

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PALENCIA



**EL “JUEGO BUENO” Y SU VALOR
EDUCATIVO EN LA EDUCACIÓN
FÍSICA ESCOLAR**

(TRABAJO FIN DE GRADO)

AUTOR: Javier Quirce Moras

TUTOR: Nicolás Bores Calle

Grado en Educación Primaria-Mención Educación Física

CURSO: 2013-2014

RESUMEN

El trabajo que a continuación presento, se centra en el estudio que ofrece el juego dentro de la Educación Física Escolar y más concretamente, centrándome en todos los aspectos que definen al “juego bueno”. Así, reflejo la idea que tiene García, A. (2009), en la que muestra cómo los juegos sirven para transformar las lógicas personales de los participantes en lógicas educativas, gracias a las cuales, extraerán numerosos aprendizajes sobre el juego. Para trabajarlo, he tenido que partir de situaciones problemáticas que han surgido en el juego que he utilizado en mi unidad didáctica, para que el alumnado fuese consciente de estos problemas y los intentase solventar buscando soluciones, a través de los pactos creados por todos los participantes. Gracias al desarrollo de esta unidad didáctica, he podido realizar una comparativa entre dos grupos de 6º de Primaria, analizando y observando los diferentes aprendizajes obtenidos sobre el “juego bueno”.

Palabras Clave: Juego bueno, educativo, normativa, seguridad, relaciones, intervención personal, responsabilidad, estructura de lección y Educación Física.

ABSTRACT

The essay aims on the study game offers in School Physical Education, and more specifically, focusing on all the aspects that define “the good game”. Thus, I reflect the idea of Garcia, A. (2009), which shows how games are used to transform participants’ personal logic, in educational logic, through which they will extract many learning about the game. To work it, I had a to start from problematic situations that have arisen in the game that I have used in my teaching unit, so that students were aware of these problems and tried to solve them looking for solutions, through the pacts created by all participants. Thanks to the development of this learning unit, I could make a comparison between two groups of 6th grade, analyzing and observing the different learning achieved on “the good game”.

.Key words: good game, educational, normative, safety, relationship, personal intervention, responsibility, lesson structure and School Physical Education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS DEL TRABAJO.....	2
3. JUSTIFICACIÓN	2
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	4
4.1. RELACIÓN HISTÓRICA: JUEGO-EDUCACIÓN-EDUCACIÓN FÍSICA	4
4.2. EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM	5
4.3. LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS: “JUEGO BUENO”	7
4.3.1. ¿Qué es el “juego bueno”?	7
4.3.2. Núcleos temáticos que abordan el “juego bueno”	8
4.3.3. ¿Qué juegos se utilizan en los diferentes ciclos para trabajar el “juego bueno”?.....	11
4.3.4. Estructura de las lecciones	13
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	16
5.1. MAQUETA CARPETA DE LA PROPUESTA	16
6. EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS	23
6.1. LECCIÓN N° 1	23
6.1.1. Plan de la 1ª lección	24
6.1.2. Comparación de la 1ª lección	25
6.2. LECCIÓN N° 2	29
6.2.1. Plan de la 2ª lección	29
6.2.2. Comparación de la 2ª lección	31
6.3. LECCIÓN N° 3 Y LECCIÓN N° 4	33
6.3.1. Plan de la 3ª lección	34
6.3.2. Plan de la 4ª lección	35
6.3.3. Comparación de la 3ª y 4ª lección	36
6.4. LECCIÓN N° 5	38

6.4.1. Plan de la 5ª lección	38
6.4.2. Comparación de la 5ª lección	39
7. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	40
8. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO Y LAS OPORTUNIDADES O LIMITACIONES DEL CONTEXTO EN EL QUE SE HA DESARROLLADO	44
9. CONCLUSIONES	46
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
11. ANEXOS.....	50
11.1 ANEXO I: PREGUNTAS DE LAS LECCIONES 1 Y 2	50
11.2. ANEXO II: HIPÓTESIS SOBRE LAS METAS	54
11.3. ANEXO III: AUTOEVALUACIÓN	58

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo abarca el tema del “juego bueno” dentro de la Educación Física Escolar. Es un contenido que se debe tratar en todas las escuelas y sobre el que he indagado y me he informado para poderlo llevar a cabo durante mi periodo de Prácticum II. Para ello, he programado una unidad didáctica que ha sido puesta en práctica con dos grupos de 6º curso (6ºA y 6ºB) en el centro CEIP. Padre Claret. En ambos grupos, he intentado conseguir que el alumnado fuese consciente de sus acciones en el juego, y cómo éstas, se transforman en función de los pactos realizados en él para poder solventar los problemas que han ido surgiendo.

A continuación, voy a presentar la estructura que define mi TFG:

En primer lugar, he elaborado los objetivos que me propuse conseguir con el desarrollo de este trabajo, junto con una justificación del tema en el que he señalado las diferentes causas y motivaciones que me incitaron a tratar y a trabajar este tema dentro de la Educación Física Escolar.

En segundo lugar, he recopilado numerosa información de autores quedando reflejada en la fundamentación teórica de este trabajo, la cual me ha servido de apoyo y de guía para poder realizar mi intervención.

En tercer lugar, he elaborado una propuesta de intervención en el que se refleja el contenido a trabajar, además de su proceso y de su sistema de evaluación.

En cuarto lugar, he realizado una exposición de los resultados surgidos a partir de mi propuesta de intervención en el que se expone el plan de las diferentes lecciones, además de hacer una comparativa entre los dos grupos de 6º de Primaria en cada una de las lecciones. Tras esto, también he hecho un análisis de dichos resultados en los que reflejo y expongo los aprendizajes adquiridos sobre los diferentes núcleos temáticos que definen y forman parte del “juego bueno”, además de analizar también, los diferentes aspectos que he tenido que tener en cuenta en mi intervención sobre el contexto en el que se ha desarrollado.

Por último, he elaborado las conclusiones finales de este TFG, seguidas de los anexos que me han servido para recopilar información y datos sobre esta temática.

2. OBJETIVOS DEL TRABAJO

Los objetivos que pretendo conseguir al realizar este TFG son:

- Conocer y estudiar todas las posibilidades educativas que ofrece el “juego bueno”, así como su valor educativo en la Educación Física Escolar.
- Planificar, diseñar y desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el “juego bueno” en el ámbito escolar.
- Analizar todo tipo de posibilidades y de limitaciones surgidas en la práctica, a través del juego y su valor educativo en la Educación Física Escolar.
- Valorar y reflexionar sobre la figura del profesor-investigador, que continuamente está trabajando para mejorar su práctica educativa, intentando dar una mejor respuesta a su alumnado.
- Mejorar mis competencias profesionales en el área de Educación Física aprendiendo de los profesionales que tengo a mi disposición tanto en los aspectos teóricos como en los prácticos.

3. JUSTIFICACIÓN

La elección de mi TFG, no fue complicada debido a que, desde el primer momento, quise trabajar e indagar en los aspectos referentes a los juegos motores reglados, pero sobre todo en uno que me hacía especial ilusión, como es el “juego bueno”. Este entusiasmo se debe a que en el tercer curso del Grado de Educación Primaria en la mención de Educación Física, cursé la asignatura de “Juegos y Deportes”, en la que tratamos este aspecto de los juegos, junto a otros más como fueron estrategias, habilidades y cultura lúdica.

Debido a que la duración y la carga en créditos de esta asignatura me pareció limitada, me quedé con la necesidad de indagar y conocer con más profundidad el tema del

“juego bueno”. Por lo tanto, es esa la razón por la que seleccioné este tema para el desarrollo de mi Trabajo Fin de Grado.

A parte de este grado de interés, también veo que es un tema fundamental a trabajar en la Educación Física Escolar, ya que llegar a “juegos buenos”, que a la vez intenten dar respuesta a todo el alumnado, es un proceso en el que los juegos se van construyendo gracias a las acciones de sus jugadores, y de ahí, su protagonismo en el juego. De esta manera, podrán adquirir con una mayor facilidad todos los aprendizajes que el docente pretenda enseñarles sobre el “juego bueno”. Hay que hacer ver al alumnado que el juego, al igual que sus normas, se puede modificar, con el fin de que todos puedan disfrutar de él. Es decir, lo que se pretende, y en definitiva lo que me propongo con el desarrollo de este TFG, siguiendo las palabras de Vaca, M. (2002), es que el alumnado llegue a interiorizar y, sobre todo, a descubrir que él va a ser el protagonista de su propio juego, eso sí, teniendo en cuenta tanto las capacidades como las limitaciones de sus compañeros/as para crear un buen clima en el aula.

Además, el tema del “juego bueno”, según García, A. (2011), es el más idóneo para mejorar las relaciones sociales del grupo y de la clase en general, ya que se tiene en cuenta, como he dicho anteriormente, las habilidades motrices de todo el alumnado, respetándolas e incluso ayudándose los unos a los otros para llegar a un objetivo común. Que se creen estos hábitos y vínculos en una asignatura como es la Educación Física son muy beneficiosos, ya que en muchas ocasiones se da una gran importancia a la individualidad y a la competición, favoreciendo que el alumnado más incapacitado para llevar a cabo una acción, quede relegado en un segundo plano. Esto es lo que tiene que evitarse de forma tajante, y por eso es fundamental que el alumnado conozca y aprenda las características y peculiaridades de lo que el “juego bueno” ofrece, para que siempre que jueguen tengan en cuenta los aprendizajes adquiridos acerca de este tema.

Por último, quiero destacar que la propuesta de acción de mi TFG, ha sido puesta en práctica durante mi periodo de Prácticum II con alumnado real, y esto me ha permitido identificar y aprender de mis errores, pero también he podido reflexionar y obtener conclusiones sobre mi propuesta realizada sobre el “juego bueno”. Esta puesta en práctica ha hecho que este TFG tenga mucha relación con las competencias del Título de Grado de Educación Primaria ya que he tenido que planificar una unidad didáctica que luego ha sido observada, analizada, reflexionada y evaluada.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. RELACIÓN HISTÓRICA: JUEGO-EDUCACIÓN-EDUCACIÓN FÍSICA

El juego ha sido utilizado a lo largo de los siglos de manera muy diferente en la educación del alumnado, debido a las diferentes concepciones y expectativas que se han tenido. De ahí, su evolución dentro de la escuela a lo largo de los siglos. García Monge, A. (2005) hace una reseña histórica de las diferentes etapas y sus respectivas concepciones sobre el juego, de las que extrae las siguientes conclusiones:

- Hay una contradicción entre lo que se dice teóricamente sobre el juego y lo que se lleva a la práctica, porque aunque es un contenido propio de la Educación Física, éste no se encuentra muy bien definido.
- Ha primado el “a través del juego” y se ha olvidado el “acerca del juego” y lo que ocurre “en el juego”. Es decir, ha primado el juego como método.
- Está sin resolver la dicotomía existente con el juego; es algo subversivo o es una opción planificada.
- Muchos dicen que el juego no es tan bueno, aunque otros muchos hacen una generalización sobre la bondad del juego.
- La Educación Física ha adquirido muchos problemas debido a la simple discusión entre juego dirigido o juego libre, sin preocuparse de lo que se puede enseñar a través de él.
- Más preocupación por el juego que por el azar; lo valioso no es el juego en sí, sino la manera que se tiene de jugar.

En definitiva, muchas de estas concepciones siguen estando presentes en la actualidad educativa de muchos colegios y esto debe cambiar. Muchos docentes ven al juego como algo subversivo y lúdico, algo que no debería ocurrir, porque el juego es un contenido más dentro de la Educación Física Escolar, ya que debe ser utilizado para que el alumnado adquiera todos los conocimientos que puedan surgir en él, a través de las diferentes acciones que se lleven a cabo.

4.2. EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM

Tras analizar los currículos por los que se rige la Educación Primaria¹, se puede observar cómo en el área de Educación Física el juego tiene un papel protagonista, destacando numerosos aspectos y posibilidades que se producen dentro del ámbito escolar.

Antes de hacer mención al juego, hay que destacar, como dice Vaca, M. (2002), la importancia que se debe dar al cuerpo y a su respectivo comportamiento motriz en la acción educativa, tanto dentro como fuera del área de Educación Física, ya que es el eje básico para el desarrollo físico y motriz de cualquier persona.

También recoge los cambios que ha experimentado la sociedad. A través de la Educación Física se pretende dar respuesta a las necesidades, tanto individuales como colectivas, que conduzcan al bienestar personal y por lo tanto, a promover una vida saludable lejos de cualquier tipo de discriminación.

Además, con el ejercicio físico, como señala Devis, J. y Peiró, C. (2000), se intenta crear en el alumnado hábitos de práctica saludable de una forma regular y continuada a lo largo de toda la vida para que pueda sentirse bien consigo mismo.

Tras este primer acercamiento, es momento de centrarse en el juego y cómo éste aparece en dichas ordenanzas.

En la introducción del área de Educación Física, se habla del deporte como una de las formas culturales más aceptadas y difundidas en las que se ha derivado la motricidad, a pesar de que los juegos y otras actividades siguen teniendo un gran protagonismo dentro de la Educación Primaria. Por este motivo, el juego es entendido como la acción que antecede al deporte, es decir, el juego es visto como algo pre-deportivo que sirve para iniciarse y acercarse a cualquier deporte.

