



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**CONSTRUCCIÓN DE UN JUEGO BUENO.
ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE LOS CURSOS
DE 4º Y 6º DE PRIMARIA**

TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR/A: NURIA ANDRÉS RUBIO

TUTOR/A: NICOLÁS BORES CALLE

Palencia, junio de 2024



RESUMEN: Este trabajo de fin de grado está centrado en la realización de una unidad didáctica del tema de “Juego Bueno”, subcontenido de los juegos motores reglados. El proceso de aplicar dicha unidad a un caso real se ha llevado a cabo durante el periodo de prácticas en el colegio CEIP Clara Campoamor de Villalobón, con un grupo de 4º y otro de 6º de Primaria. La unidad didáctica está basada en la construcción de un juego bueno cuya regla primaria es “Hacerse con un espacio a través de un objeto”. El objetivo principal de este trabajo de fin de grado es realizar un análisis comparativo entre los dos cursos, sobre diferentes aspectos relacionados con la dimensión estructural del juego y la dimensión personal del alumnado, los cuales han influido en el desarrollo de las sesiones a través de los resultados obtenidos en ellas. Algunos de ellos han sido distintos, como el momento en el que ha surgido cada norma o los comportamientos del alumnado, pero a su vez guardan puntos en común ya que la construcción del juego ha sido bastante parecida. Todo ello estará basado en todo momento en la fundamentación teórica que he utilizado para realizar el trabajo y en los contenidos que he adquirido durante la carrera.

Palabras clave: juego bueno; educación física escolar; prácticas; juego motor reglado; modificación de juegos; unidad didáctica, dimensión personal.

ABSTRACT: This final degree project is focused on the completion of a teaching unit on the topic of “Good Game”, a subcontent of regulated motor games. The process of applying said unit to a real case has been carried out during the internship period at the CEIP Clara Campoamor school in Villalobón, with a group of 4th grade and another of 6th grade of Primary. The didactic unit is based on the construction of a good game whose primary rule is “Seize a space through an object.” The main objective of this final degree project is to carry out a comparative analysis between the two courses, on different aspects related to the structural dimension of the game and the personal dimension of the students, which have influenced the development of the sessions through the results obtained in them. Some of them have been different, such as the moment in which each rule emerged or the behaviors of the students, but at the same time they have points in common since the construction of the game has been quite similar. All of this will be based at all times

on the theoretical foundation that I have used to carry out the work and on the contents that I have acquired during my degree.

Keywords: good game; scholar physical education; practice; movement education; modifying games; didactic unit, personal dimension.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS	3
JUSTIFICACIÓN	4
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
LA RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN FÍSICA	5
EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM	6
EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA INFANCIA	9
Características y teorías relacionadas con el juego	9
EL JUEGO MODIFICADO	12
LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS Y SUS DIMENSIONES	14
LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS: JUEGO BUENO	17
METODOLOGÍA UTILIZADA EN LAS SESIONES DE EDUCACIÓN FÍSICA	20
METODOLOGÍA	23
EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	24
LA SELECCIÓN DE LA REGLA PRIMARIA COMO PUNTO INICIAL PARA TRABAJAR LOS OBJETIVOS	24
¿CÓMO INFLUYEN LAS NORMAS DE PARTICIPACIÓN EN CADA GRUPO?	26
¿EN QUÉ MEDIDA DETERMINAR LAS NORMAS AFECTA A UNAS PERSONAS Y A OTRAS?	28
¿CÓMO AFECTA LA FALTA DE PLANIFICACIÓN EN RELACIÓN CON EL ESPACIO O EL ALUMNADO EN EL TRANCURSO DE LAS SESIONES? .	31
INFLUENCIA DEL MAESTRO TUTOR EN EL COMPORTAMIENTO Y ACTITUD DEL ALUMNADO	33
¿EL GRADO DE MADURACIÓN DEL ALUMNO INFLUYE EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES?	34
PLANIFICAR Y REPLANIFICAR EN FUNCIÓN DEL DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	37
CONCLUSIONES	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS	1
Anexo I: PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	1

1° sesión:	1
2° sesión:	6
3° sesión:	10
4° sesión:	14
5° sesión:	19
6° sesión:	22
Anexo II: GIMNASIO	24
Anexo III: MATERIALES	25
Anexo IV: TABLAS DE NORMAS DEL ALUMNADO	25
Anexo V: FICHA DE ESTRATEGIAS	29
Anexo VI: FICHA DE EVALUACIÓN	31

INTRODUCCIÓN

Este trabajo abarca el tema del “juego bueno” dentro de la Educación Física Escolar. El juego es un contenido que poco a poco va introduciéndose dentro de la perspectiva escolar actual. Este contenido posee multitud de beneficios para el alumnado como el desarrollo social, cognoscitivo, moral y emocional (Rico, A. P., 2008) o la socialización entre iguales donde se crea un ambiente de libertad, confianza y seguridad (Piaget y Vygotsky, 2012). Para ello, he programado una misma unidad didáctica que ha sido llevada a cabo con los cursos de 4º y 6º de Primaria del colegio CEIP Clara Campoamor. La he podido poner en práctica en este centro ya que anteriormente el especialista de esta materia ya había trabajado este tema en años anteriores. La unidad didáctica está basada en la construcción de un juego bueno en el que la regla primaria es “Hacerse con un espacio a través de un objeto” que definen García, A. y Rodríguez, H. (2007) las “reglas primarias” como *“intenciones mínimas sobre las que se estructurarían el resto de las normas”*.

La idea principal de este trabajo es poder analizar aspectos destacables que influyen en dicha construcción del juego una vez obtenidos los resultados de las sesiones impartidas. Además, al ser la misma unidad didáctica para los dos cursos de Primaria, se observarán mayores diferencias que pueden resultar interesantes de analizar y comparar.

A continuación, voy a describir brevemente la estructura de mi trabajo de fin de grado:

Primero he expuesto los objetivos que persigue este trabajo y la justificación para poder llevarlo a cabo. En este apartado se encuentran mis inquietudes acerca del tema a tratar que es el juego bueno y las motivaciones que me han llevado a elegir este tema frente a otros posibles que podía desarrollar.

Seguidamente, en el apartado de fundamentación teórica, se encuentra toda la información relacionada con el juego y su vínculo con la infancia y la educación física, el juego dentro del currículum, el juego modificado, los juegos motores reglados, el juego bueno y la metodología que se sigue en las sesiones de Educación Física. Toda esta información está contrastada y sacada de diferentes fuentes como son artículos, capítulos de libros, tesis, páginas web, etcétera. Algunas de ellas se relacionan directamente con el tema que trato en el trabajo como son los subapartados de juego modificado, juego bueno y otras me han servido para llevar a cabo el posterior análisis y reflexión de los resultados

relacionados aspectos que influyen en el desarrollo de las sesiones y hace que estas sean diferentes de un grupo a otro.

En tercer lugar, he plasmado la estructura que he seguido para llevar a cabo el trabajo desde la creación de la unidad didáctica hasta el desarrollo de las sesiones con los dos grupos lo que permitía recoger diferentes resultados para hacer posteriormente el análisis comparativo.

Siguiendo, aparecen expuestos los resultados obtenidos tras la impartición de las sesiones en cada grupo de seguimiento y su análisis correspondiente realizado sobre diferentes aspectos interesantes que han influido en la construcción del juego en cada grupo.

Por último, se encuentra una conclusión general donde reflexiono sobre ideas para mejorar en un futuro, aspectos que han influido en la impartición de las sesiones y aprendizajes que me llevo de la práctica de esta unidad didáctica. Posteriormente, se encuentra un apartado de las referencias bibliográficas a las que he recurrido para elaborar el documento y los anexos en los que se incluye la unidad didáctica impartida y el desarrollo de las sesiones con los dos grupos, los materiales y espacios utilizados y las fichas realizadas por el alumnado.

En resumen, en este apartado se introduce la idea del trabajo sobre el tema de “Juego Bueno” la cual está relacionada con el análisis a partir de los resultados extraídos de las sesiones impartidas sobre diferentes aspectos que resultan interesantes comparar en los dos grupos y tener en consideración. Además, se menciona la estructura del documento explicando los puntos de los que consta el trabajo para facilitar la comprensión de cada uno de ellos.

OBJETIVOS

- Comprender los conceptos de lógica educativa, Juego Bueno y su valor educativo en la Educación Física Escolar.
- Explorar el potencial educativo que tiene el Juego Bueno.
- Conocer las características necesarias que debe poseer un juego para que sea considerado bueno y llevarlas a cabo en la práctica, así como la regla primaria que se utiliza.
- Contribuir al pensamiento crítico y al análisis comparativo de los resultados obtenidos en el apartado didáctico sobre la Unidad Didáctica de “Juego Bueno”.
- Comprobar los conocimientos adquiridos sobre este tema aplicándolos en la realidad del juego.
- Profundizar y ampliar mis conocimientos sobre el juego en la Educación Física mediante la investigación, la puesta en práctica y el análisis de los resultados.
- Analizar los elementos que influyen en el desarrollo de las sesiones teniendo en cuenta los 4 núcleos en los que se estructura el Juego Bueno.

JUSTIFICACIÓN

La elección de mi TFG no ha sido complicada, ya que desde el principio tuve claro que quería trabajar y aprender sobre los juegos y en especial en el “juego bueno”. Esto se debió a que en el tercer curso del Grado de Educación Primaria en la mención de Educación Física cursé la asignatura de “Juegos y Deportes”, donde abordamos el tema de los juegos relacionándolos con estrategias, habilidades y cultura lúdica.

Además, creo que es un tema fundamental para trabajar en la asignatura de Educación Física Escolar, ya que llegar a crear un juego bueno es un proceso que debe dar respuesta a las necesidades de todo el alumnado, a través de las acciones que realizan los jugadores y del protagonismo dentro de él. De esta forma, se va construyendo la lógica de ese “juego bueno”.

Por otro lado, hay que considerar que el juego se constituye como *“una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje de los niños y niñas, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social”* (Grellet, 2000). Ya que, a través del juego, según Vaca, M. (2002), *el alumnado llega 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.

Por último, a partir de este trabajo me interesa observar cómo es el proceso en cada grupo de seguimiento y ver cuáles son los aspectos que hacen que sea diferente de un grupo a otro. Aquí posiblemente que entren en juego aquellos aspectos personales intrínsecos de cada niño y niña y que influyen de manera considerable en la construcción del juego.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

LA RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN FÍSICA

A lo largo del tiempo hemos podido ver la creación de diferentes definiciones sobre el juego y la educación. En el área de Educación Física está claro que el juego tiene un papel protagonista, destacando numerosos aspectos y posibilidades que se producen dentro del ámbito escolar.

Torres (2015) afirma: *“Aprovechar las posibilidades del juego en su totalidad implica ser conscientes de que el juego debe perseguir un objetivo, que se ejecuta por algo y que debe estar planificado y pensado”*.

Por su parte, utilizar el juego como actividad o herramienta de aprendizaje no debe olvidar los principios básicos para la organización, la planificación, la creación y la puesta en práctica. Algunos de ellos son: enfoque globalizador y significativo, placentero, voluntario, autotélico, participación activa, integrador y con atención a la diversidad. Al mismo tiempo, *«uno de los retos a los que deberíamos de dar respuesta sería el llevar a la práctica, en la medida de lo posible, las aportaciones de los pequeños, de tal modo que la investigación no se limite a un mero acercamiento a conocer lo que ellos quieren sino, también, en hacerles sentir que han sido tenidos en cuenta.* (Castro, Ezquerria y Argos, 2016)

Cabe mencionar que, como afirma Vaca, M. (2002), el cuerpo y sus respectivas conductas de movimiento deben ser valorados en las acciones educativas dentro y fuera del campo de la educación física, ya que es el eje fundamental del desarrollo físico y del movimiento de cualquier persona. A través de esta área se pretende satisfacer las necesidades individuales y colectivas, logrando así el bienestar personal y promoviendo así una vida saludable y libre de cualquier tipo de discriminación. Además, como señalan Devis, J. y Peiró, C. (2000), *a través del ejercicio físico se puede intentar desarrollar hábitos de ejercicio saludables, regulares y constantes, a lo largo de la vida del estudiante, haciéndolo sentir bien consigo mismo.*

Con base en los hallazgos de Navarro (2011), los valores que se deben enseñar en las clases de educación física incluyen valores prosociales. Dentro de estos se encuentran el

comportamiento altruista, la capacidad de ponerse en el lugar de otra persona y ayudar a los demás. En el juego pueden aparecer varios comportamientos de este estilo.

Si analizamos el valor educativo de los juegos, encontramos que hay reglas que van en contra de ese espíritu. Un buen ejemplo de esto sería excluir a los participantes o subordinar el cumplimiento de las reglas a los árbitros (a menos que la presencia del árbitro en el juego tenga un valor educativo en sí misma). Por lo tanto, las decisiones educativas sobre las reglas del juego deben apuntar a aumentar el valor educativo del juego, en lugar de aumentar la desigualdad o reducir la participación.

Que algo se utilice con frecuencia en educación física no significa que su tratamiento educativo sea siempre correcto. Según García (2005), a pesar de la prevalencia de conceptos idealistas en nuestra sociedad, los juegos generalmente se desarrollan en entornos donde prevalecen conductas impulsivas, arriesgadas e individualistas.

El autor afirma que en base a lo que ha podido observar, hay algunos temas que resaltan dentro de los juegos:

- En un juego, los participantes reaccionan según una variedad de factores. Algunos de ellos son el desarrollo del movimiento, la seguridad personal, la dependencia de los demás y la comprensión de situaciones.
- Dentro del marco de la Educación Física, su comportamiento suele estar relacionado principalmente con el mantenimiento de la autoestima.
- La mayoría de los estudiantes no tiene la oportunidad de convertirse o desarrollar personajes dentro del juego. Por tanto, es necesario reconsiderar el uso de los juegos en educación.

EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM

En el momento de localizar el área de Educación Física en el currículum, se habla primeramente de cómo esta área no sólo contribuye al desarrollo motor del alumnado, sino que también aporta beneficios a nivel neurocognitivo. También fomenta desarrollo social proporcionando multitud de experiencias que favorecen el desarrollo integral de los estudiantes.

En el currículo propio a Castilla y León podemos observar que esta área del que hablamos se encuentra organizada en siete bloques de contenido donde se habla de la vida activa y saludable, la organización de la actividad física, la autorregulación emocional, la cultura motriz, la resolución de problemas, interacción con el entorno y la comunicación entre otras.

A continuación, hablaré sobre el tema del juego y cómo se encuentra dentro de la asignatura de Educación Física, el cual es el que nos corresponde en este documento.

En el currículo dentro de las orientaciones metodológicas y los contenidos se mencionan aspectos que están relacionados y aparecen en el tema del juego bueno:

“La educación física pretende crear un ambiente lúdico, creativo y agradable, que ofrezca múltiples situaciones de comunicación, relación y disfrute. Estas situaciones serán la herramienta idónea para el desarrollo competencial del área”.

“Se trabajan las capacidades físicas básicas a través de situaciones de juego y ejercitadas de forma globalizada”.

“Existen numerosos modelos pedagógicos, entre otros: el Aprendizaje Cooperativo (trabajo en pequeños grupos, generalmente heterogéneos en los que el alumnado actúa conjuntamente para conseguir objetivos comunes, posibilitando mejorar los propios aprendizajes y los de los demás); la Educación Deportiva (creando situaciones deportivas que imiten a la realidad y permitan al alumnado adquirir los conocimientos del deporte y desarrollar diferentes roles: entrenador, árbitro, director deportivo o anotador); el Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (mediante el cual se enseña al alumnado los principios básicos generales de los deportes, para que entiendan su estructura táctica y las habilidades básicas que necesiten para aprender el deporte); el Estilo Actitudinal (basado en las actitudes como eje del proceso de enseñanza-aprendizaje, cuya finalidad es aumentar la motivación del alumnado hacia la práctica de la Educación Física); el Modelo de Responsabilidad Personal y Social (en el que se fomenta el respeto a compañeros y materiales, la participación y el esfuerzo, la autonomía, la ayuda a los demás y la transferencia de los aprendizajes a otros ámbitos de la vida en sociedad)”. (Decreto 38/2022)

Al mismo tiempo, Baena Extremera y Ruiz Montero (2009) también afirman que:

La actividad lúdica puede utilizarse como una estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les confiere un tratamiento determinado. El juego adquiere, por tanto, un doble papel: como contenido activo y como mediador (recurso metodológico) para el tratamiento intradisciplinar del área y, para la búsqueda de nexos de unión a través del cuerpo en movimiento, entre la Educación Física y el resto de los ámbitos curriculares y transversales.

Es hora de centrarse en el juego y en cómo se desempeña dentro de estas reglas. En la introducción al campo de la Educación Física, el deporte es considerado una de las formas culturales más aceptadas y extendidas en las que se derivan las habilidades motoras básicas, teniendo en cuenta que los juegos y otras actividades siguen siendo protagonistas dentro de la etapa de Educación Primaria. Así, el juego se entiende como acción que precede al movimiento, es decir, el juego es visto como algo que precede al movimiento, sirviendo para iniciar y abordar cualquier movimiento. En el apartado del ámbito de la Educación Física titulado “Contribución de este ámbito al desarrollo de habilidades básicas”, de lo que más se habla es del valor de los juegos en la Educación Primaria.

El juego para autores como Antón, Huizinga, Castañer, Camerino, Omeñaca es entendido dentro de esta área como: *“una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por sí solo o con ayuda, los objetivos planteados”*.

Autores como Huizinga (1987), Piaget (1961), Piaget e Inhelder (1969), Chateau (1950), Wallon (1976), Winnicott (1982), Freud (1908), Vigotsky (1986, 1988), Bruner (1984), entre otros, coinciden en que el juego, en cualquiera de sus modalidades, proporciona placer, ayuda a desarrollar la libertad, la autonomía y la creatividad. Asimismo, en el ámbito educativo favorece el desarrollo de diversos procesos y dominios del alumnado como son los psicomotrices, los cognitivos, los valorativos, los culturales, los sociales o los afectivos. Entonces se estaría hablando del juego como actividad de aprendizaje donde el alumno es considerado el protagonista en este proceso.

El juego, dentro del ámbito educativo, debería funcionar como un complemento necesario a los juegos autónomos que practican los estudiantes fuera de la escuela. En

el ámbito escolar, los mayores efectos expresivos se consiguen cuando el juego se utiliza en todas las escalas y en todas las formas de expresión posibles.

El juego en el ámbito educativo contribuye a diferentes aspectos sobre el alumnado como son: conocimiento y dominio del mundo, aceptación del Yo, desarrollo armónico e integral y aceptación de reglas (Moor, P. 1981).

Además, para que el alumno progrese en su proceso de enseñanza-aprendizaje, el juego debe tener unos requisitos como:

- Dar a los estudiantes la oportunidad de desarrollarse integralmente.
- Crear métodos para aprender comportamientos cooperativos.
- Involucrar a todos los estudiantes, y cada uno desempeñar un papel dentro de él.
- Encontrar un equilibrio entre las actividades recreativas y el descanso.
- Proporcionar siempre desafíos que sean alcanzables.
- Priorizar el proceso sobre el producto final.

EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA INFANCIA

El juego tiene un papel muy importante en la etapa de la infancia del niño. Mientras que el niño está jugando, a este le proporciona la estimulación y la actividad física que su cerebro necesita para su aprendizaje y desarrollo futuros (UNICEF, 2004). El juego se convierte en una herramienta de aprendizaje (Dikici, 2016; Linaza, 2013; Paley, 2005; Zych, Ortega-Ruiz y Sibaja, 2016), de hecho, *«existe un fuerte y creciente conjunto de conocimientos que identifica el vínculo entre el juego y el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales que son prerrequisitos para aprender conceptos más complejos a medida que los niños crecen y al identificar la necesidad de pensadores creativos e innovadores»* (Lindsey, 2013, p.132).

