad de decir y la oportunidad de hablar, para ganar en seguridad personal dentro del juego que se va construyendo.
5. Posiblemente se puede pensar en lugares para descansar (casa) que ayuden a regular el cansancio en momentos para los más pequeños pero que permitan seguir a los que pueden. Diferentes roles en el juego posibilitan esta acción.
6. El trabajo con este grupo resulta más intenso por las características del grupo. Se han visto muchas cosas muy positivas ya señaladas.

Sesión 2

1. La forma de captar la atención de los niños y hacerse entender funciona. Siguiendo el proceso de elaboración del juego bueno la manera de “contar a todos” se convierte en necesidad por parte del profesor.
2. La participación de todos en los diferentes momentos es una muy buena señal porque saben a lo que juegan a pesar de las diferencias de edad. Posiblemente el juego puede atender a las necesidades de todos en un aspecto u otro.
3. Las normas se respetan, los acuerdos que se van estableciendo (rebotes, como salvar...) también. Importancia de conocerlas y trabajar en torno a ellas.
4. En relación con las aportaciones para mejorar el juego la madurez de cada niño determina su participación en gran medida. Aportarán a su manera o a su forma de ver y vivenciar el juego.
5. La fluidez de los ciclos de acción y reflexión para ser niños en su mayoría de Infantil ha sido muy buena.
6. Acortar el tiempo de intervención ha sido un acierto porque permite observar.

Sesión 3

1. La disposición de la colchoneta grande en el aula para usarla como alturita no favoreció algunos momentos en el desarrollo del juego propuesto. Posiblemente

elementos que pueden favorecer en ocasiones por la disparidad de alumnos se convierten en elementos de distorsión del juego.

2. La proximidad de una mesa provocaba saltar de un lugar a otro y se generaba alguna situación de riesgo innecesario. Debemos hacer que esas situaciones de riesgo sean advertidas por los alumnos mismos, trabajando uno de los ámbitos de Juego Bueno.
3. Los momentos de reflexión y los comentarios han sido muy encaminados y oportunos. Sin embargo, el ambiente de escucha era insuficiente. Quizá provocar el silencio y la calma hace notar que pretendemos callar antes, para poder hablar después. Dinámicas de escucha más centradas en todos y todas.
4. El desarrollo del juego en general en la sala ha sido muy positivo porque se han visto movimientos intencionados y con cierta coordinación. Fortalecer el vínculo mayor-pequeño es necesario porque hace crecer a los dos de forma diferente.
5. En los momentos de reflexión se puede recordar las cosas que algunos vulneran de forma intencionada para que no vuelva a suceder.
6. Los ciclos de acción y reflexión hablando de lo importante se puede comprobar una vez más que son muy importantes para mantener al alumnado en el camino del aprendizaje y que no se desvíen a otras dinámicas menos educativas. También surgen efecto en los alumnos más pequeños.
7. Sacar más partido a los momentos de reflexión haciéndolos saber que cada uno tiene su pequeña responsabilidad para que todos podamos aprender mejor. Dar oportunidad de hablar, pero también saber de qué hablar (contenido).
8. Posiblemente reconocer y reforzar lo que se espera de ellos puede ser también necesario, pero recordando lo importante.

Sesión 4

1. Por cada norma acordada sería oportuno ensayar el juego. Quizá acumular muchas normas provoque cierta confusión y facilite a los oportunistas olvidarlas pronto. En los más pequeños esta variedad y exceso de normas empeora el trabajo.
2. Aprendemos de todos y todos tienen el derecho de aprender. Los turnos en las acciones de juego no son un “capricho del capitán o portavoz” sino un derecho de todos para aprender. El juego ofrece el papel de atacante, pero también el de

defensor. Ejemplificar esto refuerza la intención educativa. Hacer pasar por diferentes roles.

3. La evolución se puede observar. Es un grupo muy heterogéneo eso puede ser complejo en las primeras fases, pero muy enriquecedor en las siguientes. Se ve un claro avance pese a las diferencias de edad, cada uno va avanzando dependiendo de su nivel.

Sesión 5

1. La estructura de funcionamiento es correcta. Cuando se hacen los momentos de reflexión permiten aclarar, recordar y sancionar, si procede, al que no respeta intencionadamente las normas acordadas.
2. Los alumnos de Infantil manifiestan dificultades para respetar muchas normas. Es mejor probar con pocas y comprobar que van entendiendo y haciendo. Una de las dificultades del trabajo con alumnos de diferentes edades. La norma no es comprendida por todos de la misma manera. Puede atender a las lógicas del juego y a los intereses como jugador.
3. Debemos tener en cuenta que cada alumno pasa por fases dentro de la sesión. Y que contamos con una disparidad de edades muy grande. Las fases no suelen ser las mismas si atendemos a las diferentes edades.
4. La dificultad para el profesorado es priorizar sobre la velocidad en que suceden las cosas. Por eso es complejo y requiere entrenamiento en la observación, en la paciencia, la perseverancia y la escucha sobre lo que dicen los alumnos. La máxima formación teórica y conocimiento sobre el tema nos permitirá dar respuestas más rápidas y mejores.
5. Otra reflexión va en la dirección sobre las habilidades que el juego pone a prueba; lanzar la pelota, parar, puntería a un blanco en movimiento. Fraccionar un poco y secuenciar esta complejidad cerrando el grifo de la emoción puede facilitar más adelante, una situación similar.