En el apartado con el título de “*Contribución del área al desarrollo de las competencias básicas*” del área de Educación Física, es donde más se habla del valor que tiene el juego en la Educación Primaria. El juego es entendido como un medio para

¹ ORDEN ECI/2211/2007, del 12 de julio por la que se establece el currículo de Educación Primaria en España y el DECRETO 40/2007, del 3 de mayo por la que se regula la implantación y el desarrollo de la Educación Primaria en Castilla y León.

fomentar y mejorar las relaciones sociales, porque a través de él, el alumnado podrá interaccionar entre ellos, creando numerosos vínculos afectivos. Es decir, el juego es un medio de relación y comunicación social.

También, hay que destacar que los juegos son un medio para conocer la cultura de un lugar, a través de sus juegos populares y los sentimientos regionalistas que éstos generan. Además, otra de las reseñas que hace el currículo dentro de este apartado sobre el juego, es su valor catártico, ya que en muchas ocasiones se utiliza para desconectar, o simplemente como un mero pasatiempo que entretenga y guste al alumnado.

A parte de todas estas menciones que se hace sobre el juego en el currículo, hay que destacar que en el apartado de “*Contenidos*”, existe un bloque que hace especial referencia a los juegos. Dicho bloque es el N° 5 “*Juegos y actividades deportivas*”. En este bloque, se reflejan aspectos y aprendizajes que el alumnado debe adquirir con respecto al juego, en torno al cual, girarán las acciones de sus participantes.

En este TFG, me he centrado en trabajar el “juego bueno”, y en muchos de los aprendizajes que se pueden extraer de él, como son la creación y modificación de las normas, la participación conjunta de todos, los elementos de seguridad y también la intervención y la responsabilidad de cada uno en el juego. La propuesta de acción ha sido realizada con alumnado de 6º curso, y la unidad didáctica que he llevado a cabo se encuentra localizada en el currículo oficial de Castilla y León a través de este contenido: “*Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de juego limpio*”.

Para observar si este contenido se ha cumplido o no, he tenido que fijarme en los criterios de evaluación, señalando éstos dos que sirven para evaluar mi unidad didáctica: el N° 5 “*Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno a varios adversarios en un juego colectivo, ya sea como atacante o como defensor*”, y el N° 7 “*Opinar coherentemente y críticamente con relación a las situaciones conflictivas surgidas en la práctica de la actividad física y el deporte*”.

Para finalizar, quiero destacar que todos los aspectos que he trabajado sobre el “juego bueno”, se pueden relacionar con otros dos bloques de contenidos. Con el bloque N° 1 “*El cuerpo: imagen y percepción*”, ya que si el alumnado conoce sus capacidades y limitaciones, es consciente de lo que es capaz de hacer o no hacer en el juego, y con el

bloque Nº 2 “*Habilidades motrices*”, porque cualquier juego trae consigo una serie de habilidades que dan respuesta a la propia acción del juego.

4.3. LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS: “JUEGO BUENO”

Durante las dos últimas décadas se ha ido investigando a cerca del juego, y sobre todo, de aquellos aspectos que van a ir definiendo “juego bueno”. Así, se pueden encontrar nuevas formulaciones y reflexiones como las de Orlick, T (1990), Almond, L. (1997) y Enis, C.D. (1999), en la que se empieza a defender un mayor protagonismo en los aprendizajes por parte de los niños/as. Por esta razón, el proceso de enseñanza-aprendizaje girará en torno a todas sus acciones, como señala Vaca, M (2002).

4.3.1. ¿Qué es el “juego bueno”?

En todas las lecciones de Educación Física siempre aparecen una serie de problemas en torno a los juegos. Muchos de estos condicionantes vienen determinados como señala Parlebás, P (1988) por la estructura del juego, es decir, por su lógica interna, pero también la acción de los participantes está condicionada por otros aspectos. Pelegrín, A (1996) destaca una serie de valores como son la lucha, la escasez y disputa por un objeto, que puede producir conductas inapropiadas en los diferentes juegos. Tampoco hay que olvidarse como señala García, A. (2011, 38), que las lógicas personales, influyen en el jugador a la hora de actuar en el juego, ya que lo afirma de esta manera: *“Cada niño y niña que participe en el juego, lo hará intentando dar respuesta a sus intereses y necesidades personales”*.

Debido a todas estas circunstancias y problemas que surgen cuando un juego no funciona, lo que se suele hacer es cambiarlo por otro, intentando evitar los problemas. García, A. (2011) afirma que todo los participantes de un juego tienen que tener conciencia de los problemas que se planteen en él, para posteriormente poder trabajar sobre ellos. Por este motivo, señala que hay que aprovechar dichos conflictos en los juegos para empezar a construir el “juego bueno”, a través de:

- Tiempos de reflexión en la propia acción que les permita identificar lo que no está bien.

- Tiempos de reflexión sobre la acción que se ha producido para clarificar una serie de indicadores.
- Mediante diferentes estrategias que les ayude a tomar conciencia de sus acciones, y así, el alumnado tomará conciencia de su proceso de aprendizaje.

A partir de estas situaciones se empieza a construir lo que se entiende como “juego bueno”, permitiendo abordar los diferentes núcleos temáticos básicos que forma parte de él. El “juego bueno” es definido por García, A. (2011, 43) 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”.

4.3.2. Núcleos temáticos que abordan el “juego bueno”

Se puede observar que dentro de la definición de “juego bueno”, vienen mencionados los núcleos temáticos que lo definen y que García, A. (2011) considera esenciales para la construcción de juegos, que sean buenos para el alumnado y para el docente, ya que dicha construcción y transformación de los juegos permitirá al alumnado ser consciente de su aprendizaje. Estos núcleos temáticos definidos por este profesional de la Educación Física son:

- **Normativa:** en este núcleo se hace hincapié en que el alumnado sea consciente de que las reglas de los juegos son un pacto conjunto de todos, siempre y cuando sea acorde a sus intereses. Es decir, los jugadores son los principales protagonistas en la construcción de las normas, viendo que no son algo inamovible. De esta manera, a través de estos pactos, el alumnado intentará comprenderlas y transformarlas de tal manera que se produzca un juego equilibrado en el que todos puedan participar de la misma manera y, como consecuencia de esto, podrán observar cómo influyen las normas en el desarrollo del juego, y la necesidad de conocer la estructura que lo forma y lo da sentido. La estructura de cualquier juego, permite un determinado marco en el que los

individuos que participen en él, pueden llevar a cabo sus acciones. Parlebás, P. (2001,446) lo afirma de la siguiente manera:

“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, aunque dentro de los límites de un sistema de interacción impuesto por las reglas del contrato lúdico”.

Es decir, todo juego viene definido por una lógica interna o estructura, en la que a partir de ella los participantes llevarán a cabo una serie de acciones u otras que le influirán en su forma de jugar. Cuando se habla de la estructura de un juego, no sólo hay que referirse a las reglas básicas del juego, sino que, como señala Navarro, V. (1993 y 1998) y de Méndez, A. (1999), también hay que hacer especial hincapié en los elementos que componen la estructura del juego, y que sin ellos no podría darse el juego. Dichos elementos son: jugador, adversarios/compañeros, espacios, tiempos, metas, materiales/artefactos y en definitiva las propias reglas.

En cuanto a las reglas y la normativa, Navarro, V. (2008) afirma que las reglas son un convenio formado por los jugadores que les permitirá actuar en función de lo acordado. Además, habla de la importancia que tiene dentro del juego lo que denomina como *“esencia del juego”*, que rigen los objetivos del juego por el cual, los participantes adecuan sus acciones para conseguir dichos objetivos y del *“espíritu de la regla”*, ya que afirma que cada regla trae consigo una serie de valores y por eso, cada regla debe analizarse para mostrar qué aprendizajes y valores educativos se pueden extraer de ella. A pesar de este convenio, el alumnado tiene que saber que todos los juegos se rigen por unas reglas primarias, como señalan García, A. y Rodríguez, H. (2007), que los dan sentido y los definen, y sobre las que se construyen el resto de normas. Dichas reglas son:

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

- **Seguridad:** es un tema bastante sencillo en el que se trata de hacer entender al alumnado que cuando algún compañero/a se lesiona o se hace daño, el juego se termina. Por eso, hay que concienciarles sobre este tema para que desarrollen el juego de una manera segura, porque ellos son los propios responsables de sus acciones.

Para que se desarrolle de forma segura cualquier juego, se debe acondicionar las zonas de juego para que no sean peligrosas, hay que intentar evitar choques y golpes, además de tener cuidado con el material utilizado e incluso con la indumentaria que se lleva puesto por si pueda ocasionar algún tipo de daño.

- **Relaciones:** este tema es básico en todas las situaciones educativas, ya que las interacciones entre el alumnado se produce a lo largo de toda la jornada escolar. Por eso, es fundamental que entiendan que el juego debe ser equilibrado para todos, y sobre todo, que tengan la misma oportunidad de participación en los juegos y en todos los roles que en ellos se producen. También, hay que hacerles ver que no debe de haber riñas ni reproches y que se deben aceptar las capacidades y habilidades de cada uno, ayudándose los unos a los otros.

Por este motivo, es fundamental que escuchen las opiniones de los demás, que participen en diferentes roles y que se ayuden entre ellos. En definitiva, se busca que no haya ningún tipo de discriminación, pero también, que se ayuden y colaboren por el bien del juego para conseguir los propósitos que la acción del juego les propone.

Aquí entran en juego las motivaciones, emociones e intereses con las que las personas afrontan el juego. Por este motivo, García, A. y Rodríguez, H. (2007) aclaran y defienden que cada persona no participa de la misma manera en un mismo juego, porque cada uno lo ve desde un punto de vista diferente que le hará actuar de una manera u otra. Muchos, a través del juego, intentan ser reconocidos por los demás, otros intentan ser aceptados como uno más, o incluso mostrar sus capacidades a los demás, mientras que otros muchos únicamente quieren pasar desapercibidos, y evitar cualquier enfado de sus compañeros/as... Son situaciones que constantemente se dan en el juego y realmente muestran que en muchas ocasiones no disfrutan del juego de una manera libre y divertida.

Por estas razones, García, A. y Rodríguez, H. (2007, 98) hacen una diferencia entre el jugador, definiéndolo como *“una imagen de potencialidad, en la que nos muestra lo que pueden llegar a hacer y a ser en cada juego”*, y la persona que *“nos dice lo que son y con lo que tendremos que trabajar para ayudarles a superar sus limitaciones y problemas particulares”*.

De esta manera, hay que reflexionar que cada jugador actúa de una manera u otra en función de su persona, porque a veces tienen que luchar contra sus propios miedos, limitaciones, problemas, costumbres..., algo que condiciona su participación en el juego

- **Intervención personal y responsabilidad:** con este tema se intenta fomentar unos valores que a la vez se relacionan con el núcleo temático anterior. Aquí se hace referencia a valores, como la aceptación del éxito y la derrota, las emociones que producen y se emanan de los juegos, la actitud positiva, empática y de mejora, sin olvidarse de aquellas acciones de mediación que permiten solventar algún problema que surja en el juego.

En definitiva, estos núcleos temáticos son los que se tienen que trabajar para llegar a la formación de un juego que sea bueno para todos sus jugadores, en los que haya una participación de todos en el pacto de las normas, en la que todos tengan la misma oportunidad de participar fomentando las relaciones y sobre todo, en la que no haya daños ni lesiones, buscando la seguridad de todos sus participantes.

En la intervención que he planteado y llevado a la práctica, trata todos estos núcleos temáticos, pero especialmente se centra en cómo la creación y el cambio de la normativa de un juego, modifica las acciones de sus participantes.

4.3.3. ¿Qué juegos se utilizan en los diferentes ciclos para trabajar el “juego bueno”?

Una vez visto lo que se entiende por “juego bueno” y las temáticas que influyen, hay que saber siempre elegir el juego más apropiado. Esto es importante porque hay juegos que sirven para trabajar un núcleo temático más que otro, aunque siempre en todos se pueden hacer referencias a las diferentes temáticas que comprenden la globalidad del “juego bueno”.

Por este motivo, García, A. (2011) hace una clasificación de los diferentes grupos de juegos que se utilizan, y que son más apropiados para desarrollar las diferentes temáticas de el “juego bueno” (seguridad, relaciones, intervención personal y responsabilidad, y normativa)

Para trabajar la seguridad, este autor cree que los juegos que se deben trabajar son los de persecución, los juegos de móvil en los que hay una disputa por ese móvil y los juegos de lanzar y capturar un móvil. Estos juegos son muy propicios de ocasionar golpes, luchas, e incluso lesiones. Por este motivo, son muy apropiados para trabajar la seguridad ya que permiten tomar conciencia al alumnado de estas circunstancias y así, establecer pactos para evitar que no se produzcan.

Los juegos más propicios para trabajar el tema de las relaciones son los mismos que los temas de intervención personal y responsabilidad ya que permiten mantener el contacto y las relaciones con los demás. Aquí se encuentran los juegos de cooperación-oposición, los juegos ambivalentes y cualquier reto cooperativo.