Características y teorías relacionadas con el juego

El juego siempre ha formado parte de la vida del ser humano, es un instrumento cultural necesario para alcanzar la madurez física y psíquica, y también, un elemento clave en el desarrollo de la vida social. Autores como Omeñaca, R, y Ruiz Omeñaca, J.V. (1998), establecen unas características fundamentales de los juegos siendo las siguientes:

- Placentero: debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso.
- Natural y motivador: el juego es una actividad motivadora, por tanto, la práctica de forma natural.
- Liberador: hay que entender el juego como una actividad libre, voluntaria, donde nadie está obligado a jugar.
- Mundo aparte: la práctica del juego evade de la realidad, introduciendo al niño y/o adulto en un mundo paralelo y de ficción, que le ayuda a lograr satisfacciones que en la vida normal no alcanzan.
- Creador: la práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad.
- Expresivo: es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.
- Socializador: la práctica de muchos juegos favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Además, de tener unas características principales, existen unas teorías clásicas que son la referencia de la explicación del juego, ya que en el pasado, el juego estaba relacionado a la filosofía y la pedagogía. Estas teorías se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX.

- **Teoría del Descanso**

En 1833, Lazarus propone la teoría de la relajación o del descanso que señala que el juego es visto como una actividad compensadora del esfuerzo de la realización de otras actividades. Es decir, sirve para descansar y relajarse.

- **Teoría del Exceso de Energía**

Es a mitad del siglo XIX cuando Herbert Spencer elabora esta teoría que se basa en la gran acumulación de energía por parte de la población debido a las mejoras sociales producidas. Estas cantidades de energía deben ser liberadas a través de actividades que no tengan una finalidad inmediata como es el juego.

Además, se apoya en la idea de que la infancia al ser una etapa en la que no se realiza ninguna actividad que conlleve un trabajo excesivo, el niño descarga el excedente de energía jugando.

- **Teoría del juego como anticipación funcional o ejercicio preparatorio**

Esta teoría pertenece al filósofo y psicólogo Karl Gross propuesta en 1898. Para él, el juego es un fenómeno del desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en la idea estudiada por Darwin sobre la supervivencia de las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio en el que viven. Por ello, el juego es una preparación para la supervivencia y la vida adulta.

El juego permite al niño realizar diferentes actividades que desempeñará en su vida adulta ya que contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades básicas. Además, presenta una función simbólica donde el niño actúa como si todo lo que realiza es real aunque no sea así.

- **Teoría Piagetiana**

Esta teoría se relaciona con Jean Piaget donde el juego forma parte de la inteligencia del niño ya que dependiendo en que etapa evolutiva se encuentre el niño, la asimilación funcional o reproductiva de la realidad será diferente. Esto tiene que ver con las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento ya que son condicionantes en el origen y evolución del juego.

Piaget vincula tres estructuras básicas con las fases evolutivas del desarrollo cognitivo del ser humano: simple ejercicio, simbólico (abstracto y ficticio) y reglado (colectivo).

- **Teoría Vygotskyana**

Esta teoría debe su nombre a Lev Semyónovich Vygotsky donde establece que el juego es una actividad de tipo social en el cual gracias a la cooperación y ayuda de otros niños y niñas, se consiguen y se asocian roles complementarios al propio.

EL JUEGO MODIFICADO

Dentro de los modelos alternativos, ha surgido con especial interés un enfoque complejo y comprensivo del deporte, cuyos orígenes se pueden encontrar en el trabajo de un grupo de profesores de la Universidad de Loughborough (Thorpe y Bunker, 1982; 1983a; y 1983b; Thorp., Bunker Almond, 1986a y 1986b) y los principales promotores españoles Blasquez Sánchez (1986), Davis y Peiró (1992), Hernández Moreno (1994) y Moreno y Rodríguez (1996). Este enfoque considera los juegos adaptativos o modificados como la herramienta óptima para estimular la comprensión y el descubrimiento de la lógica de los juegos deportivos (Contreras, 1998).

Los juegos modificados o simplificados pueden tener relación con los juegos reducidos, los cuales enfatizan los aspectos tácticos. Estos tienen una característica especial donde tanto el profesorado como el alumnado tienen el poder de sugerir variaciones dependiendo de la dirección que se quiere tomar dentro del proceso de aprendizaje. Por ello, están diseñados como una herramienta metodológica y siguen a menudo el modelo comprensivo de Teaching Games for Understanding.

Este modelo es el más utilizado en las clases de Educación Física. Surgió en la década de 1980 a manos de Bunker y Thorpe (1982) donde la comprensión del deporte se convirtió en el foco del aprendizaje pidiendo al alumnado que pensarán en el “por qué” de hacer algo durante el desarrollo del juego, más que en el “cómo” (Hopper, 2001). Además, el docente dejó de tener un papel principal y se centró en que los estudiantes reflexionasen a base de preguntas. De esta forma, permitió una comprensión global del juego proporcionando aprendizaje cognitivo, afectivo, social y físico (Light, 2003).

Este modelo está basado en cuatro principios los cuales son: transferencia que se logra mediante el juego global donde aparecen aspectos tácticos comunes de otros deportes, modificación-representación consistente en adaptar los juegos a la edad o al nivel de habilidad, modificación-exageración donde se plantean nuevas reglas o se modifican para asimilar mejor los principales contenidos tácticos y por último la complejidad táctica en la que las tareas que se plantean siguen una progresión de dificultad.

Con esto, el aprendizaje de los deportes mediante juegos hace que los alumnos aprendan una progresión y un equilibrio en su desarrollo. Asimismo, el alumnado disfruta ya que

la enseñanza está protagonizada por situaciones de juego y, además, se relaciona también con la interacción con otros participantes y la participación en las sesiones.

Devís y Peiró en 1992 separan los juegos modificados en cuatro grupos siendo: juegos de blanco o diana, los juegos de bateo y campo, los juegos de cancha dividida o red o muro, y los juegos de invasión (Devís Devís y Peiró Velert, 1992).

A continuación, se explican los dos grupos a los que se hacen referencia en el trabajo.

En los juegos de cancha dividida los jugadores o bandos contrarios se colocan frente a frente en áreas aisladas separadas por una red (cuerda, cordel o espacio muerto) con el objetivo de lanzar o golpear un teléfono móvil sobre ella para que caiga o muera en la red, en el campo contrario o sea difícil recuperarlo.

En los juegos deportivos de invasión los equipos en juego tratan de alcanzar con un móvil (balón, pelota, bola, disco volador, pastilla, dardo...) la meta o portería del rival el mayor número de veces y defender la propia. Thorpe, Bunker y Almond (1986b) presentaron dos subcategorías: los juegos de invasión orientados a una diana o meta fija y los juegos de invasión orientados a sobrepasar una línea de fondo para puntuar.

El diseño de los juegos modificados debe conjugar al menos 4 premisas:

1. La correcta adaptación estructural del deporte adulto a las características psicomotrices y motivacionales de los alumnos para optimizar las posibilidades de implicación en el juego.
2. El establecimiento apropiado de los objetivos didácticos prioritarios en tres niveles: cognitivo, motriz y afectivo. Entendemos, pues, que los recursos lúdicos que el profesor de Educación Física utiliza en sus sesiones deben ir cargados de plena intencionalidad y no ser fruto de la casualidad o el azar, lo que mermaría la potencialidad de los juegos y su oportuna explotación didáctica.
3. La adecuación a las posibilidades espacio-temporales y materiales disponibles para obtener el máximo rendimiento.
4. El oportuno apoyo en estrategias cognitivas que encaucen y estimulen la búsqueda, teniendo en cuenta que la simple propuesta de un juego no necesariamente suscita interrogantes tácticos o técnicos entre el alumnado.

Dentro de las posibles manipulaciones de las variables que componen las estructuras de los juegos deportivos se pueden encontrar:

1. Móvil: se pueden modificar aspectos relacionados con el tamaño, el peso, la dureza, la forma del objeto o el número de móviles con los que jugar.
2. Implemento: al igual que en el móvil, el tamaño, el peso, la forma, la dureza, el color son características que se pueden cambiar.
3. Metas: dentro de este punto hay que tener en cuenta las dimensiones de estas donde la altura y la anchura son determinantes a la hora de jugar. También la ubicación, el número de metas, la forma y la movilidad de estas, resultan interesantes en la construcción del juego.
4. Espacio del terreno: las dimensiones, la forma y la ubicación del espacio de juego son determinantes a la hora de jugar.
5. Jugadores: en esta variable se pueden ir cambiando diferentes aspectos ya sea relacionado con el número de estos en cada equipo como las roles o funciones que tiene cada uno de ellos dentro del campo. A parte, el género dentro de los deportes es considerado de gran importancia ya que en la etapa de Educación Primaria parecen estar justificados los equipos mixtos ya que las diferencias entre chicos y chicas son casi inexistentes (Giménez Fuentes-Guerra y Sáenz-López Buñuel, 1996).
6. Tiempo: este aspecto puede ser manipulado en función del propósito que se quiere conseguir. Por ejemplo, para acelerar el ritmo de juego se puede limitar el tiempo en la realización de acciones como la posesión del móvil o la permanencia en áreas determinadas. También, se pueden hacer cambios en la duración de las partidas en función de la condición física de los jugadores, en los periodos de descanso y número de estos durante el partido ya sea a modo de recuperación o de planificación de estrategias.

Todos estos aspectos resultan claves en la construcción de los juegos ya que, a través de su modificación, se conseguirán diferentes resultados.

LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS Y SUS DIMENSIONES

Según Navarro (2011) todos los juegos motores pueden ser mejorados. Para ello, debemos entender que la situación de movimiento agrupa un conjunto de elementos

con una estructura clara y rígida, ensamblados según su lógica común. Desde este punto de vista, el profesorado necesita saber reconstruir el juego a partir del análisis de su estructura y las funciones que de ella se derivan.

También nos dice que los profesores de educación física utilizan juegos motores a diario por una variedad de razones curriculares, pero están de acuerdo en que los juegos pueden modificarse para utilizar situaciones en las que puedan promover el aprendizaje o ser de interés para la enseñanza futura.

Navarro (2002) sostiene lo siguiente:

“Los juegos motores se supeditan a los presupuestos pedagógicos que postula el currículo escolar; en ellos tiene la directriz con la que adecuar sus modelos a los objetivos curriculares del área de educación física. De manera que se trataría, entonces, de encontrar cuál es la fuente de optimización de juegos motores y su adecuación a los propósitos del currículo. Los caminos son dos: el primero, recurrir a la fuente casi inagotable de los juegos tradicionales de tantas y tantas culturas; la segunda, el diseño de juegos motores”. (p.17)

El juego motor reglado puede ser analizado desde tres dimensiones que nos ayudan a comprender y analizar estos juegos y las respuestas que provocan en los estudiantes. De esta manera, según García Monge y Rodríguez Navarro (2007), el trabajo de estas dimensiones surge de las necesidades de nuestro ámbito profesional y según el grupo de Tratamiento Pedagógico de lo Corporal la manera de comprender la Educación Física Escolar. Estas dimensiones de las que hablan y las cuales encontraremos en los juegos y situaciones lúdicas son las siguientes:

- La dimensión estructural está formada por como dice su nombre estructuras y elementos que permiten la ejecución de las actividades o juegos siendo esta una característica básica. Dentro de estos elementos que conforman la dimensión, encontramos las normas que rigen los juegos. Estas pueden ser modificables para la construcción del “Juego Bueno”, menos “la regla primaria” la cual construye la intención mínima sobre la que se estructuran el resto de las normas.

Por otra parte, hay que destacar a Parlebás como autor importante que estudió esta dimensión a través de la Praxiología. Parlebás hace una clasificación de las acciones motrices teniendo en cuenta tres parámetros los cuales son:

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

Y además la incertidumbre que dependiendo de si influye o no en los parámetros se colocará un guion debajo de la letra correspondiente dando lugar a las 8 subcategorías.

- CAI: sin incertidumbre ni interacción con otros.
- CAI: el medio es incierto y no hay interacción entre personas.
- CAI: la incertidumbre se encuentra en el compañero, lo que llega a ser una fuente de imprevistos e impone continuos reajustes en el cumplimiento de la tarea común.
- CAI: la incertidumbre aparece en el medio físico, y se produce una situación de cooperación motriz.
- CAI: la incertidumbre procede del adversario. La interacción está dominada por el antagonismo, la estratagema y la finta.
- CAI: los adversarios se enfrentan en un medio con incertidumbre.
- CAI: se mezcla la interacción que une a los compañeros y la interacción que separa a los adversarios en un medio constante.
- CAI: se dan situaciones donde la comunicación y la contra comunicación motrices tienen lugar en un entorno con incertidumbre.

Además de esta clasificación, Hernández Moreno (1994) crea nuevos elementos constitutivos de las estructuras relacionados con la utilización de los espacios y la intervención de los jugadores siendo las siguiente:

- De espacio separado y participación alternativa.
 - De espacio común y participación simultánea.
 - De espacio común y participación alternativa.
- La dimensión personal incluye a las personas que participan en el juego, ya sean niños y niñas o adultos. No es fácil acercarse a esta perspectiva de estudio ya que como sabemos, cada persona es diferente, es decir, tiene unos intereses, unas

motivaciones o unas características distintas. Como afirma García Monge y Rodríguez Navarro, “*en cada situación de juego existen tantos juegos como jugadores*”. Esto nos hace darnos cuenta de la complejidad que existe dentro del juego ya que dentro de este pueden darse multitud de situaciones tanto alegres como problemáticas. Por ello, nuestra función como docentes es atender a las necesidades, motivaciones, intereses de todo el alumnado creando un ambiente de juego bueno donde todos aprendan y disfruten en todos los juegos.

- La dimensión cultural tiene que ver con el aprendizaje de actitudes y valores propios de cada contexto en función de los usos, vivencias corporales y prácticas que se hacen dentro de los juegos. Esto lo resume Parlebás (1988) “*Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece*” (p.114). Durante el desarrollo se van aprendiendo de manera inconsciente aspectos propios de la cultura a la que se pertenece, ya sea de forma explícita o implícita ya sea por ejemplo en el aspecto físico o en actividades lúdicas.

LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS: JUEGO BUENO

Durante las últimas dos décadas, se han estudiado los juegos, particularmente aquellos aspectos que definen un "juego bueno". Así, se pueden encontrar nuevas formulaciones y reflexiones como las de Orlick, T (1990), Almond, L. (1997) y Enis, C.D. (1999), que comenzaron a defender un mayor papel de los niños en el aprendizaje. Por tanto, como señala Vaca, M (2002), *el proceso de enseñanza girará en torno a todas sus acciones*.

Para poder hacer referencia al concepto de juego bueno hay que retroceder hasta el año 1991 donde dentro del “Seminario Permanente Tratamiento pedagógico de lo Corporal” se comenzaron a transformar los juegos a través de la dotación de recursos por parte del alumnado.

Por otro lado, en 1994, se intentó disminuir la problemática que tenían las escuelas rurales en relación con la falta de recursos materiales dedicados a los juegos adaptando los juegos a las condiciones que tuviesen los pueblos. Esto acabaría siendo la base de lo llamado “juego bueno”. A partir de ahí, poco después, se crearon diversas unidades didácticas

relacionadas con este tema en colaboración de los integrantes del Seminario con el objetivo de ser llevadas a la práctica y posteriormente analizadas en un informe.

Con este proceso realizado, García Monge (2011), en las conclusiones de su tesis, plasma la definición de juego bueno de la siguiente manera:

“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 todos y todas en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará”. (García, 2011: 43)

Además de esta definición, existen unos núcleos temáticos en los que se basan el juego bueno según García Monge:

- **Seguridad:** es un núcleo sencillo que básicamente implica lograr que los estudiantes comprendan que una vez que un jugador se lesiona o se hace daño, el juego se para o se termina. Para ello debemos concienciarlos para que jueguen con seguridad porque son responsables de sus actos. Por este motivo, antes de empezar a jugar hay que ajustar el espacio para evitar colisiones o golpes. También hay que tener cuidado con los materiales utilizados y la ropa que visten los jugadores para evitar riesgos.
- **Relaciones:** este apartado está relacionado con la participación de los jugadores donde todos tengan la oportunidad de jugar de manera equilibrada sin hacer ninguna discriminación sobre las capacidades de estos y ayudando a aquellos que lo necesitan.
- **Normativa:** este núcleo destaca la importancia de la existencia de reglas dentro del juego, las cuales son formuladas por el consenso de todos los jugadores. En otras palabras, los propios jugadores son responsables de establecer las reglas. A medida que los juegos evolucionen, verán si funcionan para todos los jugadores o si es necesario modificarlos para lograr un equilibrio donde todos los jugadores puedan participar por igual. De esta forma, podrán comprender cómo afectan las reglas al juego y así desarrollar una estructura de juego en la que los jugadores

participantes puedan realizar sus acciones. Parlebás, P. (2001) afirma en la siguiente cita:

“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”.

En otras palabras, todo juego se define por una lógica o estructura interna en la que los participantes realizan una serie de acciones y otras acciones que influyen en su forma de jugar. Hablando de la estructura del juego, no sólo debemos referirnos a las reglas básicas del juego, sino que como señalan Navarro, V. (1993 y 1998) y de Méndez, A. (1999), también debemos poner especial énfasis en los elementos que componen la estructura del juego, y que sin ellos el juego no podría implementarse. Estos elementos son: jugador, oponentes/compañeros, espacios, tiempos, objetivos, materiales/artefactos y, finalmente, las reglas mismas. Respecto a las reglas y regulaciones, Navarro, V. (2008) afirma que las reglas son un acuerdo formado por los jugadores que les permite actuar según lo acordado. Además, habla de la importancia de lo que llama la “naturaleza del juego” en el juego, que orienta los objetivos del juego, a través de la cual los participantes adaptan sus acciones para alcanzar dichos objetivos, y el "espíritu de la regla", porque sostiene que cada regla lleva consigo un conjunto de valores, y por lo tanto cada regla debe ser analizada para mostrar qué aprendizajes y valores educativos se pueden derivar de ella. A pesar de este acuerdo, los estudiantes deben saber que todos los juegos están regidos por unas reglas primarias, como García, A. y Rodríguez, H. (2007) que les dan significado y los definen y sobre los que se construyen otros estándares. Estas reglas son las siguientes:

- Capturar y evitar ser capturado.
 - Dar con un objeto y evitar ser dado con un objeto.
 - Hacerse con un espacio a través de un objeto (con o sin implemento).
 - Hacerse con un objeto y deshacerse de un objeto.
- **Intervención personal y responsabilidad:** este tema hace referencia al fomento de valores relacionados con el núcleo temático de las relaciones. Los valores que suelen tratarse son la aceptación del éxito y la derrota, las emociones que surgen

en los juegos, las actitudes positivas y las acciones para resolver problemas dentro del juego.

En conclusión, estos núcleos temáticos son imprescindibles para la construcción de un juego bueno en el que entre todos elaboren las normas, participen por igual en las acciones del juego, se fomenten las relaciones y sobre todo sea un lugar seguro en el que no existan daños y lesiones.

METODOLOGÍA UTILIZADA EN LAS SESIONES DE EDUCACIÓN FÍSICA

La metodología utilizada queda especificada en la fundamentación teórica de este trabajo donde ya explico que utilizaré la metodología específica del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal donde el alumnado es el principal protagonista del aprendizaje.

Además, el decreto vigente hace alusión a la organización de las sesiones: *“Al comienzo de la clase se podrían plantear, si fuese necesario, los aspectos teóricos y conceptuales que serán la base para el desarrollo de las tareas y actividades por parte del alumnado que el docente haya planificado, pudiendo dedicar la última parte de la lección a la puesta en común de las conclusiones que se deriven de la tarea realizada en el aula”*. (Decreto 39/2022)

Las sesiones tendrán una estructura común con tres partes diferenciadas a las que se denominan momentos: momento de encuentro, momento de construcción de los aprendizajes y momento de despedida. Cada uno de ellos a su vez, están divididos en una serie de fases (Vaca, M. 2002).