Sesión 6

1. Se dan aportaciones muy buenas que merecen ser destacadas y reforzadas el próximo día. A veces sorprende que algunas aportaciones sean de niños tan pequeños. A medida que avanza la unidad se habla más del contenido de la misma.

2. Lo más importante es que todos participan y prueban todas las normas pactadas. Algunos les cuesta un poco más por diversos motivos. Fomentar la participación es un aspecto clave para la mejora.
3. En la dinámica de juego se observa que todos saben, entienden y comprenden a lo que juegan. Las acciones coordinadas son escasas por las características del grupo. En principio las acciones individualizadas predominan sobre las acciones conjuntas o pactadas. Resulta difícil “hacer con otros” por las edades tan distintas
4. A veces les cuesta escuchar y centrarse en lo que se hable. El grupo es muy heterogéneo y creo que es la causa más determinante.

Sesión 7

1. Se ha podido comprobar que no es tiempo perdido y cada niño se ha visto retratado en la forma de manifestarse y lo que piensa porque todos han participado en un momento u otro en el momento de reflexión. Resulta un tiempo importante para cada individuo.
2. Se aprecia evolución positiva, quizá no al ritmo que deseáramos, pero se observa progresión clara en los niños.
3. Se ha podido comprobar la dificultad de construir un juego bueno con el grupo. Aunque conocen las líneas generales de trabajo del Juego Bueno que deben ponerse de acuerdo, les cuesta bastante llevarlas a la práctica.

8 CONCLUSIONES

La realización de este Trabajo de Fin de Grado me ha facilitado una consolidación sobre el proceso de todo el trabajo que conlleva trabajar en un CRA, más concretamente en un aula y con niños de diferentes edades. Este proceso me ha servido para fortalecer y ampliar mi conocimiento tanto práctico como teórico y se ha enriquecido mucho más, gracias a las asignaturas que he cursado, concretamente de la mención de educación física y al periodo de prácticas, ambos Prácticum me han servido para consolidar y llevar a la práctica todos estos conocimientos.

Llevar a cabo un análisis sobre la particularidad del juego bueno en un aula unitaria, me ha dado la oportunidad de aprender sobre temas que desconocía, de leer artículos o trabajos de diferentes autores que han hecho que me nutra sobre todo este tema. Además

de darse cuenta de la gran oportunidad que se tiene al poder trabajar con grupos heterogéneos, aprendes cosas que nunca se van a dar en un aula que contiene niños de las mismas edades.

Es importante recalcar la importancia del tema del Juego Bueno y las posibilidades que ofrece a los alumnos en clase. Aprender a construir un juego ellos mismos, creando normas nuevas o modificando las existentes, teniendo en cuenta siempre los cuatro pilares fundamentales del Juego Bueno, provoca trabajar de una manera autónoma y ser conscientes del trabajo y la responsabilidad que requiere crear un juego teniendo en cuenta todos los detalles que lo hacen un Juego Bueno.

Llevar a cabo mi unidad didáctica en el centro de Cevico me ha hecho darme cuenta de la necesidad que requería la clase para trabajar esto, ha mejorado mucho el ambiente de clase, han aprendido a trabajar con compañeros más pequeños o mayores, progresando ellos mismos según su ritmo de trabajo, aunque los pequeños al tener la ayuda de los mayores se ha notado un ritmo mucho más rápido. Pero el progreso se ha notado enormemente en todos los alumnos. Al trabajar dando mucho peso a su opinión, esto ha creado mucha motivación y ganas por mejorar y crecer como personas. Cada día era un nuevo reto para ellos por las diferentes propuestas que se les pedían.

Al principio, cuando empecé a crear mi unidad didáctica pensé que tenía las cosas muy claras, llevaba todo programado, el número de sesiones, lo que se iba a realizar en cada sesión. Mi primera intervención se podría decir que fue bien y mal. Conseguí captar muy bien la atención de los niños, pero tuve que cambiar de planes una hora antes porque sentí que necesitaba adaptarlo de otra manera. Hay que reconocer los errores, todavía estamos en un proceso en el que nos queda mucho por aprender, pero lo importante es reconocer nuestras carencias y ver las maneras que existen para solucionarlo. Por eso podemos decir que de los errores se aprende, siempre y cuando haya un análisis de los mismos y un replanteamiento de las acciones a realizar.

En un grupo de niños que están mezclados en cuanto a edades, puede que haya que fomentar una educación inclusiva, de una forma que haya buen ambiente entre todos los niños dependiendo de sus edades, para ello he utilizado las estrategias del Juego Bueno, y junto a eso, observar los diferentes conflictos que se producían, pero que se ha tenido que modificar continuamente distintos aspectos para llegar al objetivo principal.