Por último, para trabajar el tema de la normativa, los juegos más propicios son aquellos en los que su normativa se vea incompleta o simplemente en los que haya que modificar sus estructuras. Estos cambios de normas o incluso la creación de otras nuevas, cambian las lógicas del juego, pero no deben de modificar la regla primaria que lo define. De esta manera, se construirá un juego en función de los intereses de todos los participantes y que surgirá del pacto de todos, adaptándose a las características y habilidades de cada uno.

En mi propuesta de intervención, la normativa ha sido el núcleo temático que se ha trabajado principalmente. De esta manera, el alumnado ha podido comprobar cómo el cambio y la creación de normas en un determinado juego, influyen sobre la propia acción que ellos mismos van a ejecutar en el desarrollo del juego. A pesar de que la normativa haya sido el núcleo temático protagonista, también se han trabajado los otros tres (seguridad, relaciones e intervención personal y responsabilidad), indispensables para poder construir el “juego bueno”.

A parte de esta clasificación, García, A. (2011) hace otra en la que señala qué grupos de juegos se deben trabajar en los diferentes cursos debido a las dificultades que se puedan producir en ellos. Así, para el primer ciclo de Primaria, indica que se deben utilizar los

juegos de persecución individual y por equipos. Para el segundo ciclo de Primaria, además de los juegos de persecución individual y colectivo, también hay que tener en cuenta los juegos de invasión con móvil, juegos de persecución y captura de objeto, juegos de dar y evitar ser dado, juegos de cancha dividida y juegos con retos colaborativos. Por último, en el tercer ciclo de Primaria, se incorporan a todos los juegos que he mencionado anteriormente, los juegos de bate y campo, además de los juegos que requieren el manejo de algún material.

En definitiva, se puede observar como en los primeros años se tienen que utilizar una serie de juegos en los que se requiere unas habilidades no muy complejas, mientras que con el paso de los años, los juegos utilizados tendrán una mayor dificultad porque las habilidades del alumnado irán mejorando.

En mi propuesta de intervención, el juego elegido es un juego modificado llamado “rugby tag”. Dicha intervención, se ha realizado con alumnado del tercer ciclo (6º curso) y de ahí, que decidiese este juego de invasión con un objeto ya que es el apropiado para su edad. Sin olvidarse que a través de él, se pueden extraer numerosos aprendizajes sobre el “juego bueno”, debido a la gran cantidad de cambios y modificaciones que se pueden hacer sobre su normativa.

4.3.4. Estructura de las lecciones

A lo largo de estos años, en las diferentes asignaturas referidas a la mención de Educación Física, siempre se ha llevado una misma estructura y organización a la hora de preparar las diferentes lecciones. Siempre se siguen las mismas pautas, aunque en función de cada profesor, puede haber algún tipo de variación o modificación. Las lecciones deben seguir una organización que Vaca, M. (2002) y Bores, N. (2005) proponen y la cual, he seguido para llevar a cabo las diferentes lecciones acerca del “juego bueno”.

- **Compartir la propuesta de intervención:** aquí juega un papel muy importante las explicaciones que se hace al alumnado al comienzo de la lección. Es un momento propicio para explicar lo que se pretende y la pizarra es el material imprescindible para centrar el tema que se quiere tratar. Hay que poner el título del tema, que en mi intervención ha sido “*Construimos un juego bueno, a través del pacto conjunto de su normativa*”. Además aparecían los núcleos temáticos

que íbamos a tener en cuenta, centrándonos en la normativa, pero sin olvidarse de la seguridad, las relaciones y la intervención personal y responsabilidad.

- **Proponer un juego inicial:** el juego debe ser el adecuado en función de los aspectos y núcleos temáticos del “juego bueno” que se quieran trabajar de una forma mucho más específica pero también, tiene que ser acorde a la edad del alumnado. Por este motivo, el juego inicial en mi propuesta de intervención se asemejaba al rugby para que surgiesen numerosos problemas y así, poder trabajar a partir de ellos. De esta forma, el alumnado ha podido aprender los diferentes conocimientos sobre el tema que he querido desarrollar, construyendo un juego entre todos muy parecido al “rugby tag”.
- **Centrar los problemas concretos:** una vez que ya se ha elegido el juego inicial, el alumnado tiene que jugar siguiendo lo que a ellos les sugiere la lógica del juego. Tras este primer contacto con el juego, se les debe reunir y hacer preguntas específicas sobre el tema del “juego bueno” que se quiera trabajar. Estas preguntas tienen que referirse a las acciones vistas en el juego tanto por el alumnado como por el profesor y de esta manera, podrán tomar una mayor conciencia de sus acciones. Por ejemplo, en mi propuesta de intervención con el juego “rugby tag”, he realizado numerosas preguntas del tipo: “¿Cómo se puede impedir el avance de un adversario sin que nos hagamos daño?”, “¿Qué tipos de pases son más favorables para que todos puedan participar?”, “¿Cómo recuperamos el balón, quitándoselo de las manos al rival o interceptando los pases?”, “¿Creéis aconsejable que haya porteros en las metas?”, “¿Las metas son las adecuadas?”, etc.

Este tipo de preguntas junto con sus respectivas respuestas y reflexiones, permiten que cuando se vuelva a llevar a cabo el juego, tengan presente todo lo que se ha hablado anteriormente. Así, entre todos se irán identificando tanto las buenas como las malas conductas existentes en el juego.

- **Identificar acciones y diferentes elementos del juego:** esta fase es una continuación de la anterior en la que toda la información que se va dando o que el alumnado va identificando se debe poner en común y de esta forma, es interiorizado por todos. Por ejemplo, en mi propuesta de intervención con el juego “rugby tag”, se han identificado numerosas acciones que influyen en el juego y que han sido expuestas. Algunas de estas fueron: “No se puede agarrar

de la ropa al compañero”, “Crear unas señas para ver a quién pasamos”, “No hay que lanzarse por el suelo”, “Pasar a los compañeros/as y no solo a mis amigos/as”, “Inventar códigos para comunicarse”, “Repartirse diferentes roles”, etc.

Estas puestas en común a lo largo de la lección, permiten que todos sean capaces de analizar los diferentes detalles del juego e identificar los aspectos relevantes que intervienen e influyen en el juego.

- **Trabajo en grupo grande y en pequeño grupo:** siempre es bueno trabajar en pequeños grupos porque de esta manera todos tienen las mismas oportunidades de expresar sus ideas y opiniones, y sobre todo, porque las podrán llevar a cabo. Al ser grupos más pequeños pueden identificar más fácilmente aquellas acciones tanto buenas como malas que se desarrollen en el juego y que influyen en la construcción del “juego bueno”.

Pero esto, no sirve de nada si no se pone en común con el resto del grupo, pudiendo escuchar las ideas de los demás e incluso reflexionando acerca de ellas para posteriormente experimentarlas.

- **Reflexiones de los resultados:** siempre es bueno que al final de cualquier lección se haga un comentario final acerca de los resultados que se han producido en ella. Esta puesta en común sirve para ver si se han alcanzado los objetivos que se han planteado, pero a la vez, el alumnado demuestra si ha aprendido lo que se le quería enseñar a través de sus opiniones. Es un buen momento para hacerles reflexionar e incluso valorar aspectos tanto positivos como negativos sobre las acciones realizadas.

En definitiva, seguir este tipo de estructura permite que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumnado sea el principal protagonista ya que serán ellos mismos los que construyan sus propios aprendizajes con la ayuda del profesor, a través de sus pautas y reflexiones.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. MAQUETA CARPETA DE LA PROPUESTA

TÍTULO de la UD: “Construimos un juego bueno, a través del pacto conjunto de su normativa”

LOCALIZACIÓN EN EL CURRÍCULO OFICIAL O DOCUMENTOS ELABORADOS:

Esta unidad didáctica se encuentra localizada en el currículum oficial de Castilla y León para el tercer ciclo de Primaria en:

- B5, C3: *“Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de juego limpio”.*

Los criterios de evaluación correspondientes a esta unidad didáctica son:

- Nº 5: *“Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en un juego colectivo, ya sea como atacante o como defensor”*
- Nº 7: *“Opinar coherente y críticamente con relación a las situaciones conflictivas surgidas en la práctica de la actividad física y el deporte”*

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Esta unidad didáctica refleja la importancia de trabajar un tema fundamental, como es el “juego bueno”, por su gran valor educativo en la Educación Física Escolar. Refleja la necesidad de buscar y crear ambientes de juego favorables dentro del aula que sean integradores y a la vez seguros, a través del desarrollo de una normativa que se tiene que cumplir. Éste, será el punto de partida para que el alumnado analice y sobre todo, reflexione sobre el valor y la importancia que tienen las normas, además de la repercusión que tienen éstas sobre la acción del juego.

Es importante recalcar al alumnado que las normas no son algo inamovible, y que deben originarse a través del pacto conjunto de todos los participantes del juego. Esto provocará que poco a poco el alumnado vaya construyendo el “juego bueno”, siendo acorde a sus necesidades y características.

A parte de la normativa, hay que señalar la necesidad de jugar en ambientes seguros e integradores, donde nadie se haga daño (ni a sí mismo ni a los demás), conociendo las posibles zonas de peligro (tanto personal como material) y donde todo el mundo participe, tanto en la propia acción del juego, como en la toma de decisiones.

Con respecto a las relaciones personales no sólo son trabajadas dentro del juego, sino que también están presentes a la hora de modificar, pactar o crear las diferentes normas que van a regir el juego porque va a ser el propio alumnado el que llegue a un mutuo acuerdo. Por este motivo, es necesario una buena relación entre todos ellos.

En definitiva, estos núcleos temáticos son los que se pretenden trabajar con esta unidad didáctica de “juego bueno”: normativa, seguridad, relaciones e intervención persona y responsabilidad.

Para conseguir todo esto, el juego elegido es un juego modificado que se asemeja por su similitud al fútbol americano y al rugby. A pesar de sus similitudes, puede ser algo totalmente diferente porque según se vayan pactando las normas, el juego tomará un rumbo muy diferente y empezará a diferenciarse de las dos modalidades anteriormente citadas. Para ello, es necesario que el docente vaya guiando al alumnado hacia el juego elegido. Es decir, el docente tiene que tener argumentos referidos a la temática para llevarles hacia donde él quiera (en este caso rugby tag). En general, se pretende que el alumnado construya el juego que ellos quieran, pero siempre dirigido hacia lo que el docente marque, teniendo en cuenta los aspectos que definen el “juego bueno”.

Por último, quiero decir que la elección de este juego se debe a la gran variedad de puestas en práctica que puede originarse en su acción a través de la modificación de sus normas, pero no solo a nivel normativo, sino también a nivel de seguridad, de relaciones y de intervenciones personales. Por esta razón, es el propio alumnado el que determina las reglas, a través del pacto social de todos los participantes, teniendo en cuenta y razonando el porqué de cada una de ellas. En definitiva, las normas no van a ser algo que se impongan si no que irán surgiendo en función de los diferentes aprendizajes y principios característicos del “juego bueno”.

CONTEXTO

Responsable: Javier Quince Moras.

La unidad didáctica se llevará a cabo durante mi periodo de Prácticum II en el colegio CEIP. Padre Claret, ubicado en el centro de la ciudad de Palencia, donde se imparten clases a alumnado de Educación Infantil y de Educación Primaria.

Esta unidad didáctica está planteada para desarrollarse en Educación Primaria con alumnado del tercer ciclo, concretamente alumnado de 6º curso. Hay que destacar, que este colegio cuenta con dos líneas por curso (A y B), salvo en 4º de Primaria, que hay tres líneas (A, B y C). Por esta razón, dicha intervención se planteará y se desarrollará con el alumnado de 6ºA y 6ºB.

En cuanto a los dos grupos, hay que destacar que 6ºA, cuenta con 24 alumnos/as de los cuales hay 13 chicos y 11 chicas, mientras que en la clase de 6ºB, hay 27 alumnos/as de los cuales hay 15 chicos y 12 chicas. Además, hay que señalar que no hay ningún alumno/a con

necesidades educativas especiales.

TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS

Fechas aproximadas: Cinco lecciones de 50 minutos, cuya duración será aproximadamente de 15 días, del 10 al 24 de marzo.

Ambos grupos tienen dos lecciones de Educación Física los mismos días de la semana (lunes y miércoles), las cuales normalmente se desarrollan tanto en el polideportivo del colegio, como en el patio. Una de las razones de utilizar el patio, es que hay ciertas horas en las que se coincide con otro profesor especialista de Educación Física. Por este motivo, existe un horario de utilización del polideportivo. Otra de las razones por la que en muchas ocasiones se utiliza el patio, es por las pequeñas dimensiones del polideportivo que dificulta llevar a cabo determinadas unidades didácticas. Por estas razones, esta intervención está planteada para realizarse únicamente en el patio del colegio.

EL PROYECTO EN EL AULA, EN EL PATIO, EN EL PARQUE...

INTERDISCIPLINARIEDAD DEL PROYECTO

Al poner en práctica esta temática, será conveniente informar al resto del profesorado del centro, porque se puede aplicar cuando los niños/as van de excursión, pues puede darse momentos en los cuales se les recuerde lo aprendido en las lecciones de Educación Física.