- Momento de encuentro: Este momento resulta muy importante al comenzar la asignatura ya que en él se consigue el equilibrio entre la tendencia docente y la tendencia discente como afirma Vaca, M. (1996). Esta primera fase es de compartir normativa. También, tienen lugar los saludos entre docente y alumnado y la transmisión de otro tipo de información especial. Este primer momento puede ser utilizado, además, para introducir al alumnado en el tema que se va a desarrollar ese día. De esta manera, con la información que se les dé generarán interés por ello y comprenderán el contenido de la actividad. Vaca, M. (1996) a esta fase la llama *“compartir el proyecto”* en el que hace participe al alumnado de diferentes formas para averiguar de que va a ir la lección. Igualmente, se aprovechará para recordar

lo hecho en sesiones anteriores con el objetivo de repasar, reforzar y enlazar aquellos contenidos que resultan importantes y que el alumnado debe tener en cuenta para el desarrollo de las actividades posteriores.

Este momento puede ser alargado cuando sea necesario para que el desarrollo de la unidad se desarrolle adecuadamente.

- Momento de construcción del aprendizaje: Este momento está compuesto por una “sucesión creciente” de actividades o tareas que tienen las siguientes fases: propuesta, acción, reflexión y replanteamiento.

Primeramente, las propuestas deben ser lo suficientemente abiertas que permitan hacer, pensar y aprender en diferentes niveles según las características del alumnado y de sus experiencias y conocimiento previos. Estas propuestas se formulan en forma de reto personal y se busca que el alumnado aprenda más de lo que ya sabía sin la necesidad de que todos aprendan lo mismo. Las vías por las que el docente puede hacer llegar esta información son muy diversas ya sea de manera hablada, escritas en la pizarra o en una ficha que dé al alumnado. Lo más importante de esta fase es que el alumno conozca desde el principio el qué, cómo y para qué sirve lo que va a aprender.

Posteriormente, en la fase de la acción lo más normal es que el alumnado necesite ayuda del profesor a la hora de realizar la propuesta. El docente para solucionar el problema puede volver a explicar la tarea a aquellos que no la hayan entendido, dar pautas para su realización o hacer correcciones. En esta fase la recopilación de información relevante por parte del alumnado resulta fundamental. De esta forma, el alumno al recoger notas tanto para su propia información como para el momento de reflexión está dándose cuenta del desarrollo de la tarea. Para que este momento sea óptimo en el aprendizaje del alumno debe existir un tiempo para su realización donde el alumnado pueda ejecutar la acción tranquilamente, entenderla y reflexionar sobre ella. La pizarra puede servir de ayuda para resaltar aquellas cuestiones que surgen durante la práctica y que resultan interesantes tener en cuenta.

Seguidamente, en la fase de reflexión los cuadernos de los estudiantes sirven de apoyo para reflexionar sobre los datos relevantes que han ido anotando. Esas reflexiones también pueden ser anotadas en los cuadernos ya que de este modo el grado de consciencia es mayor y no sólo se limita a escuchar dichas reflexiones.

Por último, en la fase de replanteamiento, se debe buscar una nueva propuesta que sea adecuada para ese momento y que esté relacionada con lo que saben los alumnos y las características y posibilidades de estos. En este momento surge la idea de “Gran Sesión” la cual se construye pensando en el proceso de enseñanza-aprendizaje completo en el que resulta fundamental que las actividades pensadas se dividan en partes para que puedan trabajarse en diferentes días. Estas actividades pueden estar planteadas para la exploración, el ensayo, la observación, la reflexión, la comprobación, etcétera (Vaca, M. 1996).

Esto se relaciona directamente con la “sucesión creciente” de actividades donde las lecciones deben ir creciendo en dificultad y adaptándose al alumnado creando Zonas de Desarrollo Próximo donde el apoyo sea justo en cada una. Esto significa que en un principio las tareas sean abiertas y la ayuda del maestro sea clave para transmitir los conocimientos y posteriormente, las actividades sean más concretas y estas puedan ser resueltas de forma autónoma por el alumnado con la ayuda del conocimiento adquirido anteriormente. Esto permite que los estudiantes sean conscientes de cómo han adquirido los contenidos.

- Momento de despedida: Este último y pequeño momento está destinado a hacer un resumen de lo que se ha hecho a lo largo de la sesión y comentar aquellas dificultades o cuestiones que hayan surgido durante la sesión y no hayan sido entendidas. También, este momento sirve de planificador de la siguiente sesión ya que puede evaluar el proceso del alumnado y junto a esto adelantar los aprendizajes o tareas que se van a realizar posteriormente.

METODOLOGÍA

Este trabajo se ha llevado a cabo primeramente a través de un diseño y planificación de la unidad didáctica para posteriormente ponerla en práctica con el alumnado de un centro educativo. Este proceso ha tenido lugar durante el Prácticum II con el fin de extraer unos resultados sobre lo que ocurre en las diferentes sesiones y, de ahí, analizar varios aspectos que resultan interesantes para reflexionar. Esos aspectos analizados están estrechamente relacionados con el tema del trabajo.

Para comenzar, la unidad didáctica ha sido realizada con los cursos de 4º y 6º de Primaria, siendo la misma unidad para los dos grupos. La temporalización de esta ha sido alrededor de 3 semanas entre los meses de abril y mayo.

Durante las sesiones, iba anotando en un cuaderno aquellas situaciones y comportamientos que resultaban interesantes para posteriormente analizarlo y reflexionar sobre ello. Además, contaba con un compañero de prácticas, el cual me comentaba algún aspecto que había observado que debía tener en cuenta para las sesiones posteriores.

De este modo, al acabar la unidad didáctica con el alumnado, tenía gran cantidad de información de la cual me permitía sacar diferentes aspectos para analizar.

Dentro del análisis se encuentran los diferentes puntos que he encontrado interesantes hablar sobre ellos junto a los datos que afirman esas reflexiones. Los análisis están relacionados directamente con la planificación y desarrollo de la unidad didáctica llevada a cabo en los dos grupos y los comportamientos del alumnado durante esta.

En los anexos de este trabajo está plasmada la unidad didáctica con su planificación y el desarrollo de las sesiones en los dos grupos impartidos. Además, también figuran las imágenes de las fichas de las normas, las estrategias y la evaluación de algunos alumnos de los dos grupos de seguimiento.

EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En el siguiente apartado van a exponerse los resultados obtenidos mediante un análisis centrado en aquellos puntos que resultan interesantes destacar por cómo influyen dentro del desarrollo de las sesiones y, asimismo, en la construcción del juego tanto de un grupo como del otro. Los indicadores que se van a analizar son los siguientes:

En primer lugar, se considera la regla primaria como el punto inicial para trabajar los objetivos creados.

En segundo lugar, se habla de la influencia que hace en cada grupo las normas relacionadas con la participación.

En tercer lugar, se hace una selección de alumnos y alumnas dentro de los grupos para comparar sus comportamientos en el juego en función de las normas que se van proponiendo.

En cuarto lugar, se analiza cómo afecta la falta de planificación en relación con el espacio o al alumnado en el desarrollo de las sesiones.

En quinto lugar, se comenta la importante influencia que tiene el maestro tutor en el comportamiento del alumnado.

En sexto lugar, se reflexiona sobre cómo condiciona el grado de maduración del alumno en la construcción del juego.

Y, por último, se incide en la importancia que tiene la planificación y la replanificación de las sesiones en función de su desarrollo.

LA SELECCIÓN DE LA REGLA PRIMARIA COMO PUNTO INICIAL PARA TRABAJAR LOS OBJETIVOS

Este punto resulta fundamental a la hora de empezar la unidad didáctica. Ya que el alumnado debe tener claro cuál es el objetivo que deben conseguir.

En esta unidad didáctica de Juego Bueno, al tratarse de la construcción por parte del alumnado de un juego, debe quedar claro cuál es el objetivo de ese juego. El objetivo explicado a los grupos fue marcar punto en la meta del campo contrario con la utilización

de un stick y una pelota. Este objetivo se relaciona con una de las reglas primarias que puede tener un juego, la cual es: “Hacerse con un espacio a través de un objeto”.

Esta debe ser la explicación antes de comenzar a construir el juego ya que si el alumnado no sabe en qué tiene que consistir dicho juego no serán capaces de proponer las normas que conlleven al objetivo que se desea.

Esto se puede ver en la primera sesión con el alumnado de 6º:

Cuando comenté el objetivo un alumno levantó la mano para hablar y dijo: “¿Es la regla primaria del juego no?” (Anexo I, sesión1, 6º, p.2)

A lo que yo respondí que sí lo era. Inmediatamente, escribí en la pizarra las reglas primarias que existían y pregunté: “¿Alguien sabe decirme cuál es de todas?”

El alumnado se quedó en silencio pensando y al momento una niña dijo en alto: “Creo que es la de hacerse con un espacio a través de un objeto, porque tienes que marcar punto en la meta con el stick y la pelota que son los objetos que vamos a utilizar”. (Anexo I, sesión 1, 6º, p.2)

También en la clase de 4º se nombró:

Con este objetivo, añadí en la pizarra las reglas primarias que podía tener un juego para que el alumnado relacionase el objetivo que les había dicho con una de las que estaba en la pizarra. Una alumna levantó la mano y respondió: “Yo creo que es la de hacerse con un objeto y deshacerse de un objeto, ya que tienes que intentar coger la pelota y así lanzar y deshacerte de ella”. (Anexo I, sesión 1, 4º, p.4) A lo que yo respondí que no era del todo la correcta, ya que les había dicho donde tenía que llegar la pelota para dar por válido el objetivo.

Otro niño contestó inmediatamente: “Es la de hacerse con un espacio que es la meta a través de un objeto que es la pelota y el stick con el que se lanza la pelota”. (Anexo I, sesión 1, 4º, p.4)

Una vez el alumno tiene claro dicho objetivo, comienzan a jugar y van surgiendo diferentes situaciones donde deben poner unas normas para que el juego que se construya sea seguro, haya una participación equilibrada, unas normas claras y sencillas que permitan jugar adecuadamente y donde los jugadores mantengan un comportamiento bueno.

Como conclusión, la regla primaria tiene mucha importancia dentro de la unidad didáctica de juego bueno y más en el momento inicial de esta ya que lo primero que deben tener claro el alumnado es el objetivo en el que se basa el juego de tal forma que se vayan consiguiendo los objetivos que se quieren trabajar dentro de la unidad didáctica con relación al juego que van construyendo. Además, esta regla no se cambió en ningún momento del juego ya que todas las normas que surgieron estuvieron destinadas al logro de esta.

¿CÓMO INFLUYEN LAS NORMAS DE PARTICIPACIÓN EN CADA GRUPO?

Con el transcurso de las sesiones el alumnado fue cambiando o modificando las normas para que todos los jugadores participasen de manera equilibrada en la partida.

En la clase de 6º de Primaria lo primero que se propuso fue pasar la pelota a 4 miembros distintos del equipo para que de esta forma no siempre fueran los mismos la que la tocasen.

El alumnado con el tiempo se dio cuenta que no era buena ya que limitaba la jugada y esta no era dinámica ya que al tener que pasarla a diferentes miembros el otro equipo se relajaba hasta el último pase que era cuando podían atacar y hacer punto. Es decir, con esta norma el juego no era dinámico y ralentizaba la acción de tirar.

Otra norma que sugirieron fue alternar posiciones en el campo y de esta forma todos tendrían la posibilidad de tirar al campo contrario la pelota. Esta norma se respetó hasta el momento en el que el juego pasó de ser de cancha dividida en el que ningún equipo podía pasar al terreno del equipo contrario a ser campo de invasión en el cual las posiciones cambiaban constantemente debido al movimiento de los jugadores por todo el terreno de juego pudiendo sobrepasar la línea de medio campo para llegar a la meta y marcar punto.

Esto se puede ver en:

Les hice una pregunta: “¿Habéis tocado la pelota todos? ¿Y ha sido por igual?”

A lo que el alumnado respondió que no había sido así. Para solucionar este problema propusieron las siguientes normas:

Hacer 4 pases por diferentes personas del equipo

Alternar las posiciones en el campo cada vez que se marque un punto

Lanzar la pelota al campo contrario un jugador distinto del equipo pasando por todos ellos. (Anexo I, sesión 1, 6º, p.3-4)

Posteriormente se modificó el terreno de juego pasando a ser dos campos y cuatro equipos. Esto se puede observar en este momento de la sesión:

Antes de que yo dijera nada, un alumno propuso hacer 4 equipos y dos campos ya que se aburría al no poder tocar la pelota de manera más seguida. (Anexo I, sesión 2, 6º, p.7-8)

Al formar más equipos con el mismo número de personas en la clase, surgen equipos con menor número de jugadores en cada uno de ellos aumentando así la participación. Cuantos menos jugadores haya en el campo y en cada equipo, la probabilidad de que los jugadores toquen la pelota será mayor.

Y, por último, para que el juego fuese más dinámico pusieron la norma de cambiar la posesión de la pelota si esta salía de los límites del campo.

Por último, antes de reanudar el juego les pregunté: “¿Qué pasa si la pelota sale de los conos que hacen la función de límites del campo?” El alumnado me respondió que cambiaba la posesión de la pelota al equipo contrario. Esta norma no estaba puesta, pero la tenían interiorizada desde el principio. (Anexo I, sesión 2, 6º, p.8)

Con ello lo que se consigue es alternar las posesiones en los equipos por si en algún momento un equipo destaca sobre el otro y no permite casi tocar la pelota a este último.

En la clase de 4º de Primaria, al comienzo del juego observé el nivel de participación del alumnado en el juego y vi claramente aquellos que procuraban tener la pelota cada momento por ser demasiado competitivos y quien no tocaba la pelota e incluso se alejaba de ella si tenía posibilidades de que le llegase. Esto se puede ver de manera directa en los comentarios que hicieron algunos alumnos:

“No me pasan la pelota porque piensan que no voy a darla”, “Si me muevo del sitio se van a enfadar conmigo o nos van a meter punto”, “Si paso la pelota a alguien que no la da vamos a perder”, “Me quitan la pelota compañeros de mi mismo equipo”. (Anexo I, sesión 1, 4º, p.5)

El alumnado para resolver este problema propuso tener cada jugador una posición en el campo, de tal forma que si llegaba la pelota a su terreno debía darla. Pero esta norma no solucionó el problema ya que los jugadores que tenían la pelota la mayoría de las veces procuraban no lanzarla muy lejos de su posición. Esto provocó que el juego fuese lento debido la falta de movimiento tanto de los jugadores como de la pelota ya que eran pases cortos y lentos. Además, se observó que las personas que no tocaban casi la pelota se aburrían y eso hizo que a estos jugadores se le quitasen las ganas de implicarse en el juego.

Una vez que se formaron los 4 equipos y los 2 campos de juego, la participación aumentó ya que se habían reducido el número de jugadores por equipo por lo que había menos opciones para pasar la pelota y con ello aumentaba la probabilidad de que la mayoría de los jugadores tuvieran que tocar la pelota en algún momento.

Una vez jugaron con esta modificación de equipos, un alumno respondió: “Ahora, al ser menos jugadores dentro del equipo y en el campo, necesitamos pasárnosla entre todos para poder cumplir el objetivo”. (Anexo I, sesión 2, 4º, p.10)

Cuando el juego se convirtió en campo de invasión y los jugadores pudieron moverse por todo el campo necesitaron hacer mayor número de pases en el equipo para así abrir huecos y poder llegar a la meta sin perder la posesión.

Con esto se ha podido observar cómo la participación de un grupo y de otro iba cambiando debido a diversos aspectos como son el comportamiento del alumnado o las normas propuestas por ellos que a veces beneficiaban a unos y otras veces a otros.

Aun así, de forma general, la participación en el juego se consiguió, tanto en un grupo como en el otro. Las normas se propusieron en diferentes momentos en cada grupo, pero fueron prácticamente iguales por lo que se consiguió un resultado parecido en relación con la participación de los jugadores dentro del campo.

¿EN QUÉ MEDIDA DETERMINAR LAS NORMAS AFECTA A UNAS PERSONAS Y A OTRAS?

Para analizar este apartado me voy a centrar en diferentes tipos de personas que he podido observar dentro de los dos grupos de seguimiento en función de su comportamiento a lo largo de la creación de normas.

Por un lado, está la niña tímida, la cual no participa casi en el juego porque no quiere estorbar y, por lo tanto, huye o se aparta de la pelota para así no tener que tocarla por miedo a realizar la acción mal y sus compañeros se quejen de ella. Esta niña será mencionada en el análisis como Niña 1.

Por otro lado, se encuentra el niño disruptivo, el cual muestra comportamientos agresivos si algo no le gusta. Este niño será mencionado como Niño 2.

Y, por último, existe el niño egoísta, el cual sólo quiere jugar él, tener la pelota él todo el rato y hacer las jugadas él solo. Este niño aparecerá con el nombre de Niño 3.

En la primera sesión ya pude distinguir a este tipo de niños dentro de cada grupo. Al principio cada uno de ellos se comportaba en función de su personalidad. Pero en el momento de empezar a poner normas esos comportamientos cambiaron y fueron evolucionando.

Las primeras normas que se pusieron en relación con la participación de los jugadores generaron reacciones muy diferentes de una persona a otra. La niña 1 empezó a involucrarse más en la partida, el Niño 2 se enfadaba constantemente si la acción en su equipo no salía bien o perdían la partida y el Niño 3 mostraba sentimientos de tristeza ya que ahora no sólo era el protagonista y el que manejaba en todo momento la pelota.

“Con estas normas vamos a perder” “Al tener que jugar todos los del equipo el objetivo de marcar punto es más difícil” “No me gustan estas normas”. (Anexo I, sesión 1, 6º, p.4)

Posteriormente, para evitar este tipo de comportamientos de los niños 2 y 3 se propuso una norma relacionada con la intervención personal que prohibía cualquier tipo de mal comportamiento dentro del campo, si esto pasaba sería sancionado con la expulsión al banco.

No enfadarse. No hacer daño a los demás. No gritar. Penalizar si se incumple alguna norma con dejar de jugar durante un tiempo. (Anexo I, sesión 2, 4º, p.9)

Esta norma tranquilizó el ambiente ya que ahora la Niña 1 se sentía más segura y relajada a la hora de jugar y poder participar sin que hubiese compañeros molestos con ella. Los niños 2 y 3 fueron expulsados varias veces del campo por sus comportamientos, pero a

partir de ahí empezaron a controlarse y estuvieron jugando sin sanciones en las posteriores partidas.

Otra norma que influyó en el comportamiento de este tipo de alumnado fue la rotación dentro del equipo.

Por un lado, la Niña 1 tuvo una participación mayor en la partida ya que eran menos jugadores dentro del terreno de juego y sus compañeros necesitaban de su ayuda.

Por otro lado, los descansos en el banco al Niño 2 le servían para relajarse durante el tiempo que estaba él sin jugar viendo a sus compañeros. Y el Niño 3, al no poder estar sin jugar cogió el rol de entrenador, el cual decía diferentes acciones que podían hacer sus compañeros dentro del campo.

Los comentarios que hacían eran: “Pasa la pelota atrás que está Lucas” “Vete hacia la portería para que te la pasen” “Cuidado con Sara”. (Anexo I, sesión 5, 4º, p.22)

Por último, en la última sesión donde se realizaron estrategias en el juego, permitió observar cómo estaban creadas esas acciones en función de cada jugador.

La Niña 1 nunca tenía la función de tirar a portería, sino de hacer un pase a otro compañero de su equipo. El Niño 2 y el Niño 3 eran los protagonistas en el juego, los cuales hacían el pase final antes de tirar y la tirada a portería. Estas acciones muchas veces llevaron a estos a enfrentarse entre ellos por tener la mejor acción.