Personalmente creo que se ha cumplido, he conseguido que haya un buen ambiente, se hablen con respeto, se ayuden entre ellos, y trabajen tanto con un pequeño como con un mayor, además de que han interiorizado de una manera correcta el concepto de Juego Bueno, en definitiva, el contenido a aprender.

Todo esto me ha permitido observar, sobre todo al principio de la unidad didáctica, los roles que tenían asignados cada uno, el que es mejor motivado era el líder en las clases de educación física, que a veces provocaba que algunos niños se sintiesen inferiores y desaparecían las ganas de jugar, y además de ser protagonista, decía lo que hacer a cada persona y no de buenas maneras, por lo que las primeras clases eran un conflicto constante. Todo esto cambió, se aprovechó ese papel de líder y se transformó en un papel de ayudante, para enseñar a los más pequeños y funcionó. También se hizo mucho hincapié en que no se iban a consentir faltas de respeto, que al principio predominaban mucho. La visión de análisis de los juegos desde diferentes dimensiones, en este caso la personal, ayuda mucho para este análisis de los diferentes comportamientos de los alumnos como jugadores.

Finalmente, el Juego Bueno es clave para que todos los niños sean autónomos de crear su propio juego, modificar normas, apoyarse entre todos, tener en cuenta lo que quiere cada uno, y lo que quieren los demás y además tener las oportunidades suficientes para que todo esto ocurra. Creo que es un tema que nosotros como docentes de Educación Física tendríamos que trabajar de una manera u otra en nuestras clases. Tenemos que difundir una visión de trabajar la Educación Física, sobre todo entre nosotros como docentes, utilizar nuevas metodologías, por ejemplo. Y así estaremos seguros de que se va a trabajar con unos valores, una educación inclusiva, y teniendo en cuenta siempre las necesidades de nuestros alumnos.

Por qué como dicen Martínez Álvarez et al. (2011) “la práctica de la educación física demanda una mirada entrenada para no perderse en la multitud de acciones simultáneas que se dan en ella”.

9 BIBLIOGRAFIA

ALONSO, M (1930) La escuela unitaria, cómo funciona y cómo debe organizarse en los tiempos modernos.

AVELLANEDA, AM^o (2017) El juego cooperativo como método para favorecer la inclusión y el desarrollo de conductas prosociales, facultad de ciencias humanas y de la educación de Huesca.

BORES, N. (ed.) (2005) La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal. INDE, Barcelona.

BORES, N; BORES, D; ESCUDERO, A (2020). Teaching Approaches to Learn Theoretical Contents in Physical Education: A Study about Contour Lines.

BUSTOS JIMÉNEZ, A. (2007) Enseñar en la escuela rural aprendiendo a hacerlo. Evolución de la identidad profesional en las aulas multigrado. Revista de currículum y formación del profesorado.

DEVÍS, J; PEIRÓ, C (2007) La iniciación en los juegos deportivos: la enseñanza para la comprensión. Universidad de Valencia.

FELIPE, H. GUERRA, PM. MARTÍN, Á. (2022) Escuela Unitaria de La Palma. Un modelo consolidado. Más allá del aprendizaje formal.

GARCÍA, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. Monográfico. Universidad de Valladolid.

GARCÍA, A. (2005). Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2o ciclo de Educación Primaria. Universidad de Valladolid.

GARCÍA, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. Revista Educación Física y Deporte • Universidad de Antioquia.

GARCÍA, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos “El Juego Bueno.” *Ágora Para La EF y El Deporte*, (13), 35-54.

GARCÍA, A; RODRIGUEZ, H. (2013) Descripción de “lógicas” en el juego motor de reglas en educación física escolar, cultura y educación. Culture and Education pp 35-47.

JIMÉNEZ, J. (1982) La escuela unitaria. Editorial Laia S.A, Constitución 18-20.

KAMII, C; DEVRIES, R (1980) Juego colectivos en la primera enseñanza. Implicaciones en la teoría de Piaget. Prólogo de Jean Piaget.

KIRK, D; BROOKER, R; BRAIUKA, S (2003) Enseñanza de los juegos para la comprensión: perspectiva situada en el aprendizaje de los estudiantes. Pp 154-164

MARTÍNEZ, L. BORES, N. GARCÍA, M. ABARDÍA, F. VACA, M. MIGUEL, A (2011) pp22-30. Hacer visible lo prioritario: algunos referentes para orientar y analizar la práctica en Educación Física. Universidad de Valladolid.

ORTEGA RUIZ, R (1996) El juego en la Educación Primaria. Ejemplar dedicado a que pasa continuamente en la escuela.

PÉREZ, M. (2023) Informe de Docencia, Prácticum II. Universidad de Valladolid, Palencia.

SCHÖN, D (1998). El profesional reflexivo. Como piensan los profesores cuando actúan. Temas de Educación.

UNESCO. (2005). Guidelines for Inclusion: Ensuring access to education for all. United Nations Educational Scientific and Cultural Organization.

VACA ESCRIBANO, M. (2002) Relatos y reflexiones sobre el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en la Educación Primaria. Asociación Cultural Cuerpo, Educación y Motricidad, Palencia.

VACA ESCRIBANO, M (2002) Relatos y reflexiones sobre el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en la Educación Primaria.