También en los recreos, el profesorado encargado de cuidar el patio, tiene que incentivar la práctica de acciones motrices que sean seguras, pero sobre todo, que sean actividades en las que todos los jugadores cumplan las normas y participen por igual sin que exista ningún tipo de discriminación dentro del juego que se esté desarrollando.

Por último, creo que es fundamental que los padres/madres/tutores conozcan lo que se esté llevando a cabo en las lecciones de E. Física. De esta manera, conocerán los objetivos que busco con la temática de “juego bueno”, para que cuando estén en el parque o interactuando con otros niños/as, comprueben si al jugar cumplen los objetivos marcados y si no es así que se los recuerden.

<p><i>Momento de Encuentro</i> Disposición Implicación</p>	<p>ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO. PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.</p> <p>Se les reúne alrededor de la pizarra del gimnasio, donde está anotado el tema que se va a trabajar, con diferentes características de lo que será la lección, y así introducirles en ella. Los temas que se van a tratar serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguridad: hacer ver al alumnado que ellos son los que tienen la responsabilidad de desarrollar una actividad que sea segura, saludable y sobre todo, controlada. El alumnado será el que piense y busque las diferentes zonas en las que se jugará, acondicionándolas para que sean seguras. De esta manera, se favorecerán acciones que no sean peligrosas tanto para uno mismo, como para los demás. • Normativa: voy a partir de la premisa de que <i>“las normas son necesarias para la acción colectiva, pero estas se pueden modificar porque no son algo inamovible”</i>. Se tienen que dar cuenta que son ellos mismos los que van a tener que construir un juego que sea bueno, en función de sus intereses, características y necesidades. Por este motivo, va a ser necesario un pacto conjunto entre todo el alumnado para poder definir las normas y las reglas del juego. • Intervención personal y responsabilidad: se van a tratar numerosos aspectos como la aceptación de la derrota y el éxito, el cumplimiento de la normativa, el control de las emociones y una actitud de implicación que produzca una mejora personal. • Relaciones: hacer ver al alumnado que en el juego deben participar todos de una manera equilibrada y en el que tengan las mismas oportunidades de participar en los diferentes roles y acciones del juego. <p>A continuación, expongo las diferentes posibilidades que he planificado, que pueden surgir o no, pero hacia las que les iré orientando para poder construir el juego. Hay que destacar que pueden surgir numerosas ideas por parte del alumnado que sean buenas y propicias para la construcción de un juego que sea bueno para todos.</p>
--	---

<p><i>Momento de Construcción del Aprendizaje</i></p>	<p>Seguridad</p> <ul style="list-style-type: none"> • El terreno de juego y sus delimitaciones: para evitar posibles choques con porterías, canastas, entre jugadores y cualquier otro elemento que surja. • Objeto con el que se juega: (balón) la forma, su dureza, su tacto, sus ventajas e inconvenientes... • El robo del balón: si hay o no contacto cuando un jugador tiene la posesión del balón. • El avance: sin contacto con la defensa, a través de una acción controlada. • Parar al contrario: contacto con diferentes partes del cuerpo (brazos, piernas, tronco...), o con diferentes materiales (pañuelos, petos...). <p>Normativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • El espacio: metas (hipótesis sobre su situación en el terreno de juego, número, dimensiones, si puede o no haber un portero, si hay o no áreas), dimensiones y los límites del terreno de juego. • Los materiales: móviles con diferentes características (peso, tamaño, forma, si bota o no, si bota mucho o poco) que su manejo sea el adecuado para agarrarlo, lanzarlo y recepcionarlo. • El avance: libre, los pases (hacia atrás o hacia delante) y movimiento con el balón o sin él. • La posesión: fuera, si el balón cae al suelo o no se ejecuta alguna regla impuesta (cambio de posesión o no). • El robo del balón: tocando el balón (si se toca solo se cambia de posesión o no), interceptando los pases, quitándolo de las manos, robando un pañuelo... • Parar al contrario: libre, tocando (una parte del cuerpo específica), robando pañuelo, tocando el peto, robando el balón... • Puntuación: total o parcial. • El tiempo: periodos fijos de tiempo y tiempo determinado con el balón en las manos. • ¿Qué ocurre al no cumplir las normas?: cambio de posesión, minutos fuera para quién no las cumpla, puntos directos para el contrario, penaltis... <p>Relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Límites del terreno de juego: grande o pequeño (influye en el número de pases). • Posesión entre equipos: si se cae el balón (se conserva la posesión o
---	---

<p><i>Momento de Despedida</i></p>	<p>pasa al equipo contrario) y si hay o no hay fueras (cambios de posesión).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posesión dentro del mismo equipo: no correr con el balón, pases hacia atrás, tiempo limitado con el balón en las manos, número mínimo de pases antes de anotar, tocar todos los participantes el balón antes de anotar, estar todos en campo contrario para conseguir punto... <p>Intervención personal y responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • La solución de los problemas que surjan en el juego: acuerdos mutuos y si no hay acuerdo entre los participantes (minutos fuera del campo o cambios de posesión). <hr/> <p>Pequeño resumen de lo que se ha visto en cada lección, en la que se realizarán reflexiones tanto del docente como del alumnado y de las fichas que se realicen (ANEXO I, II y III). Gracias a esto, podrá verse la evolución que van teniendo a lo largo de toda la unidad didáctica y de esta manera, se podrán extraer numerosas conclusiones de la acción que se ha realizado e incluso solventar cualquier pequeña duda que haya podido surgir.</p> <p>Intercambio de opiniones e ideas sobre las diferentes normas que se están proponiendo entre el docente y el alumnado</p>
<p>PREVISIONES PARA LA REGULACIÓN DE LA PRÁCTICA</p>	
<p><u>Previas.-</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asegurarme de que hay material para la correcta realización de la actividad (balones de baloncesto, rugby, goma-espuma, conos, petos de diferentes colores, pañuelos y fichas para rellenar). • Tiempo que se dispone para llevar a cabo la lección (50 minutos) • Escribir en la pizarra lo que se pretende con la temática que se está trabajando y lo que se pretende en cada una de las lecciones. • Organización del espacio, en función de la lección que se va a realizar. • Ajustar el tiempo para realizar diversas paradas sobre la acción y tras la acción. 	
<p>OBJETIVOS</p> <p>¿Qué capacidades desarrolla el alumnado al realizar las tareas previstas?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer y respetar otras formas de juego y de jugar. • Pactar normas de forma conjunta, que van a regir sus acciones en el juego. 	

- Conseguir a través de las normas, una participación de todo el alumnado.
- Conocer los diferentes elementos que se pueden cambiar de las normas y cuáles no.
- Comprender y reflexionar sobre el cambio de normativa en el juego y qué consecuencias atraen estos cambios en el desarrollo del juego.
- Analizar las diferentes acciones del juego y sus repercusiones.
- Comprobar y analizar las diferentes hipótesis surgidas en el juego.
- Jugar con seguridad, sin hacerse daño.
- Reflexionar y respetar las diferentes opiniones de los compañeros/as.
- Colaborar en el acondicionamiento de las zonas de juego.

CONTENIDOS

Aprendizajes, de diferentes tipos, que el alumnado construye al realizar las tareas previstas.

Conceptuales:

- Juego de invasión con móvil (rugby tag).
- Elementos que se pueden modificar de la estructura del juego: móviles, espacios, metas, material, jugadores, tiempos, invasión/progresión en el espacio, puntuación, posesión, agrupamientos...
- Equilibrio entre todas las normas pactadas en el juego.
- La seguridad y el respeto en el juego.

Procedimentales:

- Construcción y modificación de las normas a través de un pacto conjunto de todos sus participantes para llegar a un juego seguro en el que todos participen de la misma manera a través de su intervención y responsabilidad en el juego.
- Identificación de las consecuencias producidas al modificar las estructuras o las normas del juego: la invasión del espacio influirá en una mayor participación, la limitación o no del avance provocará un número mayor o menor de pases, el aumento de las metas beneficia a los atacantes y fomenta la acción individual, la seguridad en la forma de parar el avance del rival, permitirá un menor contacto corporal...
- Elaboración de hipótesis sobre las variables del juego para extraer conclusiones.

Actitudinales:

- Valorar y respetar las normas pactadas en el juego.
- Respeto a todas las personas que participan en el juego, sin hacer ningún tipo de discriminación, eliminando cualquier actitud negativa que surja en el juego.
- Participación activa y de manera responsable tanto en la acción del juego, como en la creación y modificación de sus normas.
- Esforzarse para la superación de dificultades en la actividad física.

EVALUACIÓN

Los momentos de despedida de cada lección me van a servir para comprobar el grado de comprensión de los contenidos que se han ido trabajando de normativa, seguridad, relaciones y responsabilidad e intervención personal en cada una de las lecciones. Se realizará a través de la reflexión y el debate que se haga sobre los elementos que se han ido modificando entre todos en el juego (si han beneficiado el juego a mejor o simplemente lo han empeorado). Es conveniente el uso de determinadas fichas (ANEXO I, II y III) para la comprensión de determinados aspectos del “juego bueno” y su correspondiente evaluación. Con ellas, se pretende que reflexionen sobre los diferentes núcleos temáticos que influyen en el juego, y cómo el cambio de una norma modifica la acción de los participantes del juego.

6. EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS

En este apartado voy a exponer los resultados que se han desarrollado durante mi intervención. Para ello, voy a reflejar los planes de lección que tenía pensado desarrollar en cada una de las lecciones y tras estos planes, aparecerá una comparación entre los dos grupos de 6º curso, describiendo y narrando las diferencias surgidas entre ambos a la hora de crear, transformar y modificar las normas dentro de un mismo juego.

A continuación, expongo los planes de lección y las comparativas entre los dos grupos lección a lección, haciendo referencia al cambio y creación de la normativa que se ha ido produciendo en cada uno de ellos.

6.1. LECCIÓN Nº 1

Lección 1: “Empezamos con el juego bueno”

Materiales necesarios

- 1 balón de baloncesto.
- 1 balón rugby.
- 1 balón de goma-espuma.
- Petos de colores.
- Conos.

6.1.1. Plan de la 1ª lección

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO. PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
Momento de encuentro	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida del alumnado en su aula y traslado hacia el gimnasio, donde deberán cambiarse de calzado. • Primer contacto en el que se hará una explicación acerca de la temática que se va a trabajar: “El juego bueno”. Explicaré el proceso que quiero conseguir transformando el juego inicial de “rugby” al “rugby tag”. Reflejaré en la pizarra del gimnasio los núcleos temáticos que se van a desarrollar (seguridad, normativa, relaciones e intervención personal y responsabilidad). • Momento de preguntas y dudas. • Calentamiento general de las principales articulaciones: brazos, piernas, rodillas, tobillo, etc. <p>En esta primera lección, se pretende que haya un primer contacto con el “juego bueno” en el que se empezarán a crear las primeras normas para hacer que el juego sea seguro, pero también crearán las normas que lo van ir definiendo. Empezarán a jugar a “rugby” y su normativa se cambiará y se transformará en nuevas normas.</p>
Momento de construcción del aprendizaje	<p>Seguridad</p> <ul style="list-style-type: none"> • El terreno de juego y sus delimitaciones: para evitar posibles choques, con porterías, canastas, entre jugadores y cualquier otro elemento que surja. • Objeto con el que se juega: (balón) la forma, su dureza, su tacto, sus ventajas e inconvenientes... • El robo del balón: si hay o no contacto cuando un jugador tiene la posesión del balón. • El avance: sin contacto con la defensa, a través de una acción controlada. <p>Normativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los materiales: móviles con diferentes características (peso, tamaño, forma, si bota o no, si bota mucho o poco) que su manejo sea el adecuado para agarrarlo, lanzarlo y recepcionarlo.

<p>Momento de despedida</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La posesión: fuera, si el balón cae al suelo o no se ejecuta alguna regla impuesta (cambio de posesión o no). <p>Relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Límites del terreno de juego: grande o pequeño (influye en el numero de pases). • Posesión entre equipos: si se cae el balón (se conserva la posesión o pasa al equipo contrario) y si hay o no hay fueras (cambios de posesión). <p>Intervención personal y responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • La solución de los problemas que surjan en el juego: acuerdos mutuos y si no hay acuerdo entre los participantes (minutos fuera del campo o cambios de posesión). <p>Para finalizar siempre habrá un tiempo para hablar e intercambiar impresiones que servirán para terminar con la lección. Aquí se realizará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumen de lo que se ha visto en la lección, en la que se realizarán reflexiones tanto del docente como del alumnado. Gracias a esto, podrá verse la evolución que han adquirido. • Intercambio de opiniones e ideas sobre las diferentes normas que se están proponiendo entre el docente y el alumnado. • Cambio de calzado y traslado al aula.
-----------------------------	--

6.1.2. Comparación de la 1ª lección

10/03/2014

En esta primero lección, se les reunió a ambos grupos en torno a la pizarra del gimnasio para explicarles en qué consistía el “juego bueno” y los núcleos temáticos que lo abordan, además del proceso que íbamos a ir haciendo para la transformación del juego inicial “rugby”, al juego que se obtendría como resultado de este trabajo “rugby tag”. Les expliqué que para ello, se iban a hacer numerosos momentos de reflexión antes, durante y después de la acción para hacerles reflexionar sobre los temas o núcleos que hay que trabajar y también, sobre lo que ocurre en la propia acción. Tras estas

explicaciones generales e iguales a ambos grupos, empezamos el trabajo en el patio del colegio.