Durante este tiempo me di cuenta cómo cada uno tenía una función en la jugada. Incluso hubo conflictos ya que a la hora de elegir quien era el encargado de tirar a portería, no se ponían de acuerdo ni proponían una solución para ello siendo la posible rotación de funciones. (Anexo I, sesión 5, 6º, p.20)

Con todo esto analizado, pude observar la evolución de estos alumnos a lo largo de las sesiones y la propuesta de las diferentes normas. Cada una de ellas generó unos comportamientos y emociones distintas en cada niño ya que cada uno tiene una personalidad que le hace actuar y responder de una manera u otra. Por ello hay que buscar el equilibrio dentro de la clase tanto de aquellas personas tímidas para que se sientan más libres de expresar lo que sienten y de hacer en cada momento lo que se pide sin miedo a las reacciones que puedan tener sus compañeros como de aquellos niños que tienen un

comportamiento fuerte para calmarles y así no afecten al clima del aula produciendo conflictos entre ellos.

¿CÓMO AFECTA LA FALTA DE PLANIFICACIÓN EN RELACIÓN CON EL ESPACIO O EL ALUMNADO EN EL TRANSCURSO DE LAS SESIONES?

La planificación, tanto anterior como durante como posterior, es fundamental para el desarrollo de las sesiones.

El primer problema relacionado con la falta de planificación fue el espacio en el que se iba a desarrollar la unidad didáctica. La imagen del gimnasio se puede ver en el (*Anexo II*). Era un espacio amplio, pero al tener un número considerable de alumnos y alumnas el espacio se quedaba muy reducido para poder moverse con soltura con el material que se necesitaba que en este caso era el stick y la pelota. Al principio organicé el campo a lo ancho para que de esta forma entrase todo el alumnado en él. Después, con la norma de formar dos campos y así equipos de menos jugadores, el espacio se quedó muy reducido para poder moverse fácilmente.

Por motivos de tiempo atmosférico, no pudimos salir al patio escolar el cual era mucho más grande, lo que permitía realizar multitud de campos y además que no estuvieran pegados unos de otros.

Para solucionar este problema, en una sesión se propuso una norma relacionada con la rotación de jugadores dentro del equipo.

Tras estas normas continuaron la partida unos minutos y volví a parar el juego para hacer una propuesta debido a la cantidad de choques entre sticks y poco movimiento de la pelota por el campo: Hacer rotación de jugadores dentro del equipo. (Anexo I, sesión 5, 4º, p.21-22)

Esto hizo tener mayor espacio dentro del campo ya que los equipos redujeron una persona en cada uno de ellos y permitía el movimiento entre los huecos existentes.

Por esto es importante planificar las actividades teniendo en cuenta el espacio en el que van a ser desarrolladas para que no existan problemas como la falta de espacio en este caso.

Otro aspecto destacable relacionado con la planificación fueron la formación de equipos. Al empezar la unidad didáctica con los dos grupos, los equipos los formaron ellos mismos

mediante un representante de cada uno de ellos, el cual iba eligiendo a los demás jugadores que quería en su equipo. Yo al no tener demasiado conocimiento sobre ellos, vi bien esa técnica. Pero el problema surgió durante la partida donde observé que en el mismo equipo se encontraban los alumnos más competitivos por lo que empezaron a surgir discusiones tanto de falta de participación del otro equipo y dentro del mismo y además de faltas de respeto hacia los compañeros.

En esa sesión la solución que se puso para ello fue la de dejar de jugar y sentarse en el banco si existía algún comportamiento inadecuado dentro del campo tanto con él mismo como con los compañeros.

No enfadarse.

No hacer daño a los demás.

No gritar.

Penalizar si se incumple alguna norma con dejar de jugar durante un tiempo.

Todas ellas tenían relación con la seguridad y la intervención personal dentro del juego. (Anexo I, sesión 2, 4º, p.9)

En posteriores sesiones los equipos decidí formarles yo con la técnica de 1, 2, 3 y 4 de manera aleatoria. Aun así, hubo momentos en los que tuve la mala suerte de juntar a los amigos o personas con mucho carácter dentro del mismo lo que dificultó el juego por la existencia también de conflictos actitudinales.

A medida que fui conociendo al alumnado, la formación de equipos me resultaba más sencilla ya que a los alumnos más competitivos les ponía a cada uno en un equipo al igual que a los amigos. De esta manera los equipos quedaban prácticamente equilibrados y el juego era bueno.

Estas situaciones experimentadas a lo largo de las sesiones me llevan a reflexionar sobre la importancia que tiene el conocer al alumnado con el que se está trabajando para así poder regular de forma adecuada la clase y en este caso los equipos para jugar.

Esta falta de planificación en relación con el alumnado produjo conflictos dentro de los equipos, ya que al existir personas muy iguales dentro de estos nunca va a haber un acuerdo y esto causará conflictos entre los propios miembros del equipo donde nunca existirá un equilibrio.

INFLUENCIA DEL MAESTRO TUTOR EN EL COMPORTAMIENTO Y ACTITUD DEL ALUMNADO

Este punto se corresponde con el comportamiento y la actitud del alumnado dentro de las sesiones.

Después de haber realizado la misma unidad didáctica en dos cursos de Primaria diferentes me he dado cuenta de que el comportamiento durante las sesiones ha sido totalmente distinto, tanto personalmente como con los compañeros y el docente.

En el grupo de 6º de Primaria, la mayoría del tiempo ha sido un comportamiento bastante bueno. El alumnado mostraba actitudes competitivas en el juego, pero en su justa medida sin llegar a afectar a sus compañeros ni al docente. Además, durante las explicaciones de la tarea a realizar, el alumnado se encontraba en silencio y atento escuchando al maestro. Y destacar la ayuda que prestaban en cada momento a sus compañeros si se hacían daño o no controlaban bien el juego y se les enseñaba para así cooperar en el juego y disfrutar todos juntos.

En cambio, en el grupo de 4º de Primaria, los comportamientos fueron muy variados durante las sesiones. Primero de todo la falta de atención durante las explicaciones del maestro sobre la tarea a realizar o la propuesta de normas. En muchos momentos tuve que quedarme en silencio por el barullo que se estaba formando al hablar entre ellos sin atender llegando a tal punto de estar casi una sesión entera sin poder hacer nada.

También, hay que destacar los comportamientos disruptivos de varios alumnos durante el juego que perjudicaban su desarrollo. Esos comportamientos estaban relacionados con la frustración, la competitividad de manera exagerada y el egocentrismo. Existen diferentes ejemplos de manifestaciones de esos comportamientos como son:

Durante la partida, había jugadores que necesitaban tener la pelota en todo momento, sin pasársela al resto de sus compañeros lo cual les hacía perder la posesión y perder la partida al intentar hacer todo solos sin cooperar con los demás integrantes de su equipo. Al perder la partida, lloraban a la vez que hacían movimientos violentos como muestra de su enfado con el resto de sus compañeros y con el docente llegando el punto de dejar de jugar por un tiempo. Esto se puede ver en la imposición de normas relacionadas con la participación y la intervención personal:

No quitar la pelota a un jugador del mismo equipo. (Anexo I, sesión 1, 4º, p.5)

No tirar el stick al suelo. No enfadarse. No hacer daño a los demás. No gritar. Penalizar si se incumple alguna norma con dejar de jugar durante un tiempo.
(Anexo I, sesión 2, 4º, p.9)

Esto me lleva a reflexionar sobre el papel del maestro tutor en las demás asignaturas. Para poder averiguar a que se debían estos comportamientos tan distintos de un grupo a otro se me permitió asistir a sus clases para ver su manera de trabajar con el alumnado.

A partir de ahí observé que en la clase de 6º de Primaria, las rutinas estaban muy marcadas, es decir, en cada sesión de cada asignatura el alumnado sabía que era lo que tenía que hacer al empezar la clase y posteriormente. Además, contaban con la técnica de levantar la mano si no entendían algún aspecto del que se estaba trabajando. De esta forma, el ambiente de la clase era relajado y organizado permitiendo al alumnado trabajar cómodamente.

Por el otro lado, en la clase de 4º de Primaria, la metodología utilizada era totalmente diferente. Para empezar, no tenían ninguna rutina marcada para el desarrollo de las sesiones de las diferentes materias. Esto provocaba una desorganización tanto en el alumnado como en el docente a la hora de impartir las sesiones. Asimismo, el ambiente era caótico debido a la falta de momentos concretos en los cuales les está permitido hablar a los alumnos. Por ello, el alumnado hablaba sin levantar la mano y en cualquier momento dificultando el desarrollo de las explicaciones.

Con estos datos extraídos sobre los dos grupos me surge la idea de la importancia que tiene la figura del maestro tutor en su alumnado. Esto quiere decir, que el modo de trabajar donde entra planificar, organizar, impartir las diferentes materias y mientras tanto crear un ambiente propicio para el desarrollo óptimo del aprendizaje, influye directamente en el comportamiento y la personalidad de cada uno de ellos. Si el alumnado no está acostumbrado a seguir unas rutinas o a levantar la mano para pedir permiso para hablar, se le va a hacer difícil aprenderlo y acostumbrarse a ello para utilizarlo sólo en una materia, en este caso la de Educación Física.

¿EL GRADO DE MADURACIÓN DEL ALUMNO INFLUYE EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES?

Al haber impartido la unidad didáctica con dos grupos de edad distintos el desarrollo de las sesiones ha sido algo diferente. Esto tiene que ver con la maduración del alumnado

donde se encuentra tanto el nivel de conocimientos y experiencias que permitan llevar a cabo una construcción propia de su aprendizaje como los comportamientos que aparecen y generan unas consecuencias u otras.

Es de destacar la temporalización de la unidad didáctica en los dos grupos impartidos. En la clase de 4º de Primaria, llegó a su final en un total de 6 sesiones mientras que la clase de 6º de Primaria sólo bastaron de 5 sesiones para llegar al juego bueno que se quería conseguir. Esto se puede ver en el Anexo I, en la planificación y desarrollo de las sesiones con cada grupo.

En los momentos de crear las normas, el alumnado de 4º no solía ponerse de acuerdo para fijar alguna que proponía un compañero. Primero se quejaban de que no era buena esa norma ya que perjudicaba a algunos de los jugadores los cuales querían jugar sin normas para que pudiese valer todo tipo de acciones. Pero al final una vez que la ponían en práctica se daban cuenta de que el juego iba cogiendo una estructura y un dinamismo que hacía que la mayoría de los jugadores disfrutasen jugando.

Por ejemplo, alguna norma que no la aceptaron de primeras fue la creación de un área alrededor de la meta o portería. Esto se debía a que dificultaba la acción de marcar punto y había que ser más precisos a la hora de tirar.

Algunos jugadores no estaban de acuerdo con esta norma ya que dijeron: “Así es más difícil marcar porque estas más lejos de la portería” “El portero va a parar todas las pelotas porque le da tiempo a reaccionar”. (Anexo I, sesión 5, 4º, p.21)

Y otra norma que tuvo multitud de opiniones antes de ponerla en práctica fue la de hacer rotaciones en el equipo a la hora de jugar. Algunos estuvieron de acuerdo desde el principio, ya que permitía tener más espacio para poder moverse por el campo y además descansar durante un periodo de tiempo pequeño. Pero otros no estuvieron de acuerdo ya que de esta forma iban a dejar de jugar en diferentes momentos y esto podía hacer que les marcasen punto si ellos no se encontraban dentro del campo.

En este grupo fue necesario la imposición de diferentes normas relacionadas con la seguridad ya que desde un primer momento los jugadores no se daban cuenta de que las acciones que estaban haciendo podían hacer tanto a él mismo como a otro jugador.

No tirar el stick al suelo. (Anexo I, sesión 2, 4º, p.9)

No chocar los sticks entre los jugadores (Anexo I, sesión 2, 4º, p.9)

En una tirada de la pelota hacia el otro campo, esta se levantó del suelo provocando un golpe en la cara de un jugador. El alumnado en ese momento propuso la siguiente norma:

La pelota debe moverse por el suelo. (Anexo I, sesión 3, 4º, p.13)

También se pusieron normas dentro de los equipos debido a la falta de compañerismo que existía dentro de él. Había momentos en los que un jugador robaba la pelota a otro jugador de su mismo equipo y no le permitía jugar.

Los comentarios de algunos alumnos y alumnas fueron: “Me quitan la pelota compañeros de mi mismo equipo”.

El alumnado sugirió como norma: No quitar la pelota a un jugador del mismo equipo. (Anexo I, sesión 1, 4º, p.5)

En cambio, en la clase de 6º de Primaria, las normas que se proponían normalmente eran aceptadas por la mayoría del grupo y estaban dispuestos a probarlas.

Aun así, hubo normas que no fueron del agrado de todos como, por ejemplo, la norma de los tiros directos a portería los cuales dificultaban la acción y con ello disminuía la probabilidad de acertar y hacer punto. Esta norma causó diferentes problemas dentro del equipo ya que siempre eran los mismos los que tiraban a portería por creerse los buenos en su equipo dejando sin participar al resto durante las tiradas.

Otra norma que resultó bastante problemática fue la figura de portero ya que todos en ese momento querían serlo. Después se dieron cuenta de que si todos querían ser portero lo que debían hacer es rotar y así todos los miembros del equipo pasarían por ese puesto.

Con relación a las normas de seguridad, en este grupo se pusieron las consideradas principales ligadas al material que se estaba utilizando. Ellos mismos tenían interiorizado las diferentes acciones que podían causar algún daño y, por lo tanto, quedaban prohibidas ejecutarlas.

Otro aspecto que quiero destacar es la sesión de estrategias realizada justo antes de acabar la unidad didáctica. En esta sesión se puede observar la evolución del niño ya que en el grupo de 4º esta tarea resultó algo difícil de entender ya que ellos cuando juegan el único

pensamiento que tienen en la cabeza es el de llegar a portería y meter gol. No se paran a pensar si existe alguna forma que permita marcar punto en diferentes momentos de la partida.

Sin embargo, en el grupo de 6º, desde un primer momento vieron las ventajas que suponía el hacer una estrategia antes de empezar a jugar para que cada jugador sepa la tarea que tiene en esa partida y no todos vayan por libre sin saber que hacer. Además, de esta forma se fomenta el trabajo cooperativo ya que para conseguir un objetivo final todos tienen que actuar y ayudarse en el proceso.

Este tipo de situaciones mencionadas, indican claramente la influencia de la edad y su evolución y maduración en el momento de decisión o de actuación. Se relaciona también con la educación que haya tenido el niño hasta ese momento donde entran en juego los valores transmitidos como el respeto, el compañerismo, la ayuda, etcétera.

PLANIFICAR Y REPLANIFICAR EN FUNCIÓN DEL DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Con el desarrollo de esta unidad didáctica de juego bueno me he dado cuenta de la importancia que tiene la planificación y en mayor medida diría yo ajustar la planificación durante el desarrollo de las sesiones.

En esta unidad didáctica el alumnado es el principal protagonista ya que son ellos mismos los que van construyendo el juego en función de las situaciones que se generen durante las clases. La construcción se realiza mediante la imposición de diferentes normas relacionadas tanto con la seguridad y la normativa como con la participación y la intervención personal de cada jugador.

Esto quiere decir que no se puede seguir una planificación concreta realizada por el docente ya que el juego va avanzando según los intereses de ese momento. Aquí cobra especial importancia la replanificación o reformulación de las sesiones que hace que el juego vaya encaminado hacia el objetivo final que se quiere conseguir. Por eso es fundamental que el docente conozca cada una de las normas que se pueden proponer y sus ventajas e inconvenientes para saber, en el momento que surjan, si son adecuadas o no para la finalidad a la que se desea llegar.

En muchos momentos las preguntas del docente aclaran las ideas del alumnado y hace que estos se den cuenta de lo que ocurre y sepan cómo resolverlo con la creación de

alguna norma. Es decir, para que el alumnado proponga una norma que en ese momento resulta importante para solucionar un problema, el docente debe hacer una pregunta clara y concisa con la que sepa casi seguro lo que el alumnado le va a contestar sugiriendo una norma.

Esta idea se complica en función de la edad del alumnado.

En el grupo de 4º de Primaria, las preguntas realizadas por el docente tuvieron que ser muy concretas para que el alumnado contestase justo con la norma apropiada. Además, al darse situaciones muy poco habituales en un juego, a veces el docente tampoco sabe en ese momento cuál es la norma exacta que quiere conseguir, pero con relación al objetivo que se desea va encaminando y así solucionando los problemas que surjan.

La primera fue: “¿Creéis que es difícil o fácil marcar punto? ¿Por qué?” Ellos me respondieron que fácil ya que había mucho espacio para poder dar con la pelota.

“¿Qué es más fácil, marcar estando lejos o cerca de la portería?” Ellos inmediatamente me respondieron que cerca. (Anexo I, sesión 4, 4º, p.18)

En cambio, en el grupo de 6º de Primaria, la formulación de preguntas por parte del docente fue menor ya que eran ellos mismos los que se daban cuenta de los diferentes problemas y sugerían varias normas para resolverlos.

Les pregunté: “¿Veis bien que se pueda marcar punto desde cualquier distancia? ¿Resulta seguro estar todos los jugadores en la portería intentando marcar punto?” Ellos me respondieron: “No, ya que nos damos muchas veces con el stick en los tobillos”. Y yo les volví a preguntar: “¿Qué se puede hacer para que los jugadores no puedan meterse hasta la portería para hacer punto?”. Entonces un alumno sugirió marcar una zona rodeando la portería para que ese espacio no pueda ser sobrepasado por los jugadores. (Anexo I, sesión 4, 6º, p.16)

Esto influyó en la temporalización de la unidad didáctica llegando al punto final del juego en un menor número de sesiones respecto al grupo de 4º de Primaria.

Todo esto está estrechamente relacionado también con la capacidad de improvisación del docente ya que a medida que concurre la sesión y van surgiendo las normas, el docente debe tener controlado los contenidos que quiere tratar en cada sesión, pero siempre existe

algún momento de improvisación debido a alguna situación ocurrida que no entrase en sus planes. Esta no debe afectar negativamente en la consecución de la unidad didáctica, sino que debe estar conducida hacia el objetivo final al que se desea llegar.

A medida que iban desarrollándose las sesiones, tanto con un grupo como con el otro, el juego iba cogiendo forma, pero cada uno iba a una velocidad diferente lo que dificultaba volver a planificar la sesión siguiente ya que cada grupo se encontraba en un punto distinto. Al fin y al cabo, lo que me ayudó a continuar cada sesión en cada grupo fue el tener claro el objetivo al que quería que llegasen y las partes de las que se debía componer el juego para que de esa forma lo consiguieran.

En el ANEXO I se encuentra la unidad didáctica con la planificación de cada sesión y el desarrollo con cada grupo.

En ellos se puede observar cómo ha ido construyéndose el juego en cada uno de los dos grupos y su no correspondencia con lo planificado por el docente ya que como se dijo al principio, en esta unidad didáctica el sujeto principal era el alumnado, el encargado de ir proponiendo diferentes normas que asegurasen un juego bueno.

CONCLUSIONES

En este apartado voy a exponer las conclusiones que he sacado después de haber realizado este trabajo donde he llevado a cabo una unidad didáctica en dos grupos diferentes del mismo centro educativo.

Primeramente, quiero destacar la oportunidad que se me ha dado de poder impartir la unidad didáctica con dos grupos del centro educativo. De esta forma, me ha permitido identificar numerosos aspectos de un grupo y del otro, con el fin de obtener los resultados anteriormente mencionados. Asimismo, me ha ayudado a comprobar que en ambos grupos no ocurre lo mismo debido a que los participantes del juego no son los mismos y, por lo tanto, sus acciones en el juego también han sido distintas. Por ejemplo, en la clase de 6º han comprendido rápidamente la importancia que tienen las normas dentro de un juego. Además, son capaces de relacionar cada norma con el núcleo temático al que pertenece. Otro aspecto para destacar de este grupo son los valores existentes dentro de él como, por ejemplo, el compañerismo y la ayuda que se prestaban entre ellos, la no discriminación por motivos de género o de grado de desarrollo de habilidades.

Por otro lado, en el grupo de menor edad he podido observar la necesidad de trabajar la normativa más lentamente estableciendo pocas normas en cada sesión para asegurarse de que se trabajan correctamente y así poder seguir avanzando. También es fundamental recordar al inicio de la lección las normas anteriores para que las vayan interiorizando poco a poco.

En cuanto al diseño y la programación realizada, he podido apreciar cómo se han ido elaborando los diversos núcleos temáticos del "juego bueno", sin demasiadas modificaciones ya que, aunque el estudiante era el protagonista del aprendizaje, mi función como maestra en la mayoría de las veces ha sido la de dirigir la propuesta hacia donde yo quería. Esto se logró mediante diversas reflexiones y pausas antes, durante y después de la acción. Las reflexiones ayudan al alumnado a identificar las acciones realizadas durante el juego y detectar los problemas que surgen a través de dichas acciones para así intentar solucionar esas dificultades.

Relacionado con la unidad didáctica realizada, otro aspecto que me ha llamado la atención ha sido la poca diferencia que existe entre el Juego Bueno creado por la clase de 4º y el de la clase de 6º. Como dije anteriormente, en la clase de 4º fue necesario añadir mayor

número de normas relacionadas con la seguridad que en el curso de 6º. Además, al realizar la misma unidad didáctica con los dos grupos hace que el desarrollo del juego sea semejante y por lo tanto el resultado final parecido.

Para que esta unidad didáctica se desarrollase adecuadamente he contado con la ayuda de la pizarra del gimnasio la cual me permitía reflejar a lo largo de las lecciones las diferentes normas que se iban proponiendo. Esta forma ayudó al alumnado a recordarlas mejor ya que mientras jugaban las tenían a la vista y a la vez las iban interiorizando para las sesiones posteriores.

Por consiguiente, otra conclusión clave que saco de este trabajo es que, si miramos los juegos desde la perspectiva del Juego Bueno, los juegos nos ofrecen muchas oportunidades educativas que son fundamentales para empezar desde abajo hacia arriba, para que, una vez interiorizados estos fundamentos, se puedan trabajar otros temas. Algunos de ellos pueden ser habilidades o estrategias que existen dentro del juego para así perfeccionar las acciones dentro de él.

Dentro del Juego Bueno se trabajan multitud de valores como son el compañerismo, el respeto, la tolerancia, la empatía, la inclusión y también conceptos como la argumentación y el debate con los compañeros al poner las normas, la escucha, el llegar a un acuerdo entre todos, plantear hipótesis dentro del juego y sus consecuencias posteriores. De esta manera, el alumnado se convierte en el protagonista de su aprendizaje.

Para finalizar, como idea clave que saco de este trabajo es la influencia que existe dentro de un juego por la dimensión personal de cada jugador. Como he podido ver durante el desarrollo de las clases y del análisis realizado en este trabajo, el proceso de construcción del juego está estrechamente ligado a la personalidad del niño y sus acciones durante el juego que hacen establecer unas normas u otras y así forma la estructura de este.

Esto es en lo que consiste el Juego Bueno, en ir construyendo un juego a través del establecimiento y la modificación de normas ajustándose a las capacidades, intereses y necesidades de todos los jugadores para que la participación sea equilibrada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antón, R. (1991): *Aprender Jugando*. Ed. Ceac. Barcelona.
- Baena Extremera, A. y Ruiz Montero, P.J (2016). “El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación”. *Revista Digital de Educación Física*, nº 38, pp. 73-86 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>
- Bores, N. (2011). *Apuntes de la asignatura Juegos y Deporte*. Universidad de Valladolid. Palencia.
- Bores, N. J. (Coord.) *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. INDE 2005 Barcelona.
- Bunker, D.; Thorpe, R. *A model for the teaching of games in secondary schools*. Bull. Phys. Educ. 1982, 18, 5–8.
- Butler, J. (2005). *Democracy in action using inventing games*. Presentado en el III Teaching Games for Understanding International Conference, Hong Kong Institute of Education, Hong Kong, pp. 14-17.
- Butler, J. (2006). Curriculum constructions of ability: enhancing learning through Teaching Games for Understanding (TGfU) as a curriculum model. *Sport, Education and Society*, nº 11 (3), 243-258.
- Castañer, M. y Camerino, O. (1991): *La E. F. en la enseñanza primaria*. Ed. Praxis. Barcelona.
- Castro, A., Ezquerra, P. & Argos J. (2016). Procesos de escucha y participación de los niños en el marco de la educación infantil: Una revisión de la investigación. *Educación XXI*, 19(2). <https://doi.org/10.5944/educxx1.16455>
- Contreras, O. (1998). Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista. Concepto y actualidad de los estilos de enseñanza (280 – 292). Barcelona: Inde.
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

- Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.
- Dikici, A. (2016). An investigation on the effectiveness of chess training on creativity and theory of mind development at early childhood. *Educational Research and Reviews*, 11(11), 1056-1063 DOI: 10.5897/ERR2016.2676
- Devís, J. y Peiró, C. (1992). *Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos*. España. Ed. INDE Publicaciones
- Devis, J. y Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- Grellet, C. (2000). El juego entre el nacimiento y los siete años: un manual para ludotecarias. UNESCO Sector de Educación Monografía 14. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001213/121323So.pdf>
- 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. (2005b). La lección de juego motor reglado. En Bores, N. (43oord.): *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. INDE, Barcelona, pp. 121-149.
- García, A. y Rodríguez, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *Revista Educación física y deporte*, pp. 83-107. Universidad de Antioquia.
- García, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “el juego bueno”. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº13 (1), pp.35-54.
- Gil-Espinosa, F. J., García, Á. R. R., y Rodríguez, A. N. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil (Games and physical activity as indicators of quality in Early Childhood Education). *Retos Digital/Retos*, 34, 252-257. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.60391>

- Huizinga, J. (1984): *Homo ludens*. Ed. Alianza S.A. Madrid.
- Hopper, T.; Kruisselbrink, D. Teaching Games for Understanding: What does it look like and how does it influence student skill acquisition and game performance? *J. Teach. Phys. Educ.* 2001, 12, 2–29.
- Andrés Rubio, N. (2024). *Unidad didáctica*. Informe de docencia.
- Light, R.; Fawns, R. Knowing the Game: Integrating Speech and Action in Games Teaching Through TGfU. *Quest* 2003, 55, 161–176. [CrossRef]
- Lindsey, H. (2013). Play and creativity at the center of curriculum and assessment: a New York city school’s journey to re-think curricular pedagogy. *Bordón* 65 (1), 131-146
- Méndez Giménez, A. (2001). El diseño de juegos modificados: Un marco de encuentro entre la variabilidad estructural y la intencionalidad educativa. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*. 3, 110-122
- Méndez Giménez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión, *Revista digital Lecturas de Educación Física y Deportes*, 16. Recuperado el día 6/06/2024 de <http://www.efdeportes.com/>
- Muñoz Rivera, D. (2008). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física, *Revista digital Lecturas de educación Física y Deportes*. Recuperado el día 28/05/2024 de <http://www.efdeportes.com/>
- Mieles-Barrera, M. D., Cerchiaro-Ceballos, E., y Rosero-Prado, A. L. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247-258. Doi: <https://doi.org/10.21676/23897856.3656>
- Moor, P. (1981): *El juego en la Educación*. Ed. Herder. Barcelona.
- Navarro, V. (2011). Aplicación pedagógica de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 13 (1), págs. 15-34.

- Omeñaca, R; Ruiz Omeñaca, J. V. (1998): *Juegos cooperativos y Educación Física*. Ed. Paidotribo. Barcelona.
- Paley, V. G. (2005). *A child's work: The importance of fantasy play*. Chicago: University of Chicago Press. 70-95
- Piaget, J., y Vigotsky, L. (2012). Teorías del aprendizaje. Materia.
- Rico, A. P. (2008). *Aprender jugando: una mirada histórico-educativa*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Strean, W. B. y Holt, N. L. (2000). Coaches', athletes', and parents' perceptions of fun in youth sports: assumptions about learning and implications for practice. *Avante Ontario*, 6(3), 84-98.
- “Teorías de Los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos.” *Teorías Del Juego*, 12 Nov. 2012, actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/.
- Thorpe, R.; Bunker, D.; Almond, L. A change in the focus of teaching games. In *Proceedings of the Sport Pedagogy: Olympic Scientific Congress, Champaign, IL, USA, 15–17 September 1984*; Pieron, M., Graham, G., Eds.; Human Kinetics: Champaign, IL, USA, 1984; Volume 6, pp. 163–169
- Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil*. Madrid: Paraninfo. 3-58.
- Vaca, M. (1996). *La Educación Física en la práctica en Educación Primaria*. Cuerpo, Educación y Motricidad. Palencia.
- Vaca, M. (2002). *Relatos y reflexiones sobre el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en la Educación Primaria*. Palencia: Asociación Cultural Cuerpo, Educación y Motricidad.
- Zych, I., Ortega-Ruiz, R. & Sibaja, S. (2016) Children's play and affective development: affect, school adjustment and learning in preschoolers. *Infancia y Aprendizaje*39(2), 380-400, DOI: 10.1080/02103702.2016.1138718

ANEXOS

Anexo I: PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

1º sesión: “Iniciación en el juego bueno”

- Materiales necesarios: 18 sticks, 1 pelota de plástico, 1 pelota goma espuma, 1 pelota hockey, petos de colores.
- Plan de la sesión:

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO. PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
Momento de encuentro	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recogida del alumnado en su aula, el alumnado cogerá el calzado y un lapicero y de ahí irán al gimnasio donde se cambiarán de calzado. ➤ Explicación de la tarea a realizar. ➤ Tiempo para dudas que surjan. ➤ División de la clase en 2 equipos.
Momento de construcción del aprendizaje	<p>Los equipos se situarán cada uno en un lado del campo. Cada jugador dispondrá de un stick con el que golpeará una pelota de plástico. El objetivo es lanzar la pelota hasta el fondo del campo del equipo contrario para marcar punto.</p> <p>Después de haber jugado un tiempo de esta manera, haré un momento de pausa y puesta en común sobre las diferentes situaciones y problemas que han surgido.</p> <p>A partir de ahí, se irán conformando las primeras normas del juego donde la seguridad será el primer núcleo temático abordado.</p> <p>Seguridad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El terreno de juego: choques y golpes entre jugadores o con los instrumentos utilizados. ➤ Características de la pelota: cambio por otra pelota. ➤ Dimensiones de la pelota: tamaño, peso, textura. ➤ Uso del implemento. <p>Normativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Técnica de lanzamiento. ➤ Posesión de la pelota. <p>Relaciones:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Posesión entre los equipos: pases y posiciones. <p>Intervención personal:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mutuos acuerdos y si no penalización. ➤ Reglas de respeto. <p>Una vez acordadas algunas de las primeras normas continuarán jugando y probándolas para ver si son efectivas.</p>
Momento de despedida	<p>Para concluir la sesión, se comentarán e intercambiarán diferentes opiniones sobre la sesión desarrollada. Se realizará:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Resumen de lo que se ha visto en la sesión con reflexiones tanto del alumnado como del docente. Esto servirá para observar su evolución a medida que pasan las lecciones. ➤ Intercambio de opiniones e ideas sobre las diferentes normas impuestas. ➤ Cambio de calzado y vuelta al aula común.

6º de Primaria:

Es la primera sesión de la unidad didáctica de “Juego Bueno”. El alumnado llegó al gimnasio y se cambió el calzado antes de entrar. Luego se sentaron en el suelo formando un círculo y comencé la lección haciendo una pequeña explicación del tema y de los núcleos temáticos que se abordarían en todas las sesiones. El alumnado ya había trabajado esta unidad didáctica en cursos anteriores con otros juegos diferentes por lo que la parte teórica la recordaban. Tras esto, les enseñé el material con el que iban a jugar en esta unidad didáctica, un stick de hockey y también les comenté el primer objetivo del juego, el cual consistía en marcar punto en el fondo del campo contrario mediante el uso del stick y el golpeo de una pelota. Cuando comenté el objetivo un alumno levantó la mano para hablar y dijo: “¿Es la regla primaria del juego no?”

A lo que yo respondí que si lo era. Inmediatamente, escribí en la pizarra las reglas primarias que existían y pregunté: “¿Alguien sabe decirme cuál es de todas?”

El alumnado se quedó en silencio pensando y al momento una niña dijo en alto: “Creo que es la de hacerse con un espacio a través de un objeto, porque tienes que marcar punto en la meta con el stick y la pelota que son los objetos que vamos a utilizar”.

Una vez les había quedado claro la regla primaria y el objetivo que perseguía el juego, surgió una norma antes de comenzar el juego relacionada con el núcleo temático de la seguridad y del uso del stick:

- *Prohibido levantar el stick del suelo:* ya que puede hacer daño a otro jugador.

Después de la primera norma propuesta, dividí la clase en 2 grupos para así formar los equipos y les di a cada uno de ellos un peto y un stick. Empezaron a jugar con una pelota de plástico de tamaño mediano que les di. Después de 5 minutos de juego paré la partida para poner en común los problemas que habían ido surgiendo. El primer problema fue el levantamiento del stick el cual se había levantado reiteradas veces del suelo por lo que decidimos penalizarlo dejando de jugar y sentándose en el banco. Otro problema fue la pelota utilizada ya que pesaba más por lo que el alumnado tenía que dar con más fuerza para poder moverla y además botaba y alcanzaba una altura que atentaba contra la seguridad de los jugadores. Para este problema plantearon un cambio de pelota por una más pequeña y que no botase. En ese momento di dos opciones de pelotas distintas: una de goma espuma y otra especial de hockey. Primero decidieron jugar con la especial de hockey y ver que tal funcionaba el juego. Después cambiaron a la pelota de goma espuma y se dieron cuenta de que era más difícil de controlar por lo que se quedaron con la espacial de hockey.

- *Cambio de pelota:* una pelota pequeña, ligera, rápida y sin bote.

Otra norma de seguridad que propusieron fue:

- *No tirarse al suelo:* por posibles golpes con el stick o la pelota.

Además, otro aspecto para destacar fue la participación de los jugadores ya que no todos los jugadores jugaron y tocaron la pelota por igual. Para que el alumnado reflexionase sobre este punto, les hice una pregunta: “¿Habéis tocado la pelota todos? ¿Y ha sido por igual?” A lo que el alumnado respondió que no había sido así. Para solucionar este problema propusieron las siguientes normas:

- *Hacer 4 pases por diferentes personas del equipo:* aumenta la participación de los jugadores ya que no siempre van a ser los mismos los que toquen la pelota sino que deben pasársela a otros jugadores.
- *Alternar las posiciones en el campo cada vez que se marque un punto:* los jugadores del fondo se colocan adelante y los de adelante en el fondo para que así

todos tengan la posibilidad de lanzar la pelota al campo contrario y poder hacer punto.

- *Lanzar la pelota al campo contrario un jugador distinto del equipo pasando por todos ellos.*

Después de estas normas, la partida continuó hasta acabar la sesión. Antes de acabar, se hizo una pequeña reflexión sobre las normas planteadas y la mayoría del alumnado se dio cuenta de que de esta forma la participación aumentaba. Menos varios alumnos los cuales se quejaron diciendo: *“Con estas normas vamos a perder” “Al tener que jugar todos los del equipo el objetivo de marcar punto es más difícil” “No me gustan estas normas”*.

Para acabar, el alumnado recogió el material y se fue a cambiar el calzado al vestuario.

4º de Primaria: En esta primera lección, les introduje el tema de “Juego Bueno” y los núcleos temáticos que lo abordan. No duró mucho tiempo ya que otros años lo habían trabajado ya. Después de esto, les enseñé el material con el que iban a jugar durante esta unidad didáctica siendo estos un stick por cada jugador y una pelota en el campo. El terreno de juego corresponde con el espacio del gimnasio y se encuentra dividido en 2, una parte para cada equipo. Luego, les dije el objetivo del juego de esta sesión el cual era marcar punto dando con la pelota en el fondo del campo contrario. Con este objetivo, añadí en la pizarra las reglas primarias que podía tener un juego para que el alumnado relacionase el objetivo que les había dicho con una de las que estaba en la pizarra. Una alumna levantó la mano y respondió: *“Yo creo que es la de hacerse con un objeto y deshacerse de un objeto, ya que tienes que intentar coger la pelota y así lanzar y deshacerte de ella”*. A lo que yo respondí que no era del todo la correcta, ya que les había dicho donde tenía que llegar la pelota para dar por válido el objetivo.

Otro niño contestó inmediatamente: *“Es la de hacerse con un espacio que es la meta a través de un objeto que es la pelota y el stick con el que se lanza la pelota”*. Esta era la correcta y les expliqué el por qué para que lo tuvieran claro en todo momento.

Después de la explicación teórica empezamos a jugar.

Primero les di una pelota de plástico y de tamaño mediano para que jugaran unos minutos y se propuso la primera norma de seguridad relacionada con el uso del stick:

- *No levantar el stick del suelo:* al ser duro puede hacer daño si se da con ello, por lo que tiene que ser arrastrado, tanto en el movimiento como en el golpeo de la pelota.

Tras esto, dividí la clase en 2 equipos, entregué los petos y los sticks a cada jugador y comenzaron a jugar.

Al poco tiempo paré la partida para hablar con el alumnado de lo que estaba sucediendo en el juego y así modificarlo y añadir normas que hagan el juego más dinámico, seguro y participativo.

El primer problema que surgió fue la pelota utilizada ya que costaba darla debido a la fuerza que había que hacer, además botaba mucho por lo que se elevaba provocando algún golpe en algún jugador. El alumnado en ese momento propuso el cambio de la pelota. Yo sugerí dos tipos de pelotas (gomaespuma y hockey) y ellos nombraron las ventajas de cada una de ellas. Probaron las dos y modificaron la norma de la pelota a:

- *Cambio de pelota:* de la de plástico pasaron a la blanca pequeña con agujeros propia del hockey ya que no botaba casi, era rápida y ligera.

Otro punto destacable era la participación del equipo donde surgieron dos situaciones.

Por un lado, en el momento en el que la pelota se encontraba en un campo, todo el equipo se dirigía hacia ella provocando una acumulación de jugadores en una parte del campo donde podía haber golpes.

Por otro lado, la participación no era equilibrada ya que no todos los jugadores tocaban la pelota por igual. Había jugadores que no se movían de su sitio, otros a los que no le pasaban la pelota o incluso se la quitaban miembros de su mismo equipo. Los comentarios de algunos de los alumnos y alumnas fueron: *“No me pasan la pelota porque piensan que no voy a darla”*, *“Si me muevo del sitio se van a enfadar conmigo o nos van a meter punto”*, *“Si paso la pelota a alguien que no la da vamos a perder”*, *“Me quitan la pelota compañeros de mi mismo equipo”*.

Para estos dos problemas, el alumnado sugirió como normas:

- *La distribución de los jugadores por el espacio:* ocupar la mayor parte del campo.
- *No quitar la pelota a un jugador del mismo equipo.*

Después de la imposición de las últimas normas, el alumnado siguió jugando unos minutos hasta el final de la sesión donde reflexionamos sobre cada una de las normas y ver si se había cumplido lo que se quería conseguir.