Con el grupo de 6ºA, tras la explicación inicial, les dividí en dos grupos e hice un terreno de juego bastante pequeño para que tuviesen mucha dificultad a la hora de jugar al rugby, ya que éste era el juego inicial. Además, les propuse jugar con tres balones (baloncesto, rugby y goma-espuma) y eligieron el de rugby. Una vez que lo probaron durante dos minutos en el que hubo choques, agarrones, etc., y tras las quejas de no haber jugado apenas nada, les pregunte: “¿Creéis que es el balón adecuado para trabajar los diferentes núcleos temáticos que estaban escritos en la pizarra del gimnasio?” y “¿Qué otros aspectos creéis que se deberían cambiar en función de esos núcleos temáticos?”.

Rápidamente muchos de ellos realizaron las mismas observaciones resumidas en este comentario realizado por un alumno: “Hombre el balón de rugby no es muy seguro porque ha habido botes y se han producido choques, pero también el espacio para jugar es pequeño y no podemos jugar bien”. También, se hicieron comentarios de los choques y los golpes. Todas estas acciones me indicaron que nunca en sus lecciones de Educación Física habían tratado la importancia de la seguridad dentro de los juegos, algo totalmente importante para que una buena lección se pueda llevar a cabo. Ante estos comentarios, decidieron jugar con el balón de goma-espuma y a la vez, el alumnado amplió el terreno de juego con sus delimitaciones y crearon las primeras normas:

- No se puede quitar el balón de las manos y para parar al rival y que no pueda correr con el balón, solamente se le toca. No se agarra de la ropa al compañero/a.
- Si sale el balón fuera del terreno de juego, hay cambio de posesión.

Sin embargo, con el grupo de 6ºB, les hice el terreno de juego inicial muy grande y con muchos elementos entre medias que suponían considerables riesgos (porterías y canastas). También, al inicio de la lección, les propuse los tres balones (baloncesto, rugby y goma-espuma). Este grupo directamente eligió el de goma-espuma sin probar los otros, algo que yo acepté porque era con el que quería que jugaran. Cuando les pregunté sobre su elección muchos contestaron: “Con ese balón, no te haces daño por lo que es más seguro que los otros dos” y “El balón es más fácil de atrapar y agarrar”.

Después de estos breves comentarios, empezaron a jugar y me llamó la atención que no vieran los peligros de las porterías y las canastas, al igual que lo habían detectado en la elección de los balones. Al igual que con el otro grupo, en el primer contacto con el juego hubo choques, disputas y algún que otro golpe. Ante esto, les pregunté: “¿Es adecuado el terreno de juego?” y “¿Cómo se puede impedir el avance de un adversario sin que nos hagamos daño?”. Estas preguntas les hicieron recapacitar, algo que me sorprendió que no hiciesen antes de empezar a jugar debido a que no identificaban los peligros existentes. Ante esta situación, modificaron el terreno de juego reduciéndole y éste quedó de la misma manera que con el grupo anterior. Una vez reducido el terreno de juego, este grupo creó sus primeras normas.

- Para impedir el avance de un adversario con el balón hay que tocarle para que éste se pare.
- Si sale el balón fuera del terreno de juego hay cambio de posesión

Tras la ampliación del terreno de juego por parte del alumnado de 6ºA, pusieron una de las metas donde había que hacer punto, dentro de una portería de fútbol sala. Rápidamente les dije que si pensaban que era seguro, y esto les hizo que moviesen su meta dos metros más adelante de la portería. Después de todo esto, volvieron a jugar. Durante la acción ocurrieron numerosos aspectos a tratar y con la segunda reflexión intenté que fuesen conscientes de ellas. Mis preguntas fueron simplemente: “¿Por qué ha habido choques y qué se puede hacer para evitarlos?”, “¿Se han respetado las normas propuestas?” y “¿Creéis que han participado todos/as?”. Ante estas preguntas, obtuve muchas respuestas pero las que influyeron en la creación de normativa fueron: “Cuando el balón bota se produce choques porque vamos todos a por él y nos tiramos al suelo e incluso hemos discutido”, “Muchos no tocaban y agarraban de la ropa” y “Yo no he tocado nada el balón porque no me pasaban y creo no he sido la única”. En este momento se dieron cuenta de otro aspecto como son las relaciones y la participación en el juego. Estos comentarios hicieron que se pusiesen más normas pactadas por el alumnado. Éstas fueron:

- Si hay un choque o una infracción se cambia o mantiene la posesión del balón el equipo que no ha sido el infractor de la acción.
- Si alguien insulta y falta el respeto a los compañeros/as, está expulsado durante 1 minuto y además, la posesión del balón es para el equipo no infractor.

- Si el balón bota, la posesión cambia de equipo. Nadie puede tirarse al suelo.
- No se puede pasar al mismo jugador que te ha dado el pase.

A diferencia del primer grupo, el alumnado de 6ºB redujo las dimensiones del terreno de juego, sin haber ningún elemento entre medias que pudiese originar algún daño. Eso sí, me sorprendió que ambos grupos utilizaran más o menos el mismo terreno de juego con unas dimensiones similares. Después de todo esto, volvieron a jugar y pude identificar numerosos problemas en la acción del juego, pero también sobre su comportamiento, al igual que con 6ºA. Estos problemas fueron resueltos a través de una reflexión conjunta entre todos en el que hice preguntas como: “¿Qué hacemos cuando alguien no cumpla las reglas o falte el respeto a los compañeros/as?”, “¿Cómo recuperamos el balón, quitándoselo de las manos al rival o interceptando los pases?” “¿Es seguro disputar el balón cuando éste bota en el suelo?”, “¿Qué se puede hacer para que participemos todos/as?”. Así, surgieron nuevas normas pactadas que a la vez eran rebatidas con reflexiones más que hacían que algunas de éstas se modificasen. Estas normas finalmente propuestas fueron:

- No se quita el balón de la mano y solo se puede interceptar los pases. No se puede agarrar de la ropa al compañero/a.
- Si el balón bota, la posesión cambia de equipo. Nadie puede tirarse al suelo.
- Si no se cumple alguna norma, se lanza un penalti desde tu propia portería hacia la de tu adversario sin que nadie puede tocar el balón hasta que traspase la meta o la línea de fondo.
- Si alguien insulta y falta el respeto a los compañeros/as, está expulsado durante 2 minutos.
- No se puede pasar al mismo jugador que te ha dado el pase.

Después de estos pactos, en ambos grupos se volvió a jugar y en la reflexión final de la clase de 6ºA, decidieron jugar el próximo día en cuatro equipos más pequeños para que todos participasen más. Sin embargo, en la clase de 6ºB, también surgió la idea de jugar en equipos más pequeños con dos terrenos de juego, diferentes y adaptados al número de jugadores. De esta manera, era más fácil la participación de todo el alumnado. La única diferencia fue que este grupo de alumnos/as lo pudieron probar en la primera lección debido al tiempo que quedaba.

En general, en ambos grupos me ha sorprendido mucho que hayan elegido normas parecidas, aunque la verdad que muchas de estas normas se han extraído a través de mis reflexiones que llevaban la acción del juego hacia donde yo quería. A pesar de esto, creo que esta semejanza de normas se debe a que muchos de ellos participan en actividades extraescolares en los que realizan juegos con normas muy parecidas.

6.2. LECCIÓN N° 2

Lección 2 “Continuamos con el juego bueno”

Materiales necesarios

- 2 balones de goma-espuma.
- Petos de colores, pañuelos (también tendré preparado las cuerdas)
- Conos
- Ficha para rellenar de la lección 1 y 2, además de bolígrafos.

6.2.1. Plan de la 2ª lección

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO. PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
Momento de encuentro	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida del alumnado en su aula y traslado hacia el gimnasio, donde deberán cambiarse de calzado. • Reflejaré en la pizarra del gimnasio los núcleos temáticos que se van a desarrollar (seguridad, normativa, relaciones e intervención personal y responsabilidad), junto con las primeras normas surgidas en la primera lección. • Momento de preguntas y dudas. • Calentamiento general de las principales articulaciones: brazos, piernas, rodillas, tobillo, etc. <p>En esta segunda lección, pretendo continuar con la creación de normativa para seguir construyendo el “juego bueno” con nuevas normas que se sumen a las de la lección anterior. Por esta razón, se seguirá jugando pero ahora formando 4 equipos más pequeños y dos terrenos de juego ya que consideraron que de esta forma, la participación del alumnado aumentaría. A parte de esto, tengo pensado trabajar lo siguiente:</p>

<p>Momento de construcción del aprendizaje</p>	<p>Seguridad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los nuevos terrenos de juego y sus delimitaciones en función del número de miembros que formen los equipos: para evitar posibles choques, con porterías, canastas, entre jugadores y cualquier otro elemento que surja. • Parar al contrario: contacto con diferentes partes del cuerpo (brazos, piernas, tronco...), o con diferentes materiales (pañuelos, petos...). <p>Normativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • El espacio: metas, dimensiones y los límites del terreno de juego. • El avance: libre, los pases (hacia atrás o hacia delante) y movimiento con el balón o sin él. • Parar al contrario: libre, tocando (una parte del cuerpo específica), robando pañuelo, tocando el peto, robando el balón... • La posesión: fuera, si el balón cae al suelo o no se ejecuta alguna regla impuesta (cambio de posesión o no). <p>Relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posesión dentro del mismo equipo: no correr con el balón, pases hacia atrás, tiempo limitado con el balón en las manos, número mínimo de pases antes de anotar, tocar todos los participantes el balón antes de anotar, estar todos en campo contrario para conseguir punto... <p>Responsabilidad e intervención personal</p> <ul style="list-style-type: none"> • La solución de los problemas que surjan en el juego: acuerdos mutuos y si no hay acuerdo entre los participantes (minutos fuera del campo o cambios de posesión).
<p>Momento de despedida</p>	<p>Para finalizar siempre habrá un tiempo para hablar e intercambiar impresiones que servirán para terminar con la lección. Aquí se realizará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumen de lo que se ha visto en la lección, en la que se realizarán reflexiones tanto del docente como del alumnado. Gracias a esto, podrá verse la evolución que han adquirido. • Intercambio de opiniones e ideas sobre las diferentes normas que se están proponiendo entre el docente y el alumnado.

	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega de fichas para que las rellenen en casa con más tranquilidad. • Cambio de calzado y traslado al aula.
--	--

6.2.2. Comparación de la 2ª lección

12/03/2014

Antes de empezar la lección se les ha reunido a ambos grupos en torno a la pizarra del gimnasio para recordar los núcleos temáticos que se estaban trabajando y para recordar entre todos las diferentes normas propuestas. Después de este recordatorio, se ha salido al patio del colegio para llevar a cabo esta segunda lección.

Con el grupo de 6ºA, la lección se ha iniciado con la división del grupo en cuatro equipos y la reconstrucción de los dos terrenos de juego con sus limitaciones adaptados al número de participantes y teniendo en cuenta los diferentes núcleos temáticos que se estaban abordando, algo que no ha ocurrido con 6ºB ya que en la lección anterior definieron los nuevos terrenos de juego.

El alumnado de 6ºA ha empezado a jugar según las normas pactadas en la lección anterior y en esta lección quería ver cómo se iba afianzando el juego con la creación y definición de nuevas normas. Para ello, les propuse que en vez de parar al adversario tocándolo, lo tenían que hacer quitándoles un peto que le llevaban a modo de cola en el pantalón. Este planteamiento les atrajo mucho, pero observé que la acción del juego se limitaba a quitar los pañuelos y se acaba con la finalidad de este juego, que es la de hacer punto en la meta contraria. Ellos mismos lo comprobaron porque hicieron comentarios como: *“Me he centrado más en quitar los petos que en el propio balón”*, *“No estábamos pendientes del juego y parecía que jugábamos a un juego de pillar”*, etc. Sin embargo al alumnado de 6ºB, les hice la siguiente pregunta: *“¿Creéis que se puede hacer algo diferente para impedir el avance del contrario cuando éste tiene el balón, aparte de lo que estamos haciendo de tocarle y el adversario se para?”*. Muchos alumnos/as no dijeron nada y uno dijo: *“Podemos llevar algo en la mano y cuando te lo quiten no puedes avanzar con la pelota”*. Entonces, les dije que lo iban a probar llevando un pañuelo en la mano. En verdad, viendo lo que había sucedido con el otro grupo, sabía que no iba a funcionar pero lo quería probar para que vieran que de esa

manera rompíamos la finalidad del juego y no era lo más adecuado. Todo esto se comprobó al poco tiempo de empezar a jugar, ya que al igual que en el otro grupo, se centraron en quitar el pañuelo y no en el balón por lo que se terminó con la finalidad del juego.