2º sesión: “Seguimos jugando”

- Materiales necesarios: 18 sticks, 1 pelota de hockey sala, ficha, petos de colores.
- Plan de la sesión:

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO. PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
Momento de encuentro	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recogida del alumnado en su aula, el alumnado cogerá el calzado y un lapicero y de ahí irán al gimnasio donde se cambiarán de calzado. ➤ Exposición en la pizarra del gimnasio las normas planteadas en la sesión anterior. ➤ Tiempo de dudas sobre la tarea realizada en la sesión anterior. ➤ Formación de 2 equipos.
Momento de construcción del aprendizaje	<p>Al principio se continuará con las normas propuestas en la sesión anterior. Después, se parará el juego y seguirán proponiendo normas adicionales para asegurar mayor participación en el juego por parte de todos los jugadores. Pueden surgir las siguientes ideas:</p> <p>Seguridad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nuevas dimensiones del terreno de juego. ➤ Contacto con otros jugadores e instrumentos. <p>Relaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Un número de pases entre los miembros del equipo. ➤ Posibilidad de colocar un miembro en el campo contrario. ➤ Reducción de jugadores por equipo para una mayor participación. Y, por lo tanto, 2 campos. ➤ Posibilidad de movimiento con la pelota o no. <p>Normativa:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El espacio: metas, dimensiones y los límites del terreno de juego. ➤ Posesión de la pelota. ➤ Sistema de puntuación. ➤ Funciones del infiltrado en el campo contrario. <p>Intervención personal y responsabilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La solución de los problemas que surjan en el juego: mutuos acuerdos y si no penalización. <p>Tras el planteamiento de las siguientes normas se seguirá con el juego para observar si cumplen lo que se quiere conseguir.</p>
Momento de despedida	<p>Para finalizar la sesión 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. ➤ Intercambio de opiniones e ideas sobre las diferentes normas que se han propuesto tanto por parte del alumnado como del docente. ➤ Cambio de calzado y traslado al aula.

6º de Primaria: Para empezar esta sesión, primeramente, estuvimos en el aula donde proporcioné al alumnado una ficha en la cual irían poniendo las normas que se planteasen. De esta forma, antes de empezar las sesiones recordaremos cada una de ellas y les será más fácil ya que las tienen apuntadas y ordenadas. Tras revisar las propuestas en la primera sesión, nos dirigimos al gimnasio donde se cambiaron el calzado antes de empezar la tarea. Una vez estaban todos, fui repartiendo los petos y los sticks para formar así los dos equipos. Les dejé un tiempo para que jugasen con las antiguas normas y ver las diferentes situaciones que surgían para posteriormente solucionarlas.

A los pocos minutos, paré la partida y todos vinieron hacia la pizarra y se sentaron alrededor. Antes de que yo dijera nada, un alumno propuso hacer 4 equipos y dos campos ya que se aburría al no poder tocar la pelota de manera más seguida. Al resto les pareció

una buena idea por lo que se estableció como norma dentro del núcleo temático de relaciones:

- *Formación de 4 equipos y 2 campos:* con ello se consigue mayor participación ya que al reducir el número de jugadores por equipo la probabilidad de que toquen la pelota más veces aumenta.

Con esta norma, se eliminó una planteada en la sesión anterior relacionada con hacer 4 pases entre miembros diferentes del equipo ya que, al reducirse los equipos, todos los jugadores eran esenciales en el juego y debían pasársela a la mayor parte del equipo para poder hacer punto.

Después, otros alumnos se quejaron de que había jugadores que lanzaban la pelota por el aire y a veces esta les golpeaba en el cuerpo. Para ello se puso la norma relacionada con la seguridad de:

- *No elevar la pelota del suelo:* para evitar ese movimiento, el stick debe estar recto en el momento de lanzar la pelota. Si el stick se encuentra tumbado, golpeará la pelota por debajo y esta se elevará.

Junto a esta norma surgió la siguiente relacionada con el núcleo temático de intervención personal:

- *Cada uno debe darse cuenta del error que ha cometido y pasar la posesión de la pelota al equipo contrario como penalización de la acción realizada.*

Por último, antes de reanudar el juego les pregunte: “¿Qué pasa si la pelota sale de los conos que hacen la función de límites del campo?” El alumnado me respondió que cambiaba la posesión de la pelota al equipo contrario. Esta norma no estaba puesta, pero la tenían interiorizada desde el principio por lo que se implantó:

- *Si la pelota pasa los límites del campo, la posesión cambia al equipo contrario:* funciona como penalización de un mal pase o tiro.

A partir de las normas planteadas, el alumnado volvió a jugar con ellas hasta acabar la sesión. Antes de que se fueran a cambiar de calzado, un grupo de alumnos me dijo que había compañeros que utilizaban el pie para parar la pelota y así controlarla antes de pasarla o lanzarla. Llegaron a un acuerdo entre todos y pensaron que no era justo poder

utilizar el pie ya que el objeto con el que estaban jugando era el stick y este ya tenía esa función.

- *No se puede parar la pelota con el pie.*

Después de esta última norma, el alumnado recogió los petos y los sticks y se cambió de calzado para ir a su aula.

4° de Primaria: Empezamos la sesión en el aula. Primero repartí una ficha donde se encontraba una tabla con los diferentes apartados en torno a los que se construye el juego bueno. En ella irán colocando las diferentes normas que se vayan proponiendo a lo largo de las sesiones. Estuvimos un tiempo recordando las normas planteadas en la sesión anterior y añadieron alguna a mayores antes de comenzar a jugar. Las normas fueron las siguientes:

- *No tirar el stick al suelo.*
- *No enfadarse.*
- *No hacer daño a los demás.*
- *No gritar.*
- *Penalizar si se incumple alguna norma con dejar de jugar durante un tiempo.*

Todas ellas tenían relación con la seguridad y la intervención personal dentro del juego.

Una vez acordadas, nos dirigimos al gimnasio donde se cambiaron de calzado, hice los equipos y entregué los petos y los sticks a cada uno.

Empezaron a jugar y después de visualizar unos minutos las jugadas, paré la partida y seguimos construyendo el juego con normas relacionadas con la seguridad y la participación.

Dentro de la seguridad se plantearon las siguientes normas:

- *La modificación del espacio de juego:* donde existen bancos que entorpecen el juego y también pueden causar algún daño.
- *No chocar los sticks entre los jugadores:* los sticks pueden romperse o hacer daño si golpea contra el cuerpo de un jugador. Esta norma surge del conflicto de poder

pasar el stick al otro campo para quitar la pelota a un adversario. Por lo que queda prohibido sobrepasar la línea de medio campo con el stick.

En relación con la participación en el juego se planteó:

- *Pensar una estrategia de posiciones en el terreno de juego antes de comenzar la partida.*

Tras un tiempo de juego con las normas planteadas, se volvió a parar la partida y formulé una pregunta: “¿Estáis jugando todos por igual?” A lo que me contestaron que no ya que unos se dedicaban a tirar todo el tiempo y otros solo tocaban o pasaban la pelota de vez en cuando. Para una mayor participación en todos los miembros del equipo se modificó una norma del núcleo temático de participación:

- *2 campos y 4 equipos:* de esta forma, se reducen el número de jugadores por equipo y aumenta la participación.

Una vez jugaron con esta modificación de equipos, un alumno respondió: “*Ahora, al ser menos jugadores dentro del equipo y en el campo, necesitamos pasárnosla entre todos para poder cumplir el objetivo*”.

Por último, al final de la clase el alumnado planteó la creación de un nombre para el juego que se está construyendo, llegando a la conclusión de “Stick all”.

3º sesión: “Dando forma al juego”

- Materiales necesarios: 18 sticks, pelotas de hockey sala, ficha, petos de colores y bancos.
- Plan de la sesión:

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO. PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
Momento de encuentro	<ul style="list-style-type: none">➤ Recogida del alumnado en su aula, el alumnado cogerá el calzado y un lapicero y de ahí irán al gimnasio donde se cambiarán de calzado.➤ Exposición de las normas planteadas en las sesiones anteriores a modo repaso.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Momento de preguntas y dudas del alumnado sobre las normas. ➤ Formación de equipos.
Momento de construcción del aprendizaje	<p>En esta tercera sesión, pretendo seguir con la creación de normas para construir un “juego bueno”. Todas esas normas se irán sumando a las propuestas en sesiones anteriores.</p> <p>En especial, se desarrollarán las normas relacionadas con las metas en las que se consiguen los puntos.</p> <p>La forma de juego será la misma, 4 equipos y 2 campos de juego.</p> <p>Seguridad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Límites de cada campo. ➤ Contacto entre los jugadores o con el instrumento. <p>Normativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sistema de puntuación. ➤ Posesión de la pelota. ➤ Posición de los jugadores en el campo. ➤ El avance. ➤ El tiempo: periodos fijos de tiempo o se para si se pierde posesión. <p>Relaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Toque de la pelota por el miembro del equipo en el campo contrario para avanzar los demás jugadores de su equipo. ➤ Todos los miembros del equipo deberán estar en el campo contrario para dar por válido el punto. <p>Intervención personal:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Resolución de problemas surgidos durante el juego. Si no hay acuerdos, penalización sin jugar 2 minutos. <p>Después de aprobar las normas sugeridas, seguirán jugando un tiempo y comprobando si son válidas y cumplen con el objetivo que se quiere conseguir.</p>
Momento de despedida	<p>Para concluir, se comentarán e intercambiarán diferentes opiniones sobre la sesión desarrollada. Se realizará:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Resumen de lo que se ha visto en la sesión con reflexiones tanto del alumnado como del docente. Esto servirá para observar su evolución a medida que pasan las lecciones. ➤ Intercambio de opiniones e ideas sobre las diferentes normas propuestas y jugadas. ➤ Cambio de calzado y vuelta al aula común.
--	--

6° de Primaria: La sesión esta vez comenzó en el gimnasio, donde el alumnado primero se cambió de calzado. Posteriormente, pasamos a recordar las normas propuestas en las sesiones anteriores. Una vez apuntadas en la ficha, hice los equipos y repartí los petos y los sticks. Dejé un rato para jugar con las normas anteriores y luego paré la partida para seguir modificando el juego y acordando las normas.

En ese momento les pregunté: “¿Qué podemos hacer para que el juego sea más dinámico y la pelota se mueva más rápido? ¿Resulta fácil marcar punto?” lo que un alumno propuso dos normas:

- *Realización de pases directos:* cuando un jugador haga un pase a otro jugador de su equipo, este último debe dar a la pelota sin pararla. De esta forma, el juego será más dinámico al moverse más rápido la pelota y no tener momentos donde la pelota esté parada. Además, esta forma de jugar complicará el juego y resultará más complicado marcar punto.
- *Porterías en cada campo:* 2 porterías con bancos tumbados en cada terreno de cada equipo. Esta modificación complica marcar punto ya que el espacio de la meta se reduce. s

Con estas normas, el alumnado siguió jugando para probar el objetivo que se quería conseguir. Después de unos minutos jugando, volví a parar la partida para preguntarles si el juego había cambiado a lo que todos me respondieron que sí. Otro alumno planteó una norma relacionada con el terreno de juego:

- *Eliminación de la línea divisoria de medio campo:* de esta manera, todos los jugadores pueden moverse por el campo sin tener que quedarse en su territorio.

Para acabar la sesión, continuaron jugando con esta última norma. Luego, dejaron los petos y los sticks en su sitio y se fueron a cambiar de calzado para ir al aula común.

4º de Primaria: Como en la sesión anterior, empezamos el momento de encuentro en el aula. Allí, pregunté si me podían recordar las normas propuestas hasta el momento. Cada norma que iban diciendo la íbamos apuntando en la ficha para recordarla. Una vez, terminado el repaso de normas, cogieron sus zapatillas y nos dirigimos al gimnasio. Al llegar a él, lo primero que hicieron fue cambiarse de calzado para poder empezar la tarea. Después, modificaron el espacio para llegar al momento en el que dejamos el juego en la sesión anterior, donde existían dos campos delimitados por conos y sin bancos alrededor.

A partir de ahí, les dividí en 4 equipos con sus respectivos petos y sticks y les mandé seguir jugando como el día anterior antes de seguir proponiendo normas nuevas. A los pocos minutos de juego, paré la partida y les reuní por una situación que acababa de suceder. En una tirada de la pelota hacia el otro campo, esta se levantó del suelo provocando un golpe en la cara de un jugador. El alumnado en ese momento propuso la siguiente norma:

- *La pelota debe moverse por el suelo:* si la pelota se levanta del suelo puede provocar un golpe a algún jugador.

Al plasmar la norma en la pizarra, les enseñé cómo era la forma correcta de coger el stick y moverle por el suelo para que la pelota no saliera bombeada en el lanzamiento.

A continuación, les pregunté: *“¿Qué pasa si la pelota sale de los límites del campo? ¿La pelota corresponde al equipo que la coja en ese momento o cambia la posesión?”* Ahí, los jugadores, se quedaron pensando y llegaron a la conclusión de que no era justo de que la pelota se la quedase el equipo que había dado mal el pase y por lo tanto había salido de los límites. Así que la norma fue:

- *Cambio de posesión de la pelota si esta sale de los límites del campo:* la pelota si sale de las delimitaciones del campo, cambia su posesión al equipo contrario, el que no ha sido el último en tocar la pelota y lanzarla fuera.

Tras estas normas, se reanudó la partida en ambos campos y mientras yo visualizaba lo que pasaba en cada uno de ellos para luego seguir construyendo el juego con normas nuevas.

Cuando ya habían hecho bastantes puntos, volvía a parar la partida para comentar otras situaciones que habían surgido. Les pregunté: *“¿Resulta fácil o difícil marcar punto?”* A lo que me respondieron que era muy fácil. Esto se debía a que, en los pases de la pelota,

esta era parada y controlada por un jugador antes de ser lanzada al otro campo. Para aumentar la dificultad de hacer punto les sugerí:

- *El punto es válido si el lanzamiento viene de un tiro directo:* cuando un jugador pasa la pelota a otro jugador de su equipo, este tiene que golpear la pelota hacia el campo contrario sin posibilidad de pararla y controlarla antes.

Con la norma planteada, el alumnado siguió su partida para comprobar si complicaba el objetivo de marcar punto. Pasados unos minutos, nos juntamos de nuevo y rápidamente la mayoría me dijo que era más complicado marcar punto ya que en el momento de dar a la pelota, no controlaban la dirección a la que la querían lanzar o se les escapaba del stick sin llegar a darla. Aun así, les gustó la norma ya que requería de mayor precisión a la hora de pasar, recibir y lanzar. Otro aspecto que me preguntaron fue si valía pararla con el pie a modo de control rápido de la pelota, a lo que yo no respondí ya que eran ellos los que debían decidir si estaba permitido o no. Una vez expresado diferentes opiniones, la mayoría decidió:

- *Está permitido parar la pelota con el pie:* si la pelota viene rápida y directa, es posible pararla con el pie para controlarla y así poder darla con el stick. Los toques deben ser rápidos sin llegar a frenar la pelota por completo.

Para acabar la sesión, jugaron unos minutos con esta última norma y posteriormente, recogieron el material y se cambiaron de calzado para volver al aula común.

4º sesión: “Apunta a la meta”

- Materiales necesarios: 18 sticks, pelotas de hockey sala, ficha, petos de colores, bancos y colchonetas.
- Plan de la sesión:

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO. PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
Momento de encuentro	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recogida del alumnado en su aula, el alumnado cogerá el calzado y un lapicero y de ahí irán al gimnasio donde se cambiarán de calzado. ➤ Exposición de las normas ya existentes y jugadas en las sesiones anteriores a modo de repaso.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicación de la tarea. ➤ Formación de equipos. ➤ Momento de preguntas y dudas del alumnado.
<p>Momento de construcción del aprendizaje</p>	<p>En esta sesión, se continuará con la construcción del juego a través de normas que permitan marcar punto.</p> <p>Para ello, se le dará a cada equipo una ficha en la que se encuentran algunas de las hipótesis sobre las metas. Cada pareja de equipos que juega en el mismo campo rellenará la ficha en el que deberán pensar las posibilidades existentes para cada una de las metas propuestas. Una vez, creadas esas hipótesis, irán probando cada una de ellas en el juego. Mientras estas son experimentadas y probadas deberán tener en cuenta las normas surgidas en las lecciones anteriores.</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) ➤ El avance de los jugadores. ➤ Puntuación: total o parcial. <p>Relaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Estar todos en campo contrario para conseguir punto. ➤ Pases: entre todos los jugadores del equipo, dirección, distancia... <p>Seguridad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contacto con los jugadores y con los instrumentos. <p>Intervención personal:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Llegar a un acuerdo, si no penalización. <p>Si no se han podido probar todas las hipótesis se continúa en la siguiente sesión.</p>
<p>Momento de despedida</p>	<p>Para concluir, se comentarán e intercambiarán diferentes opiniones sobre la sesión desarrollada. Se realizará:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Resumen de lo que se ha visto en la sesión con reflexiones tanto del alumnado como del docente. Esto servirá para observar su evolución a medida que pasan las lecciones. ➤ Intercambio de opiniones e ideas sobre las diferentes normas propuestas y jugadas. ➤ Cambio de calzado y vuelta al aula común.
--	--

6º de Primaria: La sesión empezó en el aula donde recordamos las normas puestas hasta el momento y el alumnado apuntaba las que le faltasen. Una vez acabadas, cogieron el calzado y fuimos al gimnasio donde se cambiaron antes de empezar a jugar. Primero, formaron los terrenos de juego y propusieron el cambio de porterías ya que los dos bancos puestos en la sesión anterior facilitaban la acción de marcar punto al ser dos bancos largos y un sólo portero. Por lo que modificaron la norma:

- *Cambio de la portería:* los bancos son sustituidos por ladrillos y picas formando la portería. De esta forma, las porterías se pueden poner del tamaño que se desee.

Tras este cambio, repartí los petos y los sticks quedando los equipos formados. Empezaron a jugar y después de visualizar diferentes movimientos y situaciones surgidas en el juego paré la partida y reuní al grupo. Les pregunté: “¿Veis bien que se pueda marcar punto desde cualquier distancia? ¿Resulta seguro estar todos los jugadores en la portería intentando marcar punto?” Ellos me respondieron: “No, ya que nos damos muchas veces con el stick en los tobillos”. Y yo les volví a preguntar: “¿Qué se puede hacer para que los jugadores no puedan meterse hasta la portería para hacer punto?”. Entonces un alumno sugirió marcar una zona rodeando la portería para que ese espacio no pueda ser sobrepasado por los jugadores. Esta propuesta fue aceptada por todo el alumnado por lo que se implantó como norma:

- *Existencia de área en la portería:* en este espacio, sólo puede estar el portero. Los demás jugadores no pueden entrar en él para lanzar la pelota.

Además, los que ejercían de porteros se quejaron de que resultaba casi imposible parar la pelota sólo con el stick y plantearon la posibilidad de también usar el pie en esos momentos. La propuesta fue recogida por el resto de los jugadores y se puso la norma:

- *El portero puede usar el stick y el pie para parar la pelota dentro del área de la portería.*

Después de haber creado las normas anteriores siguieron jugando para probarlas y ver si funcionaba mejor el juego o no.

Después de unos minutos jugando volví a parar el juego para proponer:

- *Hacer rotación de jugadores dentro del equipo:* de esta forma, los equipos formados por 4 jugadores pasarían a ser 3 quedándose 1 sentado. Cada minuto, avisaría y se haría un relevo en el equipo. Con esto, habría menos jugadores en el campo y las oportunidades de tocar pelota aumentarían, además de que habría más espacio para circular por el campo.

Jugando con esta propuesta, el alumnado se dio cuenta de varios aspectos, entre ellos, la participación.

Por otro lado, vi como algunos jugadores incumplían la norma de tiro directo a portería para que valiese como punto. Se lo comenté y ellos me contestaron: *“Es que resulta difícil marcar así ya que muchas veces tenemos la pelota y por no ser pase directo de otro jugador tenemos que pasársela a otro que está peor situado en el campo pudiendo lanzar directamente el que la tiene”*. Yo les recordé que pusimos esa norma para aumentar la participación de todo el equipo. Ellos me dijeron: *“Claro, pero ahora al ser menos en cada equipo e ir rotando de jugadores, todos vamos a tener la oportunidad de tirar ya sea de un pase de un compañero o no”*. Para ello, quitaron la norma de: tiro directo a portería.

Siguieron jugando con todas las normas y al acabar recogieron el material junto con los petos y se cambiaron de calzado para ir a su clase.

4º de Primaria: Continuando donde lo habíamos dejado el día anterior. Como en cada sesión, recordamos las normas propuestas y las anotaron en la ficha. Al terminar, se dirigieron al gimnasio donde se cambiaron el calzado y empezamos la clase. Primero formaron los campos, les di los petos y los sticks para así formar los equipos y empezaron a jugar con las normas anteriores.