Por esta razón, ambos grupos decidieron volver a jugar con la norma pactada en la primera lección, pero antes de que volviesen a jugar, hicimos unas reflexiones sobre si había una participación equilibrada en el juego. En el grupo de 6ºA, veía que el alumnado femenino participaba poco en el juego. Entonces, muchos hicieron comentarios como: *“No quieren tocar la pelota”*, *“No se mueven”*, etc., pero también hubo un comentario que definió a la perfección lo que ocurría: *“Hay que pasar a todos los compañeros/as y no solo a los amigos/as”*. Esto hizo que vieran que el problema estaba a la hora de dar los pases y les hice una pregunta: *“¿Qué soluciones pensáis que se pueden dar ante este problema?”*. Al ver que no obtenía respuesta alguna, les hice otra pregunta incitándoles a lo que yo quería: *“¿Cómo participa más la gente, dando los pases hacia atrás o hacia adelante?”*. Entonces probaron dando en primer lugar únicamente pases hacia adelante y en segundo lugar solamente hacia atrás. Tras estas acciones, concluyeron que la participación es mayor cuando se dan los pases únicamente hacia atrás, debido a que no se hacían ataques muy directos. Por esta razón, otra norma que se sumó a las anteriores para el grupo de 6ºA fue:

- Los pases deben ser siempre hacia atrás.

Sin embargo, en el grupo de 6ºB también ocurría que algún alumno/a no participaba realmente en el juego y les pregunté: *“¿Creéis que el juego está siendo bueno para todos, por qué?”*. Muchos afirmaron positivamente sin pensar en lo que realmente estaba ocurriendo pero una alumna dijo: *“Muchas veces nos pasamos el balón entre los mismo y en mi equipo hay alguien que muchas veces ni toca el balón”*. Ante este problema, la mayoría del alumnado dijo que lo mejor era dar un número mínimo de pases antes de poder conseguir un punto. Tras comprobar y jugar con la nueva norma, sumada a las anteriores, se comprobó que la participación de todos los componentes de cada equipo había aumentado. Entonces este grupo decidió la siguiente norma:

- Antes de conseguir punto, hay que dar un mínimo de 5 pases entre los compañeros/as.

Quiero destacar que la confianza que tenía en esta norma era escasa ya que creía que esta obligación de pases excluiría más del juego a muchos participantes debido a que pensaba que muchos de estos pases se harían entre las personas del equipo que tienen un mayor dominio del juego, o que simplemente, piensan que la acción del juego transcurre únicamente con sus participaciones. A parte de esto, en otra interrupción les propuse, al igual que al grupo de 6ºA, que reflexionasen aún más sobre la participación dentro de los equipos y si creían que se favorecía obligando a que los pases fuesen únicamente hacia atrás, o simplemente, que pudieran hacerse hacia delante. Éstos aceptaron la propuesta y probaron las diferentes opciones. Tras unos pocos minutos de acción, yo tenía muy claro que iban a decidir que los pases se pudiesen hacer hacia delante ya que cuando únicamente pasaban para atrás, al contrario que en el otro grupo, no conseguían nunca hacer punto porque se paralizaban y no eran capaces de avanzar con el balón hacia la meta contraria por lo que se estaba rompiendo con la finalidad de dicho juego, algo que no ocurrió con el grupo de 6ºA. Esto demuestra que las normas que son buenas para u grupo, no tienen porque serlo para otro. De esta manera, la nueva norma que pactó el grupo de 6ºB, fue:

- Los pases se pueden realizar en todas las direcciones.

En ambos grupos, la lección ha terminado con una reflexión en el que se han analizado los cambios producidos en el juego y en el que se han hecho opiniones positivas sobre las nuevas normas ya que han conseguido un aumento de la participación por parte de todos los jugadores, además de que llevaron a casa una ficha (ANEXO I) para comprobar lo que habían aprendido en estas dos lecciones.

6.3. LECCIÓN Nº 3 Y LECCIÓN Nº 4

Lección 3 “Probamos nuestras hipótesis”

- 2 balones de goma-espuma.
- Conos.
- Petos de colores.
- Fichas de hipótesis sobre las metas y bolígrafos.

6.3.1. Plan de la 3ª lección

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO. PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
<p>Momento de encuentro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida del alumnado en su aula y traslado hacia el gimnasio, donde deberán cambiarse de calzado. • Reflejaré en la pizarra del gimnasio los núcleos temáticos que se están trabajando (seguridad, normativa, relaciones e intervención personal y responsabilidad), junto con las normas creadas en las dos primeras lecciones para repasarlas y sobre todo estará escrito la palabra “hipótesis”. • Momento de preguntas y dudas. • Calentamiento general de las principales articulaciones: brazos, piernas, rodillas, tobillo, etc.
<p>Momento de construcción del aprendizaje</p>	<p>En esta tercera lección, pretendo continuar con la creación de normativa para seguir construyendo el “juego bueno” con nuevas normas que se sumen a las de la lecciones anteriores. Por esta razón, y cómo en las lecciones anteriores no han hablado nada acerca de las metas en las que se consigue punto, he creído conveniente realizar unas fichas con varias hipótesis sobre las metas. Se seguirá jugando en dos terrenos de juego ya que hay 4 equipos.</p> <p>En un primer momento, cada equipo rellenará sus fichas pensando las diferentes posibilidades que pueden darse con las diferentes metas. Tras la elaboración de las hipótesis, empezarán a probar cada una de las cuatro. Para probarlas, deberán seguir las normas impuestas en las lecciones anteriores, aunque en ésta se trabaja con especial hincapié las siguientes:</p> <p>Normativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • El espacio: metas (hipótesis sobre su situación en el terreno de juego, numero, dimensiones, si puede o no haber un portero, si hay o no áreas) • Puntuación: total o parcial. • El tiempo: periodos fijos de tiempo. <p>Para la experimentación de las diferentes hipótesis, se respetará y se seguirá jugando con las normas impuestas en las lecciones anteriores.</p>

Momento de despedida	<p>Para finalizar siempre habrá un tiempo para hablar e intercambiar impresiones que servirán para terminar con la lección. Aquí se realizará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumen de lo que se ha visto en la lección en la que se realizarán reflexiones tanto del docente como del alumnado. Gracias a esto, podrá verse la evolución que han adquirido. • Intercambio de opiniones e ideas sobre las diferentes normas e hipótesis que se han propuesto. • Cambio de calzado y traslado al aula.
----------------------	--

Lección 4 “Seguimos probamos nuestras hipótesis”

Materiales

- 2 balones de goma-espuma.
- Conos.
- Petos de colores.
- Fichas de hipótesis sobre las metas y bolígrafos

6.3.2. Plan de la 4ª lección

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO. PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
Momento de encuentro	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida del alumnado en su aula y traslado hacia el gimnasio, donde deberán cambiarse de calzado. • Reflejaré en la pizarra del gimnasio los núcleos temáticos que se están trabajando (seguridad, normativa, relaciones e intervención personal y responsabilidad), junto con las normas creadas en las lecciones anteriores y sobre todo la palabra “hipótesis”. • Momento de preguntas y dudas. • Calentamiento general de las principales articulaciones: brazos, piernas, rodillas, tobillo, etc. <p>En esta cuarta lección, pretendo continuar con la experimentación de las hipótesis ya que no dieron tiempo a ejecutar todas (algo que ocurrió en ambos grupos, como consecuencias de la reducción del tiempo de las lecciones y el periodo de tiempo que determinaron para probarlas). Todo esto servirá para seguir construyendo el “juego bueno” con nuevas normas que se sumen a las de la lecciones anteriores.</p>

<p>Momento de construcción del aprendizaje</p>	<p>En primer lugar, recordaremos las hipótesis que se experimentaron y luego, rápidamente cada equipo se colocará en su respectivo terreno de juego para probar las dos hipótesis que quedan (en la lección anterior ambos grupos sólo probaron dos hipótesis de las cuatro existentes). Para probarlas, deberán seguir las normas impuestas en las lecciones anteriores, aunque en esta se trabaja con especial hincapié las siguientes:</p> <p>Normativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • El espacio: metas (hipótesis sobre su situación en el terreno de juego, numero, dimensiones, si puede o no haber un portero, si hay o no áreas). • Puntuación: total o parcial. • El tiempo: periodos fijos de tiempo. <p>Para la experimentación de las diferentes hipótesis, se respetará y se seguirá jugando con las normas impuestas en las lecciones anteriores.</p> <p>Para finalizar siempre habrá un tiempo para hablar e intercambiar impresiones que servirán para terminar con la lección. Aquí se realizará:</p>
<p>Momento de despedida</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resumen de lo que se ha visto en la lección en la que se realizarán reflexiones tanto del docente como del alumnado. Gracias a esto, podrá verse la evolución que han adquirido. • Intercambio de opiniones e ideas sobre las diferentes normas e hipótesis que se han propuesto, analizando las ventajas e inconvenientes de cada una de ellas. De esta manera, se decidirá cuál es la más adecuada para el grupo. • Cambio de calzado y traslado al aula.

6.3.3. Comparación de la 3ª y 4ª lección

17/03/2014 - 19/03/2014

Antes de empezar la lección se les ha reunido a ambos grupos en torno a la pizarra del gimnasio para recordar los núcleos temáticos que se estaban trabajando, además de las diferentes normas propuestas. Después de este recordatorio, se ha salido al patio del colegio y se han llevado a cabo las dos lecciones

Como me había parecido extraño que ni un grupo ni otro, abordasen los temas de las metas, preparé una ficha (ANEXO II) con varias hipótesis. Estas hipótesis trataban sobre la opción de probar el juego con diferentes metas en las que conseguir puntos. Los diferentes equipos de cada grupo tenía que rellenar la ficha de forma conjunta, respondiendo a las preguntas en función de lo que creían que iba a suceder cuando probasen las diferentes metas dentro del juego. Así, iban a ir probando cada una de las hipótesis durante un tiempo. El tiempo que pactaron en el grupo de 6ºA fue de 15 minutos, mientras que en 6ºB fue de 12 minutos por lo que esto se trabajó durante dos lecciones.

El alumnado puso en prácticas estas hipótesis y lo hizo a lo largo de dos lecciones. En la tercera lección probaron las dos primeras hipótesis y en la cuarta lección las otras dos. Tener tanto tiempo para probar cada hipótesis sirvió para que comprobasen si lo que habían pensado inicialmente, se correspondía con lo que había sucedido en la realidad. Así, pudieron analizar cada una de las ventajas e inconveniencias surgidas en el juego en función de si había una meta u otra. A la vez, les sirvió para repartirse roles dentro de la acción del juego ya que la acción de los participantes era muy diferentes según la hipótesis que probaran. De esta manera, vieron que jugar con metas grandes favorece la puntuación pero también, las individualidades, lo contrario que cuando son más pequeñas o hay más de dos metas.

Tanto 6ºA como 6ºB, decidieron que en la construcción de su “juego bueno”, querían hacerlo con las metas de la cuarta hipótesis (4 metas situadas en las esquinas del terreno de juego). Durante las hipótesis hubo dudas sobre la figura del portero, aunque decidieron que no hubiese ningún portero. Es decir, los dos grupos crearon dos nuevas normas que se sumaron a todas las anteriores:

- No hay portero.
- Cuatro metas pequeñas situadas en las esquinas del terreno de juego.

En definitiva, pudieron comprobar cómo en función de unas metas u otras, la acción del juego y de los participantes cambian dentro de un mismo juego porque el juego se rige según las normas que los participantes acepten a través de su pacto conjunto.

6.4. LECCIÓN Nº 5

Lección 5 “Jugamos juntos a nuestro juego creado”

Materiales

- 2 balones de goma-espuma.
- Conos.
- Petos de colores.
- Fichas de autoevaluación.

6.4.1. Plan de la 5ª lección

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO. PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
Momento de encuentro	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida del alumnado en su aula y traslado hacia el gimnasio, donde deberán cambiarse de calzado. • Reflejaré en la pizarra del gimnasio los núcleos temáticos que se están trabajando (seguridad, normativa, relaciones e intervención personal y responsabilidad), junto con las normas creadas en las lecciones anteriores para que sean recordadas por todos. • Momento de preguntas y dudas. • Calentamiento general de las principales articulaciones: brazos, piernas, rodillas, tobillo, etc.
Momento de construcción del aprendizaje	<p>En esta quinta y última lección, pretendo hacer un torneo en el que los cuatro equipos jueguen una serie de tres partidos, jugando todos contra todos. Todo esto servirá para analizar y comprobar que cumplen con lo que se ha pactado y además, poder observar la mejoría del alumnado en el juego. Así, se verá el avance y el resultado final del proceso que han llevado a cabo a lo largo de estos 15 días.</p> <p>Antes de empezar a jugar, creo que es aconsejable volver a plantear dos cuestiones sobre la normativa que creo que hay que replantearse para que dé tiempo a jugar los tres partidos.</p> <p>Normativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puntuación: total o parcial. • El tiempo: periodos fijos de tiempo.

Momento de despedida	<p>Para finalizar siempre habrá un tiempo para hablar e intercambiar impresiones que servirán para terminar con la lección. Aquí se realizará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización de la ficha de autoevaluación. • Intercambio de opiniones e ideas sobre cómo han sido estos días en las que hemos estado construyendo un juego que fuese bueno para todos. A modo de conclusión, hablaremos de la importancia de los diferentes núcleos temáticos que componen el “juego bueno”. • Cambio de calzado y traslado al aula.
----------------------	---

6.4.2. Comparación de la 5ª lección

24/03/2014

A ambos grupo, antes de empezar la lección se les ha reunido en torno a la pizarra del gimnasio para recordar los núcleos temáticos que se estaban trabajando y para recordar entre todos las diferentes normas propuestas. Después de este recordatorio, se ha salido al patio del colegio para llevar a cabo esta quinta y última lección.