Al poco tiempo, les llamé y se sentaron en círculo alrededor de la pizarra para comentar diferentes aspectos que se podían modificar. El primero de todos fue el problema del levantamiento del stick o de la pelota y el toque de la pelota con el pie de forma sucesiva. Para resolver estos problemas relacionadas con el incumplimiento de las normas propuestas sugirieron poner una penalización más grave. Esta fue:

- *Penalti para el equipo contrario en caso de incumplimiento de alguna norma:* el penalti se realiza entre dos jugadores, uno en los límites del campo desde donde pasa la pelota a otro jugador de su equipo situado en el medio campo que la golpea de manera directa hacia la portería intentando marcar punto.

Tras la propuesta de esta norma, la partida se reanudó. El alumnado siguió jugando hasta que paré de nuevo la partida para hacerles unas preguntas. La primera fue: “¿Creéis que es difícil o fácil marcar punto? ¿Por qué?” Ellos me respondieron que fácil ya que había mucho espacio para poder dar con la pelota. Para hacer más complicada esta acción estuvieron proponiendo diferentes ideas hasta que se pusieron de acuerdo en una, la cual fue:

- *Existencia de porterías:* se colocan dos colchonetas, una en cada campo, las cuales marcan los límites para poder hacer punto.

Con esta norma, apareció simultáneamente la siguiente con sus normas correspondientes:

- *Existencia de un portero en cada portería:* este puede parar la pelota con el pie o con el stick y pasar la pelota con el stick a un jugador de su equipo desde la portería.

Volvieron a jugar con las normas planteadas, pero se dieron cuenta de que de esta forma resultaba muy complicado marcar punto ya que se encontraban lejos de la portería y además el equipo contrario estaban situados enfrente suyo prohibiendo el paso de la pelota por lo que esta no tenía la oportunidad de llegar a la portería. Para ello les hice una pregunta: “¿Qué es más fácil, marcar estando lejos o cerca de la portería?” Ellos inmediatamente me respondieron que cerca. Para solucionar este problema, primero propusieron hacer más grandes las porterías, pero no todos estaban de acuerdo ya que si no se volvería a como estaba antes sin ellas. Otros propusieron poder acercarse a la portería, es decir moviéndose por todo el terreno de juego para así poder marcar desde

diferentes distancias. Al final todos estuvieron de acuerdo en la implantación de esta norma:

- *Movimiento por todo el terreno de juego*: está permitido pasar de un campo a otro y moverse hacia la portería para poder marcar desde más cerca. De esta forma, aumentará la probabilidad de marcar punto.

En ese momento acabó la clase, por lo que se probará en la siguiente sesión. El alumnado guardó el material y se cambió de calzado para ir a su aula común.

5º sesión: “Da con la meta correcta”

- Materiales necesarios: 18 sticks, pelotas de hockey sala, petos de colores, ficha, bancos y colchonetas.
- Plan de la sesión:

ESTRUCTURA DE FUNCIONAMIENTO. PROPUESTAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
Momento de encuentro	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recogida del alumnado en su aula, el alumnado cogerá el calzado y un lapicero y de ahí irán al gimnasio donde se cambiarán de calzado. ➤ Exposición de las normas planteadas en las sesiones anteriores. ➤ Momento de preguntas y dudas del alumnado sobre las normas. ➤ Calentamiento general de 5 minutos atendiendo a las articulaciones principales que van a moverse a lo largo del juego.
Momento de construcción del aprendizaje	<p>En esta quinta sesión, pretendo seguir con la experimentación de las diferentes hipótesis de la sesión anterior.</p> <p>Las metas propuestas en las hipótesis son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aros ➤ Colchonetas ➤ Conos ➤ Cuerda delimitando el terreno <p>Estos tipos de metas también estarán condicionadas por el número existente en el campo, el tamaño, etc.</p>

	<p>Con cada una de ellas comprobarán la dificultad de marcar punto.</p> <p>Una vez probado todas, deberán elegir cual es la más correcta y se adapta mejor a los intereses del alumnado. Y seguirán jugando con ella.</p>
Momento de despedida	<p>Para concluir, se comentarán e intercambiarán diferentes opiniones sobre la sesión desarrollada. Se realizará:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Resumen de lo que se ha visto en la sesión con reflexiones tanto del alumnado como del docente. Esto servirá para observar su evolución a medida que pasan las lecciones. ➤ Intercambio de opiniones e ideas sobre las diferentes hipótesis propuestas y la elegida por cada campo de juego. ➤ Cambio de calzado y vuelta al aula común.

6º de Primaria: En esta sesión para empezar repasamos las normas que surgieron en la sesión anterior en el aula común. Posteriormente, les mandé formar grupos de 4 personas con las mesas y repartí una ficha en el que estaba plasmado un campo de juego. Explicué el desarrollo de la tarea el cual estaba basado en crear una estrategia de juego. En el campo debían poner las posiciones de los jugadores, los desplazamientos y los pases de la pelota.

Una vez tuvieron todos los equipos su estrategia nos dirigimos al gimnasio. Allí, el alumnado se cambió de calzado, montaron los campos con los materiales necesarios y repartí los petos y los sticks. Primero, cada equipo practicó la estrategia creada. Durante este tiempo me di cuenta cómo cada uno tenía una función en la jugada. Incluso hubo conflictos ya que a la hora de elegir quien era el encargado de tirar a portería, no se ponían de acuerdo ni proponían una solución para ello siendo la posible rotación de funciones.

Después, elegí un integrante de cada equipo y estos tuvieron que convertirse en entrenadores de otro equipo distinto al suyo donde tuvieron que explicar y enseñar la estrategia. Cuando todos los equipos ensayaron cada una de las estrategias, pasamos a jugar un partido en el que pusieron en práctica alguna de las estrategias aprendidas para marcar punto.

Para finalizar la sesión, reflexionamos sobre el objetivo que tenían las estrategias y las ideas que salieron fueron:

- Permiten abrir huecos para llegar lo más cerca posible y hacer punto.
- El equipo sepa los movimientos que va a hacer cada jugador.
- Tener un orden.

Además, les entregué a cada uno una ficha en la que había una tabla para evaluarse en la unidad didáctica. Con esto terminaron la unidad didáctica de “Juego Bueno”.

Luego, recogieron el material y los petos y se cambiaron el calzado y volvieron a clase.

4º de Primaria: Para comenzar la sesión, como en las sesiones anteriores, primero en clase recordamos las normas propuestas hasta el momento. Después, nos dirigimos al gimnasio donde se cambiaron de calzado, montaron los terrenos de juego y les entregué los petos formando así los equipos.

Una vez empezaron a jugar, surgieron conflictos y fueron ellos los que decidieron parar la partida para poder solucionar el problema. Este, estaba relacionado con la meta y la distancia de lanzamiento de la pelota hacia ella. Los porteros se quejaban de no tener espacio para poder parar la pelota o impedir marcar punto. Para ello surgió la siguiente norma:

- *Existencia de área antes de la portería:* con ello, queda prohibido entrar en él, se debe lanzar la pelota antes de llegar al área. Además, sólo puede permanecer dentro del área el portero.

Algunos jugadores no estaban de acuerdo con esta norma ya que dijeron: “*Así es más difícil marcar porque estas más lejos de la portería*” “*El portero va a parar todas las pelotas porque le da tiempo a reaccionar*”.

Con esta norma, surgieron normas relacionadas con el portero:

- *Dentro del área el portero puede parar la pelota con el pie o el stick pero si sale del área el pie no le puede utilizar al igual que los demás jugadores.*

Tras estas normas continuaron la partida unos minutos y volví a parar el juego para hacer una propuesta debido a la cantidad de choques entre sticks y poco movimiento de la pelota por el campo:

- *Hacer rotación de jugadores dentro del equipo:* de esta forma, los equipos formados por 4 jugadores pasarían a ser 3 quedándose 1 sentado. Cada minuto, avisaría y se haría un relevo en el equipo. Con esto, habría menos jugadores en el campo y las oportunidades de tocar pelota aumentarían, además de que habría más espacio para circular por el campo.

Además, el alumnado aprovechó para sugerir la eliminación de una norma por la dificultad que suponía cumplirla:

- *Eliminación de tiros directos a portería.*

En ese momento yo les expliqué que la norma fue puesta para una mayor participación dentro del equipo donde era necesario hacer pases para marcar punto. El alumnado me contestó: *“Ya pero ahora que vamos a ser menos en el equipo todos vamos a tener la posibilidad y necesidad de tirar a portería”*. Por unanimidad quedo eliminada la norma y siguieron jugando.

Jugando con las normas añadidas hubo comportamientos como el de coger el rol de entrenador en los momentos en el que estaban sentados en el banco viendo a su equipo. Los comentarios que hacían eran: *“Pasa la pelota atrás que está Lucas” “Vete hacia la portería para que te la pasen” “Cuidado con Sara”*

Antes de terminar la sesión, les reuní y les pedí que me aclarasen una acción que había visto mientras jugaban. *“¿Quién tiene la posesión después de un penalti?”* Ellos me respondieron: *“El que la coja en ese momento”*.

Con esto, terminamos la sesión, recogieron el material del campo de juego, los sticks, guardaron los petos y se cambiaron de calzado para ir a clase.

6º sesión: “Jugamos estratégicamente”

- Materiales necesarios: 18 sticks, pelotas de hockey sala, ficha, petos de colores, bancos y colchonetas
- Plan de la sesión:

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, el alumnado cogerá el calzado y un lapicero y de ahí irán al gimnasio donde se cambiarán de calzado. ➤ Exposición de las normas planteadas durante todas las sesiones. ➤ Momento de preguntas y dudas del alumnado sobre las normas impuestas. ➤ Explicación de la tarea a realizar. ➤ Formación de equipos. ➤ Calentamiento general de 5 minutos atendiendo a las articulaciones principales que van a moverse a lo largo del juego.
<p>Momento de construcción del aprendizaje</p>	<p>En esta última sesión, les daré una ficha en la que deberán pensar una estrategia para mejorar en el juego.</p> <p>Para ello explicaré en qué consiste una estrategia y los símbolos y signos que tienen que representar dentro del campo de juego para que la estrategia quede clara y sea comprendida.</p> <p>Una vez realizadas, dispondrán de un tiempo para practicarlas con su equipo y luego realizarlas en una partida contra otro equipo.</p>
<p>Momento de despedida</p>	<p>Para finalizar esta unidad didáctica, se realizará una puesta en común con todas las normas propuestas para el juego. El alumnado podrá opinar y decir lo que han aprendido durante las sesiones.</p> <p>Luego se cambiarán el calzado y volverán al aula.</p>

4º de Primaria: Esta última sesión estuvo dedicada a la elaboración de una estrategia que permitiese marcar punto.

Primero de todo repasamos en clase las normas surgidas durante las sesiones anteriores. Después, nos dirigimos al gimnasio donde se cambiaron de calzado. Una vez estaban sentados enfrente de la pizarra les expliqué la tarea que debían realizar. Lo que debían hacer era diseñar una estrategia de juego para marcar punto. En la pizarra, dibuje los diferentes símbolos que debían tener claros para realizar la acción.

Posteriormente hice 4 equipos y les entregué la hoja en la que estaba plasmado la imagen de un campo de juego. Cada grupo se situó en un espacio del gimnasio para pensar la estrategia.

Una vez tuvieron la estrategia, les reuní alrededor de la pizarra y les propuse explicársela al resto de los compañeros como si fueran los entrenadores de un equipo. Un miembro de cada equipo explicó la suya mientras la dibujaba en la pizarra. Después les di un tiempo para practicarla y así probarla en un partido contra otro equipo.

Tras jugar una partida, les reuní de nuevo y pedí 4 voluntarios, un jugador de cada equipo, los cuales fueron entrenadores de otro equipo distinto al suyo. Para ello, primero explicaron su estrategia al resto del equipo, la practicaron y luego jugaron un partido contra otro equipo.

Durante el transcurso de las partidas observé diferentes incumplimientos de normas relacionadas tanto con el núcleo temático de seguridad como de normativa siendo las más comunes el levantamiento de la pelota del suelo, los fueras de campo y con ello los penaltis.

Para acabar, se quitaron los petos, guardaron los sticks y les entregué a cada uno una hoja en la que había una tabla para evaluar el proceso del alumno en la unidad didáctica.

Anexo II: GIMNASIO



Anexo III: MATERIALES



Anexo IV: TABLAS DE NORMAS DEL ALUMNADO

6º DE PRIMARIA

NOMBRE: Alba

SEGURIDAD	INTERVENCIÓN PERSONAL
<ul style="list-style-type: none"> - no levantar el stick del suelo - no tirarse al suelo - cambio de pelota - no levantar la pelota del suelo 	<ul style="list-style-type: none"> - si levantas el stick o incumples una norma reconócelo. - se tira desde banda y sin defensa.
RELACIONES / PARTICIPACIÓN	NORMATIVA
<ul style="list-style-type: none"> - hay que hacer 4 pases antes de sacar - lanzar la pelota al otro campo cada vez uno. - cambiarse las posiciones cuando se marca punto - dos campos (cuatro equipos) - cambio de jugadores 	<ul style="list-style-type: none"> - limitamos el campo. - si se sale tira el otro equipo - si la tocas con el pie, balón para el otro equipo - tiras directos - sin línea divisoria - el portero puede parar con el pie, pero no pasarla - construimos un área

NOMBRE: Paula García 5 6º

SEGURIDAD	INTERVENCIÓN PERSONAL
<p>No levantar el stick del suelo.</p> <p>No tirarse al suelo.</p> <p>Cambio de pelota</p> <p>No levantar la pelota.</p>	<p>Reconocer un error</p>
RELACIONES / PARTICIPACIÓN	NORMATIVA
<p>Cuatro equipos y 2 campos personas.</p> <p>Si tiro no puedo tirar asta que tiren todos.</p> <p>Cambiar de posición cuando se marca punto.</p>	<p>Limitamos el campo.</p> <p>Saca el otro equipo.</p> <p>No se puede dar con el pie</p> <p>Tiros Directos</p> <p>En el campo es de invasión cambios de jugadores.</p> <p>Portero puede parar con el pie</p> <p>Hay un área.</p>

NOMBRE: Adrián

SEGURIDAD	INTERVENCIÓN PERSONAL
<p>-No levantar el stick del suelo</p> <p>-No tirarse al suelo</p> <p>-Cambio de pelota</p> <p>-No levantar la pelota del suelo</p>	<p>-Reconocer un error / Autopenalizarse</p>
RELACIONES / PARTICIPACIÓN	NORMATIVA
<p>la pelota al lado contrario</p> <p>la pelota al lado contrario</p> <p>Todos tiran al menos 1 vez</p> <p>-Cambiar de posición cada vez que se marca un punto</p> <p>-4 equipos y 2 campos</p> <p>-Cambios</p>	<p>-Límites del campo</p> <p>-Si sale la pelota, se la damos al otro equipo</p> <p>-No se puede tocar con el pie</p> <p>Tiros directos</p> <p>-Poder moverse por los campos</p> <p>-El portero puede parar con el pie solo en el área.</p>

NOMBRE: Danielle

SEGURIDAD	INTERVENCIÓN PERSONAL
<ul style="list-style-type: none"> - No levantar el stick del suelo - No tirarse al suelo - Cambio de pelota - No levantar la pelota del suelo 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer un error - Se sacaba desde el límite y hay que tirar
RELACIONES / PARTICIPACIÓN	NORMATIVA
<ul style="list-style-type: none"> - 4 equipos y 2 campos, 4 tiras por equipo - Alternar los tiros. - Cambiar la posición cuando se marca punto - Cambio de jugadores 	<ul style="list-style-type: none"> - Limitamos el campo - Si la pelota sale hay saque del otro equipo - Si se toca con el pie la pelota es para el otro equipo. - El portero está en el área y puede parar con el pie. - Poder moverse por todo el campo.

4º DE PRIMARIA

NOMBRE: Alba Ruiz

Stickall

SEGURIDAD	INTERVENCIÓN PERSONAL
<ul style="list-style-type: none"> No levantar el stick del suelo No tirarse al suelo Cambio de pelota. No chocar los sticks Quitar los bancos 	<ul style="list-style-type: none"> No enfadarse si no te la pasan No empujar a los demás No hacer daño a los demás No gritar
RELACIONES / PARTICIPACIÓN	NORMATIVA
<ul style="list-style-type: none"> No quitar la pelota a uno de tu equipo Dividimos los equipos en 4 Dos campos Rotación en el equipo 	<ul style="list-style-type: none"> Estar dispersados <u>pases directos</u> Si la pelota está en el otro campo no <u>impartirle</u> <u>que se</u> <u>elève</u> <u>la pelota</u> <u>portería</u> <u>de un</u> <u>pasar</u> <u>lado a otro</u> Quitar los bancos Hacer mini partidos <u>de un</u> <u>pasar</u> <u>lado a otro</u> 4 equipos <u>de un</u> <u>pasar</u> <u>lado a otro</u> penalti area

NOMBRE: Aimara V

Stick-All

SEGURIDAD	INTERVENCIÓN PERSONAL
<ul style="list-style-type: none"> No levantar el stick No tirarse al suelo Cambio de pelota No chocar los sticks Quitar los brazos para tener espacio 	<ul style="list-style-type: none"> No enfadarse No hacer daño a los de más No gritar
RELACIONES / PARTICIPACIÓN	NORMATIVA
<ul style="list-style-type: none"> Estar dispersados No quitar la pelota a los de tu equipo Hacer una estrategia antes de empezar Hay mini partidas de 5 puntos Rotación en el equipo 	<ul style="list-style-type: none"> Penalización por incumplir una norma Si la pelota está en campo contrario no invadir Pases directos Nos podemos mover por todo el campo Porterías No pueden pasar los jugadores excepto el portero al área