En esta lección con el grupo de 6ºA, se organizó un torneo con partidos de 8 minutos en la que todos los equipos jugaban contra todos siguiendo las normas que habían pactado en las cuatro lecciones anteriores. El tiempo de los partidos surgió del consenso de todos los participantes, ya que pudimos comprobar en las lecciones anteriores que los tiempos que se habían decidido no eran los adecuados, porque no daría tiempo a que todos los equipos jugasen contra todos. Lo mismo ocurrió con el grupo de 6ºB, ya que decidieron que el tiempo de los partidos fuese también de 8 minutos. Creo que esta semejanza con el otro grupo se debe a que constantemente se están diciendo lo que hacen en Educación Física y por esta razón, creo que eligieron el mismo tiempo que ellos.

Además, quiero destacar la última norma que surgió con el grupo de 6ºA y que estaba relacionada con la puntuación, algo que no habíamos marcado fijamente en las lecciones anteriores. Este grupo decidió hacer un sistema de clasificación por puntos que se computarían al final de todos los encuentros. En definitiva, las normas que se sumaron a las anteriores para este grupo fueron:

- Partidos de 8 minutos.

- Sistema de clasificación: equipo que gana un partido consigue 3 puntos, mientras que el equipo que pierde consigue 0 puntos y si hay empate en un encuentro, cada equipo consigue 1 punto.

A diferencia de esto, el grupo de 6ºB, decidió otro sistema de clasificación ya que decidieron que el equipo ganador fuese el que más tantos o puntos consiguiese, sumados de todos los conseguidos en cada uno de los partidos disputados. En definitiva, las normas que se sumaron a las anteriores para este grupo fueron:

- Partidos de 8 minutos.
- Sistema de clasificación: el equipo que más puntos o tantos consigan en la totalidad de los encuentros disputados es el ganador.

Así, transcurrieron las lecciones en ambos grupos en los que los equipos jugaron de acuerdo a las normas pactadas. Durante los últimos 10 minutos de la lección rellenaron una ficha de autoevaluación (ANEXO III), haciendo referencia a los aprendizajes adquiridos a lo largo de estos quince días.

7. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Después de esta comparativa entre los dos grupos de 6º de Primaria, voy a analizar los diferentes núcleos temáticos que definen el “juego bueno” para reflejar los aprendizajes que ha tenido el alumnado sobre: seguridad, normativa, relaciones e intervención personal y responsabilidad.

Seguridad

Este núcleo temático fue desarrollado con especial hincapié durante la primera lección o mejor dicho durante la primera parte de dicha lección. En el juego inicial pude comprobar cómo en ambos grupos, jugaron sin tener en cuenta aspectos como: lesiones, golpes, o cualquier otro tipo de daños que podían haber surgido con sus conductas. Esto era el resultado de que estos aspectos no les tenían en cuenta a la hora de jugar a cualquier juego pero rápidamente, entendieron que era algo básico para que todo el alumnado pudiese disfrutar del juego de una manera segura. A partir de las normas impuestas por ellos mismos, estas conductas fueron desapareciendo. Cabe destacar que siempre por la propia acción del juego, se produce algún choque o alguna caída, pero lo

que he comprobado y he visto es que rápidamente todos los alumnos/as o la mayoría de ellos van a comprobar si su compañero/a se encuentra bien. Estas conductas, demuestran que han captado y asimilado la necesidad de jugar de forma segura y de ahí, que sean conscientes de que sus acciones son la solución a este tipo de problemas.

Normativa

En torno a este núcleo temático ha girado toda mi unidad didáctica para que viesen que cualquier juego puede ser modificado o creado según los intereses y las características del grupo en el que se va a desarrollar. Al principio, creían que la construcción de las normas era algo muy complejo porque pensaban que era algo inamovible. Sin embargo, con estas lecciones han aprendido que las normas en los juegos se pueden modificar y que éstas suponen un pacto del conjunto de todos los participantes en el juego. Esto lo han ido comprobando gracias a cómo han ido construyendo el juego, en función de los acontecimientos que iban surgiendo en la propia acción pero también, a las propuestas y guías que como profesor les iba dando según los comentarios que iban surgiendo en la creación, modificación e incluso reflexión de las normas que se iban imponiendo. De esta manera, a través de los pactos, el alumnado ha intentado llegar a elaborar una normativa que construye un juego que fuese equilibrado y bueno para todos puedan participar.

Eso sí, han podido comprobar que este juego está definido por una norma primaria que da sentido al juego. Esta regla era: *Hacerse con un espacio a través de un objeto*. En este juego, se trata de llegar a un espacio (meta) con un objeto (pelota). Si se rompe con este objetivo, el juego se hubiera acabado porque es la regla a través de la cual, se crearán o se modificarán el resto de normas y reglas que vayan definiendo el juego.

También, quiero mencionar el cambio de mentalidad que ha tenido el alumnado con respecto a la normativa. Durante mi periodo de prácticas, como observador, puede ver cómo en muchos casos cuando realizan un juego o una actividad, intentan infringir o saltarse persistentemente la normativa impuesta. Algo que ha cambiado desde el principio con el desarrollo de esta unidad didáctica debido que ellos mismos fueron los que habían generado y pactado esa normativa.

Como consecuencia de este pacto, hay un mayor compromiso para respetarlas y a la vez, una mayor comprensión de ellas porque entienden y conocen el porqué de ellas. Es

decir, entiende cuáles han sido las causas para su creación y la necesidad de cumplirlas para que no vuelvan a surgir los problemas que requirieron la transformación o creación de nueva normativa. Hay que destacar un aspecto importantísimo que se produce cuando se elaboran, crean o modifican las normas de cualquier juego y es que el alumnado aprende a adquirir una serie de valores. Adquiere el valor de la escucha, el valor de la palabra pero sobre todo, aprende el valor democrático ya que vota las normas que se proponen y acepta las que son votadas por la mayoría. Todo esto enriquece las lecciones porque originan debates dentro de las reflexiones en los que cada alumno/a argumente lo que él cree, pudiendo ser o no compartido por el resto de compañeros/as.

En definitiva, han comprobado con sus propias experiencias la necesidad de modificar, desarrollar y crear normas por ellos mismos en un juego para ajustarse a las características del grupo, a sus intereses pero también, a sus capacidades.

Relaciones

A lo largo de los quince días en los que se ha desarrollado dicha unidad didáctica se ha podido comprobar cómo el alumnado ha mejorado en su forma de relacionarse. En un principio había muchas conductas negativas debido a que en el juego inicial, y sobre todo, en las primeras lecciones había numerosos reproches, faltas de respeto e incluso alguna disputa dentro del propio juego. Esto se fue eliminando con el paso de los días porque a través de la creación de las diferentes normas y la propia aceptación de ellas, estas conductas fueron desapareciendo. En muchas de las reflexiones realizadas a lo largo de las cinco lecciones se trataban estos temas, sobre todo en la primera lección, algo que fue desapareciendo según se iba construyendo y definiendo el juego en las sucesivas lecciones.

A parte de las conductas, también quiero hacer hincapié a las relaciones del alumnado dentro de cada uno de los equipos ya que se podía observar como algunos tenían los papeles de líderes y otros, simplemente, acataban lo que estas personas les decían. Los que optaban por el primer papel, siempre eran los protagonistas a la hora de crear alguna estrategia o de dar órdenes. Esto hacía que fuesen los principales protagonistas a la hora de comunicarse y relacionarse con los demás miembros de su equipo. Sin embargo, eran los más violentos o los menos tolerantes a las equivocaciones o fallos de los demás en el juego, algo que incitaba a las propias conductas negativas que como he ido diciendo

anteriormente, fueron desapareciendo a lo largo de las lecciones, como consecuencia de las normas adoptadas por todo el grupo. Además del papel de líder, se encuentra el papel que toma mucho alumnado que no es otro que el de acatar todo lo que el líder decía. A estas personas se las criticaba con mucha más facilidad pero he podido observar como con el paso de las lecciones esto fue desapareciendo, y como consecuencia, este alumnado mejoraba sus relaciones sociales con los demás. Por último, se encontraba otro tipo de alumnado con una buena participación, aunque sin querer ser líder, es decir, este alumnado proponía de vez en cuando ideas, estrategias o formas de actuar en el juego que favorecían a la comunicación y a las relaciones sociales dentro de cada uno de los equipos.

Considero que el tema de la conducta es fundamental para el desarrollo de cualquier lección porque permite una mayor convivencia y predisposición para hacer cualquier actividad de forma conjunta. Esto hace que haya una mejora en las relaciones sociales dentro del grupo porque no existe el miedo a ser criticado ni discriminado por el resto de los miembros. Esto se consigue gracias al trabajo en grupo porque he podido comprobar que la comunicación y la interacción entre el alumnado ha aumentado debido a que todas las personas dentro de sus respectivos equipos tenían los mismos objetivos, haciendo que intercambiasen una gran cantidad de opiniones, fomentando las relaciones sociales de la clase.

Intervención personal y responsabilidad

Analizar este núcleo temático del “juego bueno”, me ha servido para analizar numerosas conductas del alumnado. En las lecciones, las emociones de los participantes están presentes y éstas se deben tener en cuenta. He comprobado como en las dos primeras lecciones, había personas que participaban de forma activa en sus respectivos equipos pero había otras que se aislaban y no participaban. A través de los cambios y creación de normativa, este alumnado ha tenido que ir participando de forma más activa en el juego, consiguiendo su inclusión. En algunos casos, se notaba el miedo por fallar y ser criticado, algo que fue desapareciendo con el paso de las lecciones.

Lo que más he notado con respecto a este núcleo, es que todo el alumnado de ambas clases ha participado notablemente en el juego y con un comportamiento bastante ejemplar ya que en ambos grupos, a pesar de las conductas iniciales que eran más

negativas, han aprendido a aceptar el éxito y la derrota pero también, a valorar y a respetar a los rivales. Esto lo he podido comprobar debido a que en las primeras lecciones, constantemente se oían comentarios como: “*Hemos ganado*” o “*Habéis hecho trampas*”, algo que fue desapareciendo con el paso de las lecciones, demostrando que han aprendido a asumir la victoria, además de aceptar cualquier derrota.

8. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO Y LAS OPORTUNIDADES O LIMITACIONES DEL CONTEXTO EN EL QUE SE HA DESARROLLADO

Una vez expuestos y analizados los resultados, ahora quiero analizar algún aspecto que ha influido en mi intervención.

En primer lugar, quiero destacar la posibilidad de haber puesto en práctica este trabajo fin de grado con dos grupos distintos. De esta manera, he podido obtener e identificar numerosas diferencias entre un grupo y el otro para luego poder obtener los resultados anteriormente citados. Además, me ha servido para comprobar que en ambos grupos no ocurre lo mismo debido a que los participantes del juego no son los mismo, por lo que sus acciones dentro del juego tampoco.

Con respecto a mi programación y su diseño, he podido comprobar cómo se han trabajado los diferente núcleos temáticos del “juego bueno” que tenía pensado, sin haber muchas variaciones porque aunque el alumnado era el protagonista, mi papel como profesor, era muchas veces la de encaminarles hacia donde yo quería. Esto se consiguió con numerosas reflexiones y paradas antes, sobre y después de la acción. Estas reflexiones sirven para encaminar la acción de los participantes, pero también, para hacerles reflexionar sobre dichas acciones y los problemas que surgen a través de ellas, intentando solucionar los diferentes dificultades que vayan surgiendo.

Por último, quiero mencionar algún aspecto del contexto en el que se ha desarrollado que han influido en mis intervenciones. Uno de estos aspectos ha sido la reducción del horario, ya que en vez de disponer de lecciones de 50 minutos, éstas disminuían por numerosas causas: traslados aula-gimnasio, gimnasio-aula, profesores que siguen con

sus lecciones durante tu hora o que aprovechan esta hora para informar al alumnado sobre algún tema, cambio de calzado... Estos aspectos se deben tener en cuenta porque influyen notablemente en tu intervención. De todas estas casusas, la única que no entendía era el aprovechamiento que tenían muchos docentes a la hora de acaparar el tiempo de mis lecciones para terminar las suyas. Esto demuestra una infravaloración de muchos docentes por esta asignatura ya que piensan que es una asignatura en la que el niño/a juega, disfruta y sobre todo, se desfoga. Esta concepción e imagen debe desaparecer porque al igual que en otras asignaturas, en Educación Física se enseña unos conceptos para que el alumnado adquiriera una serie de aprendizajes que son igual de importantes que los aprendizajes que obtienen de otras materias.

Otro aspecto, que ha hecho que mi intervención tuviese alguna debilidad, fue el no tener una pizarra que se pudiese trasladar al patio. Así, la pizarra solo se usaba al inicio de la lección, pero durante la acción no, algo fundamental porque podría haber reflejado en ella cada una de las normas que se iban modificando y creando para que estuviesen a la vista de todo el alumnado. Esto hizo que en muchas ocasiones algún alumno/a no se acordara de todas las normas pactadas, o simplemente, que otros muchos al principio no las tuviesen en cuenta, algo que fue desapareciendo con el transcurso de las lecciones. Junto a este aspecto, quiero destacar que me hubiera gustado disponer de un gimnasio más amplio. El espacio tan limitado del gimnasio hizo que esta unidad didáctica se desarrollase en el patio y de ahí, que se tuviese en cuenta el peligro de realizar este juego sobre un suelo asfaltado.

También para finalizar, creo que esta unidad didáctica que he realizado se podría haber llevado a cabo durante más lecciones porque constantemente se podría modificar y alterar las normas que se van creando para intentar que todavía sean más beneficiosas para todo el alumnado. Sin embargo, esto se ha tenido que adaptar a los tiempos que se disponen por unidad didáctica que son aproximadamente de unos quince días.

9. CONCLUSIONES

Las conclusiones extraídas y que a continuación expongo, guardan mucha relación con la fundamentación teórica, las cuales han podido ser comprobadas durante la intervención didáctica que he desarrollado en el colegio CEIP. Padre Claret.

Antes de nada, quiero destacar la importancia que tienen los juegos motores reglados dentro de la Educación Física. Cuando se habla de juegos, muchos docentes piensan en una sucesión de juegos que les van a permitir rellenar el tiempo de sus lecciones, sin pensar qué es lo que se puede extraer y qué aprendizajes se pueden adquirir con ellos. Por esta razón, cualquier futuro docente tiene que saber qué juegos va a desarrollar en sus lecciones y el porqué utiliza esos juegos y no otros, en función de lo que quiera que su alumnado aprenda, es decir, hay que tener un propósito educativo.

También, a través del juego se consigue una mejora de las habilidades sociales entre todos sus participantes. El juego crea vínculos emocionales y relacionales entre los participantes ya que se ayudan, colaboran entre ellos para conseguir los objetivos, intercambian informaciones, etc., es decir, el juego proporciona una gran socialización entre los participantes. A pesar de esto, siempre surgen problemas que se deben de solucionar para que el juego sea lo más efectivo y bueno para todos sus participantes. De ahí, surge la necesidad de crear un “juego bueno” que se ajuste a las capacidades, intereses y necesidades de todos los que participan en él.

Las principales conclusiones a las que he llegado con este trabajo, están relacionadas directamente con el valor y la posibilidad educativa que se ofrece a través del “juego bueno”. Gracias a esto, el alumnado ha aprendido a jugar de una forma segura mediante el control responsable de sus acciones. También, han sido capaces de entender y aprender que en el juego se está interactuando continuamente con el resto de compañeros/as y por este motivo, el alumnado debe tomar conciencia de la necesidad de jugar a un juego equilibrado en el que todos puedan participar, pero también, en el que no haya riñas, disputas, reproches y en el que se acepten las diferencias individuales de cada persona. Por esta razón, puedo concluir que se ha mejorado en las relaciones entre el alumnado consiguiendo una mejora en las habilidades sociales, como anteriormente había señalado.

Otra de las posibilidades educativas que ofrece el “juego bueno”, es que he podido trabajar con el alumnado diferentes actitudes, como es la aceptación de la derrota pero también del éxito. Si no se controla estas actitudes pueden ocasionarse piques, disputas y riñas, fomentando todo lo contrario a lo que queremos enseñar y de ahí, la importancia que tiene este aspecto en las lecciones del “juego bueno”.

Por último con respecto a las posibilidades educativas que ofrece el “juego bueno”, es que el alumnado ha podido comprobar que las reglas y normas no son inamovibles y que las pueden cambiar, crear y transformar en función de las necesidades del colectivo a través del pacto conjunto de todos. Otra de las conclusiones a las que llego con respecto a la elaboración y modificación de normas es que, gracias a este pacto, se fomentan numerosos valores educativos como la escucha, el respeto por el turno de palabra pero sobre todo, la capacidad de reflexión y argumentación.

Tras realizar estas conclusiones en torno al tema que ha girado mi TFG, quiero hablar sobre la estructura de las lecciones. En ellas, se pretende que el alumnado sea el principal protagonista de su aprendizaje y sobre todo, que sea consciente de ello. Para ello, la figura del docente es esencial porque a través de sus consejos y sus proposiciones tiende a guiarles hacia el juego que mejor se adapte al alumnado. Eso sí, siempre dando el protagonismo de la acción al alumnado.

Para acabar con estas conclusiones del TFG, quiero destacar la necesidad continua de hacer reflexiones antes, sobre y después de la acción porque esto servirá para que el alumnado sea consciente de sus acciones y sobre todo, pueda mejorarlas.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMOND, L., (1997). *Physical Education in Schools*. Londres: Kogan Page.
- BORES, N., (2005). *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. Barcelona: INDE.
- DEVIS, J. y PEIRÓ, C., (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- ENIS, C.D. (1999). Creating a culturally relevant currículum for disengaged girls. *En Sport, Education and Society* N° 4, págs. 31-50.
- GARCÍA, A., (2005). *Desarrollo curricular del juego en Educación Física Escolar: estudios de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria*. Tesis doctoral (inédita). Universidad de Valladolid.
- GARCÍA, A., RODRÍGUEZ, H., (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *En Revista Educación Física y deporte*. Universidad de Antioquia, págs. 83-99.
- GARCÍA, A., (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: “El juego bueno”. *En Revista Ágora para la Educación Física y el Deporte* N°13. Universidad de Valladolid, págs. 35-54.
- 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* N° 16. Buenos Aires.
- NAVARRO, V., (1993). Naturaleza del juego, naturaleza del deporte: una misma cosa. *En Perspectivas de la actividad física y del deporte* N° 12. León, págs. 36-42.
- NAVARRO, V., (1998). El diseño de juegos motores como procedimiento en la enseñanza. *En Educación Física Escolar y Deporte de alto rendimiento*. Gran Canaria: ACCAFIDE, págs. 175-194.

NAVARRO, V., (2008). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *En Revista Ágora para la Educación Física y el Deporte* N° 13. Universidad de La Laguna, págs. 15-21.

ORLICK, T., (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.

PARLEBAS, P., (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.

PARLEBAS, P., (2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, pág. 466.

PELEGRIN, A., (1996). Gesto, juego y cultura. *En Revista de Educación* N° 311, págs. 77-99.

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

Marco legislativo

DECRETO 40/2007, del 3 de mayo por la que se regula la implantación y el desarrollo de la Educación Primaria en Castilla y León.

ORDEN ECI/2211/2007, del 12 de julio por la que se establece el currículo de Educación Primaria en España.

11. ANEXOS

11.1 ANEXO I: PREGUNTAS DE LAS LECCIONES 1 Y 2

Alumno/a:

Clase:

¿Los cambios de normas que se han hecho, han conseguido aproximarnos a las características de lo que entendemos por “juego bueno”? Escribe dos ejemplos que hayan ocurrido en la lección

¿Se han producido en el juego actitudes que ponían en peligro nuestra seguridad y la de los demás? Escribe algún suceso ocurrido en la lección.

¿Hemos participado todos en el juego? Escribe dos normas con las que creas que la participación de todos sea mucho más mayor.

¿Influye el cambio o la creación de nuevas normas en la acción del juego? Pon un ejemplo en el que describas cómo ha cambiado el juego, a través del cambio o creación de una nueva norma.

PREGUNTAS DE LAS LECCIONES 1 Y 2

Alumno: *Angel Soto*

Clase: *6A*

¿Los cambios de normas que se han hecho, han conseguido aproximarnos a las características de lo que entendemos por "juego bueno"? Escribe dos ejemplos que hayan ocurrido en la lección

- *No se puede agarrar a un compañero de la camiseta*
- *Cuando quito el pañuelo a uno del otro equipo, no puede correr*

¿Se han producido en el juego actitudes que ponían en peligro nuestra seguridad y la de los demás? Escribe algún suceso ocurrido en la lección.

- *Al principio un compañero se ha hecho daño en el brazo*
- *Algunos empujaban en los demás*

¿Hemos participado todos en el juego? Escribe dos normas con las que creas que la participación de todos sea mucho más mayor.

Si hemos participado
 - Todos tienen que tocar la pelota
 - No se puede pasar a la misma persona

¿Influye el cambio o la creación de nuevas normas en la acción del juego? Pon un ejemplo en el que describas cómo ha cambiado el juego, a través del cambio o creación de una nueva norma.

Se
 Al principio había muchos golpes y cuando se ha puesto la norma de no empujar ni agarrar ya no había muchos golpes

11.2. ANEXO II: HIPÓTESIS SOBRE LAS METAS

Hipótesis N°1 Metas enfrentadas y pequeñas (iniciales)

Hipótesis:

Se beneficia a: a) defensa b) ataque

Participación: (más o menos que en otras variantes)

Errores: (más o menos que en otras variantes)

Tanteo: (más o menos que en otras variantes)

Otras observaciones:

Hipótesis N°2: Metas enfrentadas y grandes

Hipótesis:

Se beneficia a: a) defensa b) ataque

Participación: (más o menos que en otras variantes)

Errores: (más o menos que en otras variantes)

Tanteo: (más o menos que en otras variantes)

Otras observaciones:

Hipótesis: N° 3: Metas enfrentadas pasando la línea de fondo

Hipótesis:

Se beneficia a: a) defensa b) ataque

Participación: (más o menos que en otras variantes)

Errores: (más o menos que en otras variantes)

Tanteo: (más o menos que en otras variantes)

Otras observaciones:

Hipótesis N° 4: Metas en las esquinas (cuadrados en las 4 esquinas)

Hipótesis:

Se beneficia a: a) defensa b) ataque

Participación: (más o menos que en otras variantes)

Errores: (más o menos que en otras variantes)

Tanteo: (más o menos que en otras variantes)

Otras observaciones:

Grupo 3

Hipótesis N° 1 Metas enfrentadas y pequeñas

Hipótesis:

Se beneficia a: a) defensa b) ataque

Participación: (más o menos que en otras variantes)

Más

Errores: (más o menos que en otras variantes)

Más

Tanteo: (más o menos que en otras variantes)

Menos

Otras observaciones:

Puede haber más golpes

Hipótesis N° 2: Metas enfrentadas y grandes

Hipótesis:

Se beneficia a: a) defensa b) ataque

Participación: (más o menos que en otras variantes)

Menos

Errores: (más o menos que en otras variantes)

Menos

Tanteo: (más o menos que en otras variantes)

Más

Otras observaciones:

Habría más posibilidades de Tanteo

Hipótesis: N° 3: Metas enfrentadas pasando la línea de fondo

Hipótesis:

Se beneficia a: a) defensa b) ataque

Participación: (más o menos que en otras variantes)

Menos

Errores: (más o menos que en otras variantes)

Menos

Tanteo: (más o menos que en otras variantes)

Más

Otras observaciones:

Más oportunidades al ataque

Hipótesis N° 4: Metas en las esquinas (cuatro cuadrados en las esquinas)

Hipótesis:

Se beneficia a: a) defensa b) ataque

Participación: (más o menos que en otras variantes)

Más

Errores: (más o menos que en otras variantes)

Menos

Tanteo: (más o menos que en otras variantes)

Más

Otras observaciones:

Más fácil tanteo

11.3. ANEXO III: AUTOEVALUACIÓN

Nombre:

Curso:

¿Crees que se ha conseguido construir un juego que sea bueno tanto para ti, como para los demás?

Después de haber visto los diferentes núcleos temáticos que definen el “juego bueno” (seguridad, normativa, relación y responsabilidad e intervención personal), ¿cuál de todos ellos crees que se debería trabajar con más profundidad y por qué?

Escribe dos normas, con las cuáles crees que mejorarías el juego, teniendo en cuenta los diferentes núcleos temáticos que definen el “juego bueno”.

¿Qué es lo que has aprendido con esta unidad didáctica? ¿Vas a tenerlo en cuenta cuando estés jugando con tu grupo de amigos/as? Si quieres comentar algún otro aspecto. Hazlo.

AUTOEVALUACIÓN

Nombre: *Álvaro González*

Curso: *6 B*

¿Crees que se ha conseguido construir un juego que sea bueno tanto para ti, como para los demás?

Si yo he jugado bien y los demás también

Después de haber visto los diferentes núcleos temáticos que definen el "juego bueno" (seguridad, normativa, relación y responsabilidad e intervención personal), ¿cuál de todos ellos crees que se debería trabajar con más profundidad y por qué?

Relaciones porque hay muchos alumnos que participan poco

Escribe dos normas, con las cuáles crees que mejorarías el juego, teniendo en cuenta los diferentes núcleos temáticos que definen el "juego bueno".

- Para hacer punto todos tienen que tocar la pelota.
- Si algún equipo no cumple las normas punto para el otro equipo.

¿Qué es lo que has aprendido con esta unidad didáctica? ¿Vas a tenerlo en cuenta cuando estés jugando con tu grupo de amigos/as? Si quieres comentar algún otro aspecto. Hazlo.

- Se pueden cambiar las normas entre todos.
- Si lo voy a tener en cuenta porque se juega mejor.