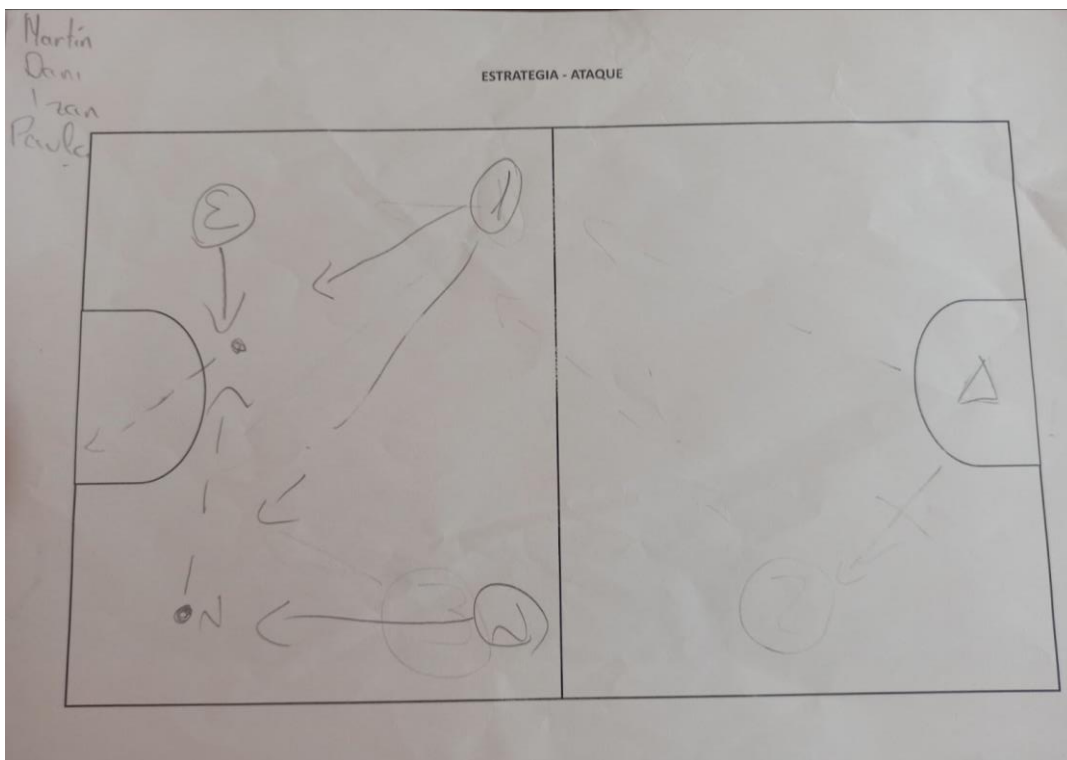
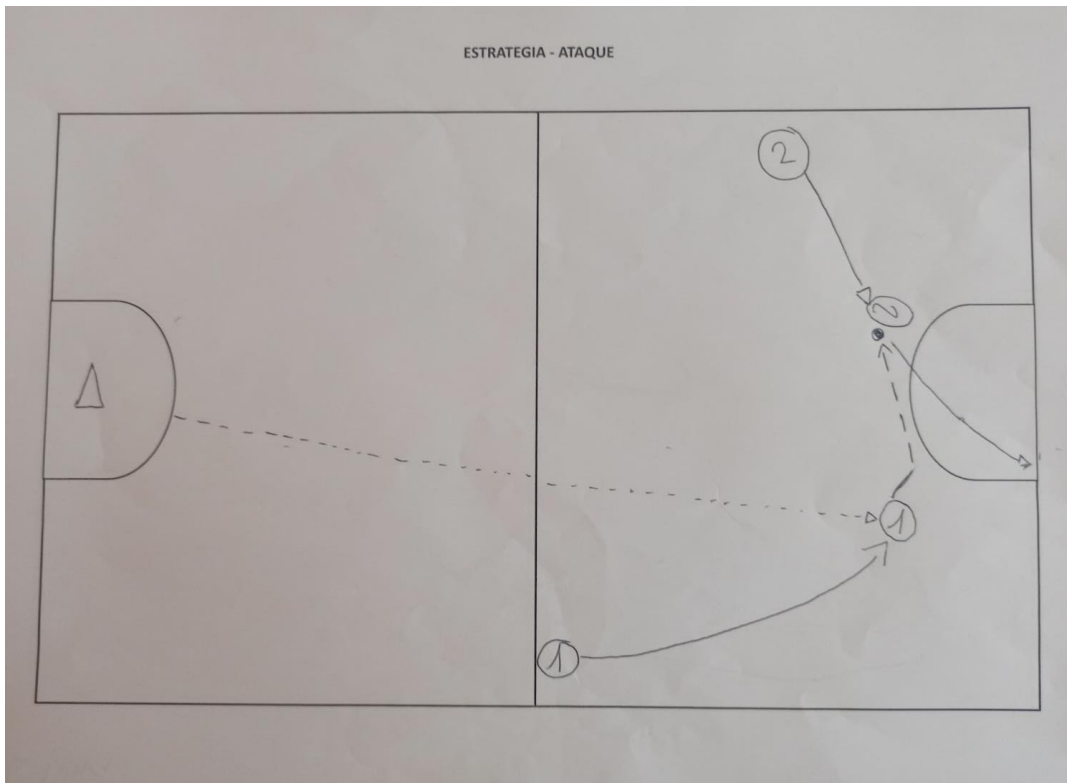
NOMBRE: Luis

Stick-All

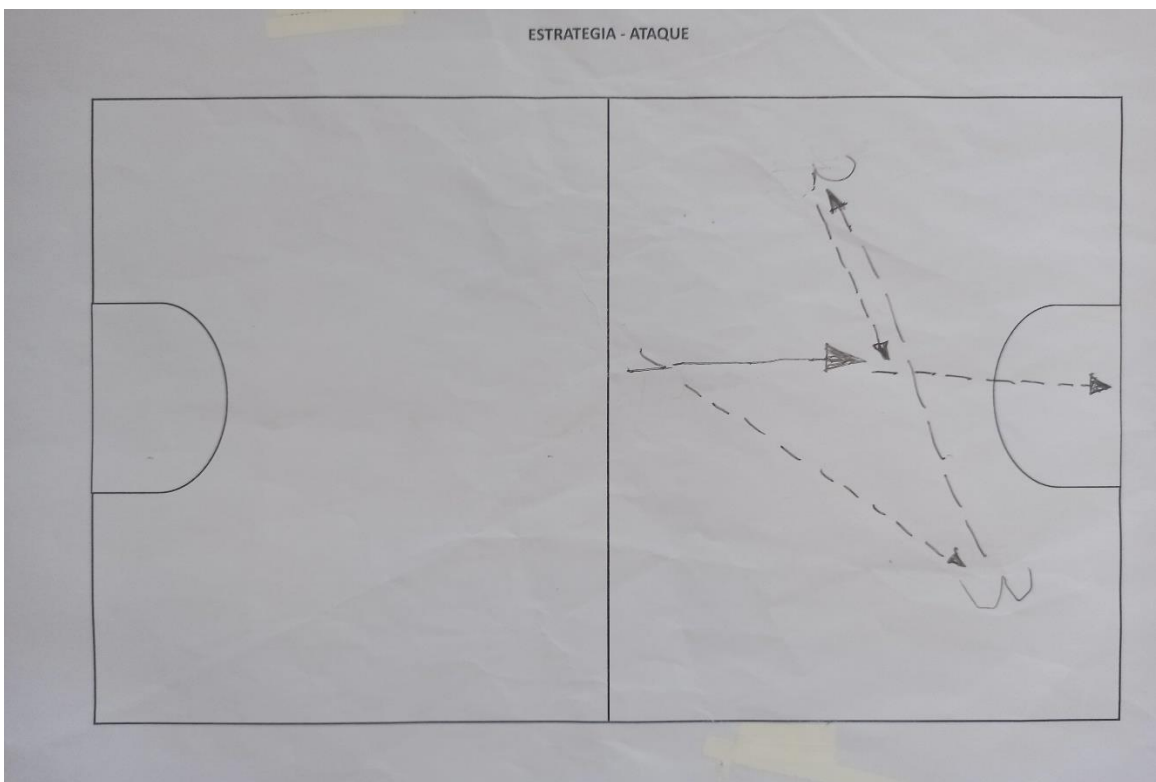
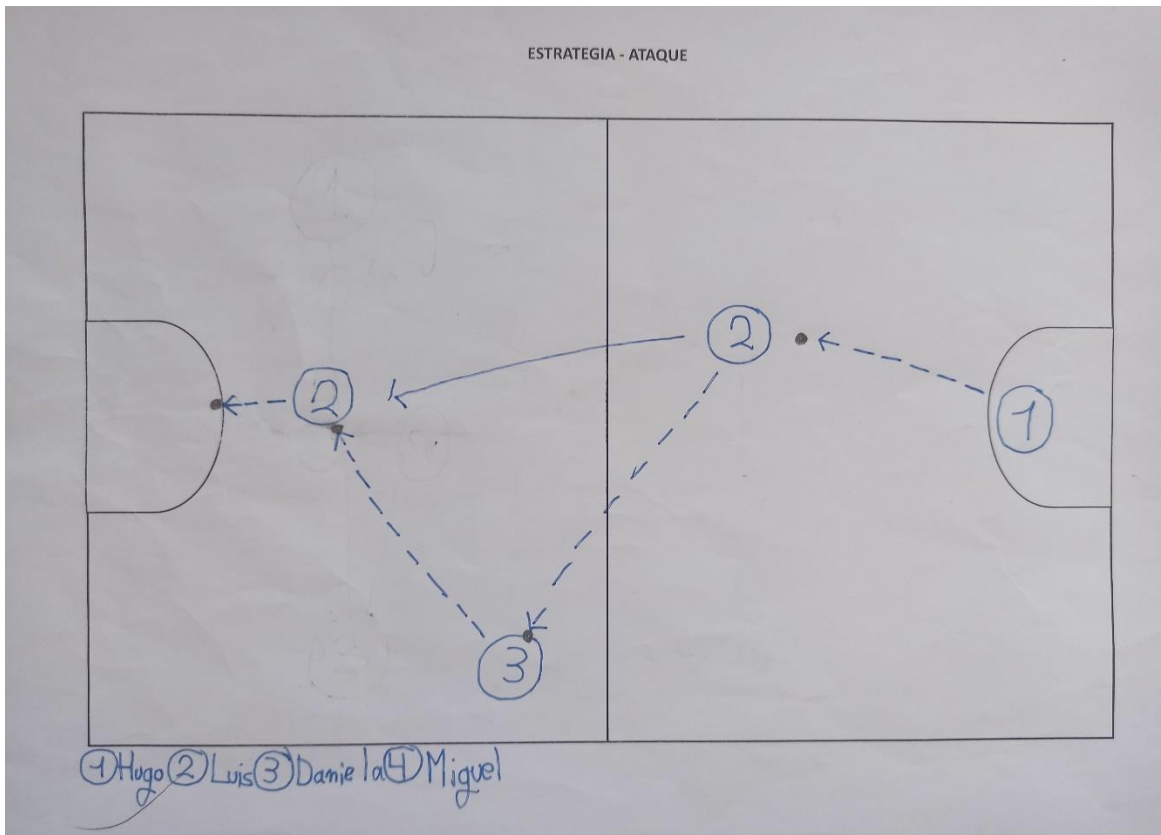
SEGURIDAD	INTERVENCIÓN PERSONAL
<ul style="list-style-type: none"> No levantar el stick del suelo No tirarse al suelo Pelota blanca No pasar el stick al otro campo 	<ul style="list-style-type: none"> No empujar ni hacer daño No gritar Área
RELACIONES / PARTICIPACIÓN	NORMATIVA
<ul style="list-style-type: none"> Estar dispersados No quitar la pelota a uno de tu equipo Dividir el campo en dos mitades rotación 	<ul style="list-style-type: none"> Penalización por incumplir una norma Si das con el pie penal Se puede pasar con el pie Portero Golpes directos Mini partidas de 5 puntos Pasar porterías campo de invasión

Anexo V: FICHA DE ESTRATEGIAS

6° DE PRIMARIA



4º DE PRIMARIA



Anexo VI: FICHA DE EVALUACIÓN

6° DE PRIMARIA

NOMBRE: Alba

CURSO: 6^{to}

Responde a las preguntas con una frase corta:

1. ¿A qué llamamos juego bueno? Explica con tus palabras.

- Un juego seguro y justo donde participamos todos.

2. ¿Conoces la regla primaria del juego? ¿Cuál es?

- Hacerse con un espacio a través de un objeto.

3. Nombra los núcleos temáticos de los que se compone el juego.

- Seguridad, normativa, relaciones e intervención personal.

4. ¿Relacionas cada norma con el núcleo temático al que corresponde?

- Sí.

5. ¿Has propuesto normas durante el juego? Cita alguna.

- No.

6. ¿Has hecho daño a algún compañero?

- Creo que no.

6. ¿Has hecho daño a algún compañero?

No.

7. ¿Te has hecho daño en algún momento?

- No.

8. ¿Has pasado la pelota a tus compañeros?

- Sí.

9. ¿Has incumplido alguna norma durante el juego? Cita.

- Sí, he dado con el pie a la pelota pero he cumplido con la penalización.

10. ¿Cómo ha sido tu comportamiento en el juego?

- Bueno.

11. ¿Estás de acuerdo con las normas planteadas?

- Sí.

12. ¿Has sido consciente de cuando has cometido un error?

- Sí.

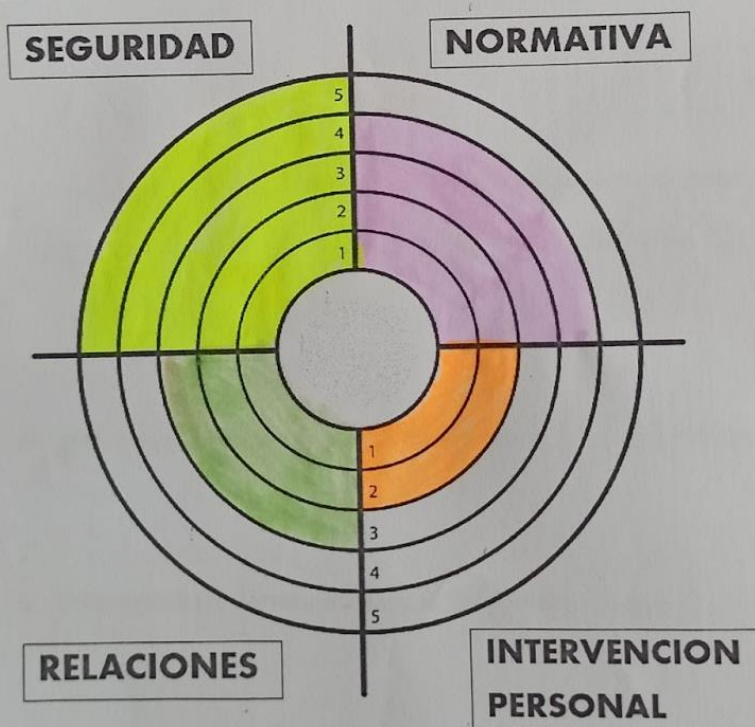
13. ¿Has entendido las normas propuestas? Nombra alguna que no hayas entendido.

Sí,

14. ¿Qué es lo que has aprendido con esta unidad didáctica? ¿Vas a tenerlo en cuenta cuando estés jugando con tu grupo de amigos/as?

- Las normas del juego. No, porque no tenemos el material

Colorea según la distribución de los núcleos temáticos dentro del juego creado:



NOMBRE: Elena Pérez.

CURSO: 6º

Responde a las preguntas con una frase corta:

1. ¿A qué llamamos juego bueno? Explica con tus palabras.

A jugar de manera segura y sin problemas.

2. ¿Conoces la regla primaria del juego? ¿Cuál es?

Si, hacerse con un espacio a través de un objeto.

3. Nombra los núcleos temáticos de los que se compone el juego.

Seguridad Intervención personal
Normativa
Relaciones

4. ¿Relacionas cada norma con el núcleo temático al que corresponde?

Si

5. ¿Has propuesto normas durante el juego? Cita alguna.

Si, hacer equipos más pequeños.

6. ¿Has hecho daño a algún compañero?

No, creo.

7. ¿Te has hecho daño en algún momento?

Más o menos no.

8. ¿Has pasado la pelota a tus compañeros?

Si

9. ¿Has incumplido alguna norma durante el juego? Cita.

No

10. ¿Cómo ha sido tu comportamiento en el juego?

Bueno

11. ¿Estás de acuerdo con las normas planteadas?

Si

12. ¿Has sido consciente de cuando has cometido un error?

Si

13. ¿Has entendido las normas propuestas? Nombra alguna que no hayas entendido.

Si

14. ¿Qué es lo que has aprendido con esta unidad didáctica? ¿Vas a tenerlo en cuenta cuando estés jugando con tu grupo de amigos/as?

He aprendido que el juego bueno es muy importante. Si lo tendré en cuenta.

Colorea según la distribución de los núcleos temáticos dentro del juego creado:



NOMBRE: Luis González

CURSO: 4º B

Responde a las preguntas con una frase corta:

1. ¿A qué llamamos juego bueno? Explica con tus palabras.

A cuando en un juego no hay problemas.

2. ¿Conoces la regla primaria del juego? ¿Cuál es?

Hacerlo con un espacio
atrás de un objeto.

3. Nombra los núcleos temáticos de los que se compone el juego.

Seguridad, normativa, relaciones e
interacción personal.

4. ¿Relacionas cada norma con el núcleo temático al que corresponde?

Sí.

5. ¿Has propuesto normas durante el juego? Cita alguna.

Sí.

6. ¿Has hecho daño a algún compañero?

NO.

7. ¿Te has hecho daño en algún momento?

SÍ.

8. ¿Has pasado la pelota a tus compañeros?

SÍ.

9. ¿Has incumplido alguna norma durante el juego? Cita.

NO.

10. ¿Cómo ha sido tu comportamiento en el juego?

Buena.

11. ¿Estás de acuerdo con las normas planteadas?

Con algunas no.

12. ¿Has sido consciente de cuando has cometido un error?

NO.

13. ¿Has entendido las normas propuestas? Nombra alguna que no
hayas entendido.

SÍ

14. ¿Qué es lo que has aprendido con esta unidad didáctica? ¿Vas a tenerlo en cuenta cuando estés jugando con tu grupo de amigos/as?

Que el trabajar en equipo es más importante de lo que parece. Sí.

Colorea según la distribución de los núcleos temáticos dentro del juego creado:



NOMBRE: Ander

CURSO: 4º B

Responde a las preguntas con una frase corta:

1. ¿A qué llamamos juego bueno? Explica con tus palabras.

Yo entiendo por juego bueno que es si cumplimos todas las normas.

2. ¿Conoces la regla primaria del juego? ¿Cuál es?

Hacer espacio a través de un objeto capturar o ser capturado.

3. Nombra los núcleos temáticos de los que se compone el juego.

Normativa, Seguridad, relaciones y intervención personal.

4. ¿Relacionas cada norma con el núcleo temático al que corresponde?

Algunas si y otras no.

5. ¿Has propuesto normas durante el juego? Cita alguna.

Si, dividir el campo.

6. ¿Has hecho daño a algún compañero?

No he hecho daño a nadie.

7. ¿Te has hecho daño en algún momento?

Si me he hecho daño.

8. ¿Has pasado la pelota a tus compañeros?

Si he pasado la pelota.

9. ¿Has incumplido alguna norma durante el juego? Cita.

Si he incumplido alguna norma.

10. ¿Cómo ha sido tu comportamiento en el juego?

Bueno porque me he portado bien.

11. ¿Estás de acuerdo con las normas planteadas?

Si estoy de acuerdo.

12. ¿Has sido consciente de cuando has cometido un error?

Si he sido consciente.

13. ¿Has entendido las normas propuestas? Nombra alguna que no hayas entendido.

Alguna si y otras no. No me he entendido mucho las gueras.

14. ¿Qué es lo que has aprendido con esta unidad didáctica? ¿Vas a tenerlo en cuenta cuando estés jugando con tu grupo de amigos/as?

Trabajo en equipo, si lo voy a tener en cuenta.

Colorea según la distribución de los núcleos temáticos dentro del juego creado:



Ainsara

NOMBRE:

CURSO:

Responde a las preguntas con una frase corta:

1. ¿A qué llamamos juego bueno? Explica con tus palabras.

Lo llamamos el juego bueno cuando en un juego participamos todos y respetamos unas normas o reglas para no hacerse daño.

2. ¿Conoces la regla primaria del juego? ¿Cuál es?

si. Es hacerse con un espacio a través de un objeto.

3. Nombra los núcleos temáticos de los que se compone el juego.

son normativa, seguridad, intervención personal y relaciones.

4. ¿Relacionas cada norma con el núcleo temático al que corresponde?

Si, lo correspondo

5. ¿Has propuesto normas durante el juego? Cita alguna.

- ^{Si} No tirarse al suelo
- Tener el stiker en el suelo y no levantarlo
- No chocar los stiker.

6. ¿Has hecho daño a algún compañero?

No

7. ¿Te has hecho daño en algún momento?

No, me he hecho daño

8. ¿Has pasado la pelota a tus compañeros?

Si, he pasado la pelota

9. ¿Has incumplido alguna norma durante el juego? Cita.

No he incumplido ninguna regla

10. ¿Cómo ha sido tu comportamiento en el juego?

Ha sido muy bueno

11. ¿Estás de acuerdo con las normas planteadas?

Si, estoy de acuerdo

12. ¿Has sido consciente de cuando has cometido un error?

Si, he sido consciente

13. ¿Has entendido las normas propuestas? Nombra alguna que no hayas entendido.

Si. HE entendido todas

14. ¿Qué es lo que has aprendido con esta unidad didáctica? ¿Vas a tenerlo en cuenta cuando estés jugando con tu grupo de amigos/as?

HE aprendido un juego que nunca había jugado y también a pasar la pelota pequeña con el stick.

Colorea según la distribución de los núcleos temáticos dentro del juego creado:

