

TRABAJO FIN DE GRADO

EL JUEGO BUENO



Enrique Alonso Martínez

Trabajo Fin de Grado

Mención de Educación Física

Curso 2013/2014

Universidad de Valladolid

Tutor: Alfonso García Monge

Título: El Juego Bueno

Autor: Enrique Alonso Martínez

Tutor académico: Alfonso García Monge

Resumen: Se presenta un programa acerca de las posibilidades y limitaciones de los juegos modificados en el área de Educación Física. He diseñado y aplicado una Unidad Didáctica, en el que los alumnos tuvieron que modificar juegos basados en experiencias vividas de los juegos “clásicos”. Con los datos que he extraído de cada sesión, realicé un análisis sobre este tipo de juegos y los efectos que tienen en el alumnado.

Palabras claves: Juego bueno, Educación Física, alumnado, responsabilidad, aprendizaje cooperativo, roles.

Abstract: It presents a program about possibilities and limits of modified games over the Physical Education area. It has designed and applied a Didactic Unit, in which the pupils had to change games based on the lived experiences of “classic” games. So, with information obtained in each session, I realized an analysis about these type of games and the effects, they have the pupils.

Keywords: Good game, Physical Education, students, responsibility, cooperative learning, roles.

AGRADECIMIENTOS

Antes de mostrar este proyecto fin de carrera, agradezco a diversas personas que me han ayudado a elaborar este trabajo.

En primer lugar, agradezco a Don Alfonso García Monge, por haberme orientado en el proceso de realización de este Trabajo Fin de Grado.

Después, a todos los docentes y personal del CEIP Ana de Austria de Cigales (Valladolid), en especial a Don Santiago Casado Montero (profesor de EF.) y a los tres tutores de 6º de Ed. Primaria, porque sin ellos no hubiera puesto en práctica este proyecto durante mi etapa como profesor de prácticas en la mención de Educación Física.

Por último, a todas las personas que me han animado durante los cuatro años de carrera como mi familia, amigos y compañeros de la Facultad de Educación y Trabajo Social.

Por todo esto, GRACIAS a todos.

ÍNDICE

1. Introducción.	6
2. Objetivos.	7
3. Justificación del tema elegido.	7 - 9
- Relevancia del mismo.	7 - 8
- Relación con las competencias del Título.	8 - 9
4. Fundamentación Teórica.	9 - 18
- Aprendizaje Cooperativo.	10 -11
- ¿Qué es “Juego Bueno”?	11 -13
- La responsabilidad.	13 - 15
- Modelos de enseñanza – aprendizaje. Propuestas .	15 - 18
- Papel del profesor en el “Juego Bueno”.	18
5. Metodología.	19 - 24
6. Exposición de resultados.	24 - 36
- Análisis de los juegos clásicos (1ª Sesión).	24 - 28
- Participación en la elaboración del juego modificado (2ª Sesión).	28 - 32
- Los juegos modificados (3ª Sesión).	32 -36
7. Análisis del alcance del trabajo.	37 - 38
8. Consideraciones finales, conclusiones y recomendaciones.	38 - 41
9. Bibliografía.	42 - 43
10. Anexos.	44- 100
- Unidad Didáctica.	44 - 59
- Cuaderno de campo.	60 - 72
- Fichas de “Construye tu juego”.	73 - 91
- Tablas de registro.	92 - 94
- Diapositivas.	95
- Tablas y gráficos sobre la participación del alumnado.	96 -100

1. INTRODUCCIÓN.

Este Trabajo Fin de Grado, es la evaluación de un programa, en el que los alumnos, mediante un pacto de normas de un juego “clásico”, logren la participación de todos los jugadores y eviten aspectos negativos como las burlas o las marginaciones. La puesta en práctica de este TFG se ha llevado a cabo en el CEIP Ana de Austria de Cigales (Valladolid) con alumnos de 6º de Ed. Primaria.

Primeramente, los objetivos que pretendo conseguir en este proyecto. Después, una breve justificación sobre la necesidad de ponerlo en práctica en el contexto educativo y las competencias que he adquirido a lo largo de los cuatro años como estudiante en la carrera de Magisterio de Educación Primaria.

Posteriormente, explicaré conceptos teóricos basados en autores del área de Educación Física como Don Hellison, Antonio Méndez Giménez, Matthew Curtner - Smith o Alfonso García Monge, entre otros.

Una vez vista la base teórica, expondré la metodología que he desarrollado durante mi estancia en el colegio y los resultados obtenidos.

A continuación, un análisis del alcance del trabajo acerca de las oportunidades y limitaciones de las sesiones programadas en la Unidad Didáctica, y las conclusiones finales de este proceso, conectando los aspectos analizados de la práctica docente con el marco teórico.

Por último, incluyo las referencias bibliográficas y los anexos que me han ayudado a la realización de este proyecto, como el cuaderno de campo o los juegos elaborados por los alumnos.

2. OBJETIVOS.

General

- Analizar la aplicación de un programa sobre la creación y modificación de juegos en la asignatura de Educación Física Escolar en la etapa de Educación Primaria.

Específicos

- Afirmar si la participación del alumnado, en las sesiones programadas, ha sido activa.
- Comprobar las ventajas del Aprendizaje Cooperativo.
- Confirmar las posibilidades educativas que ofrecen los juegos modificados de los alumnos.

3. JUSTIFICACIÓN.

a) Relevancia del mismo

El juego es un elemento muy importante en el aprendizaje del niño, porque proporciona una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo.

Moreno (1999 en García López A. y otros, 2011) argumenta que el juego es una fuente de aprendizaje, por lo que motiva al niño y estimula su creatividad, originalidad y espontaneidad. A nivel motriz, el juego ayuda al alumno a desarrollar habilidades y destrezas básicas.

Referido al nivel social, García López A. et al. (1998, pág. 17) resaltan que “el juego posibilita la interacción entre los alumnos, favoreciendo el desarrollo de hábitos de cooperación y convivencia, por lo que tiene un componente social muy fuerte.”

En determinadas ocasiones, en el desarrollo un juego motórico, se producen situaciones adversas que dificultan su dinámica. Por ejemplo, insultos hacía un jugador, burlas, protagonismo de ciertos alumnos que interfieren las oportunidades de los otros o una competitividad malsana entre varios alumnos. En algunos juegos, tienen normas que

limitan las acciones de los jugadores, originando situaciones como eliminar jugadores con un objeto (balón, pañuelo...), impidiendo que vuelvan a la dinámica. En el Decreto de Mínimos (2006), destacan aspectos como la aceptación y respeto hacia las normas, reglas y las personas que participan en el juego o la elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio, para evitar que se produzcan este tipo de situaciones.

Devis Devis (1992, pág. 155) recalca sobre “la importancia de que el alumnado participe en este proceso de enseñanza de los juegos modificados, al tener la capacidad de poner, quitar y cambiar reglas sobre la marcha del juego e incluso llegar a construir y crear juegos modificados.” En este proceso, los alumnos serán los protagonistas y tendrán que consensuar las normas del juego, atendiendo a las características del grupo y los aspectos mencionados en los juegos iniciales.

Finalmente, dado estos problemas y la importancia que se hace desde el marco legal, se considera necesario elaborar una Unidad Didáctica sobre la creación de juegos modificados en la asignatura de Educación Física Escolar para desarrollar los contenidos recogidos en el Currículum Oficial y la promoción de ambientes de participación más equilibrados.

b) Relación con las competencias del Título

A través de este trabajo, se muestra el desarrollo de las competencias del Título de Grado de Maestro en Educación Primaria.

Competencias Generales

- *Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio – la educación* - En esta competencia, he recurrido a una bibliografía y webgrafía, la cual me ha permitido documentarme y recabar información para realizar este estudio.
- *Diseñar y planificar un proceso de aprendizaje y de enseñanza.* Para poner en práctica este proyecto, he diseñado una UD. sobre el tema a tratar, siguiendo un esquema básico (objetivos, contenidos, temporalización, metodología, desarrollo de las sesiones e instrumentos para la obtención de datos).

- *Capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales por parte de los alumnos.* En este proyecto, he obtenido datos relevantes a través de diferentes instrumentos (Cuaderno de campo, tablas de registro, fichas para que escriban las reglas del juego...) que me han servido para extraer unas conclusiones.
- *Transmitir información, ideas, problemas y soluciones tanto a un público especializado, como no.* Esta competencia se contempló en todas las sesiones propuestas en la UD., como explicar a los alumnos las reglas de cada juego “clásico” o sugerir aquellos grupos variantes, para que su juego sea más entretenido y duradero.
- *Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la Ed. Democrática para una ciudadanía activa.* A lo largo de este proceso de aprendizaje, se ha pretendido que los alumnos adquirieran valores de la sociedad democrática: respeto a los compañeros, cooperar para conseguir el objetivo propuesto, etc.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

Cuando se propone un juego a niños y pre-adolescentes, se aprecian acciones negativas que dificultan la dinámica del mismo (marginaciones, faltas de respeto por las reglas, intolerancia, oposición...).

A través del Aprendizaje Cooperativo, los alumnos de 6º de Ed. Primaria transformarán un juego, en grupos reducidos, para lograr la participación de todos los jugadores y prevenir las acciones negativas que aparecieron en los juegos iniciales.

También, aplicaré los modelos de Enseñanza – Aprendizaje de Curtner – Smith (1996) y García Monge (2009), para posibilitar la construcción de juegos y adaptarlos en el contexto educativo.

4.1 Aprendizaje Cooperativo

Considero que este aprendizaje es el más apropiado para el adecuado desarrollo del alumno, ya que tiene que compartir ideas con el resto de integrantes del grupo.

Diversos autores han experimentado este aprendizaje en sus clases y reconocen los beneficios que aportan a los destinatarios. Velázquez (2004 en Méndez Giménez, 2010, pág. 67) destaca que “la investigación ha mostrado cómo al responsabilizar al alumnado del aprendizaje de sus pares se multiplican los efectos positivos en una serie de variables de aprendizaje en comparación con la enseñanza tradicional mediante el propio y exclusivo trabajo personal.”

Úriz Bidegaín y otros (1999) menciona los beneficios que ofrece el Aprendizaje Cooperativo en el alumnado:

- a) **Aprenden a resolver las tareas:** Los miembros del grupo aprenderán a cooperar juntos y se producirá una situación, en el que todos los integrantes, se impliquen por igual para conseguir el objetivo propuesto por el docente.
- b) **Ante una misma actividad, aparecen diferentes puntos de vista.** Los alumnos empiezan a enfocar el tema desde diferentes perspectivas. Emplean habilidades comunicativas y sociales para que haya un buen clima de trabajo:
 - Intercambio de ideas.
 - Exponer ideas con argumentos y de forma coherente.
 - Defender su propio punto de vista.
 - Llegar acuerdos para construir el juego.
 - Entender las ideas que ha comentado el compañero y rectificar las suyas.
 - Respetar los turnos de palabra cuando se propone una idea.
- c) Para que el grupo funcione, es fundamental **un reparto de tareas, papeles o de responsabilidades.** En esta actividad es necesario que todos los miembros del grupo se responsabilicen, evitar que la carga de trabajo caiga sobre unos pocos, no ignorar

lo que está haciendo cada uno y poder relacionarlo con lo que hacen los demás: saber por parte de los alumnos que tienen un papel determinado y llevarlo a la práctica.

- d) Para realizar la tarea es necesario que los alumnos interactúen entre ellos, es decir, tiene que haber comunicación constante para que la construcción del juego sea posible. Esto implica que los miembros del grupo se auto - regulen y que compartan significados, hipótesis, planteamientos nuevos y elaboren conjuntamente posibles soluciones para su propuesta.

4.2 ¿Qué es “Juego Bueno”?

4.2.1 Definición de “Juego Bueno”.

Para definir este concepto, he seleccionado la definición de García Monge (2009), como uno de los autores que más ha indagado sobre el juego, durante las dos últimas décadas en el área de Educación Física.

García Monge (2009, pág. 43) define “Juego Bueno” como *“aquél que se construye entre el docente y el alumnado: para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente; para lograr un equilibrio en las relaciones; para que todos tengan oportunidad de participar y progresar; que se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicara”*.

En el desarrollo de un juego bien sea en un espacio cerrado o al aire libre, García Monge (2009) afirma que si el juego empieza a generar “conflictos”, los educadores deben de optar por cambiar por otro, con lo cual el docente procura evitar el problema.

Esta oportunidad, permite revisar este tipo de situaciones y convertirlo en un juego educativo. Para ello, se utilizarán estrategias en el transcurso de un juego inicial:

- Identificar aquellas acciones que no fueron positivas mediante tiempos de reflexión.

- Establecer cuáles son los parámetros para analizar la práctica del juego.
- Ayudar a tomar conciencia de las acciones realizadas haciendo referencia de su comportamiento. Por ejemplo, colocar observadores externos para determinar cuáles son los errores que están cometiendo los jugadores.

4.2.2 Núcleos temáticos

Una vez definido “Juego Bueno”, veo apropiado enfocar este proyecto en cuatro núcleos de desarrollo, como indica García Monge (2009):

- **Seguridad:** El alumno tiene que elaborar una actividad controlada, segura y saludable. Se tiene en cuenta aspectos como el acondicionamiento de zonas, identificación de acciones peligrosas a lo largo del juego y aplicar soluciones para que no se produzcan lesiones.
- **Relaciones:** El alumnado toma conciencia de que el juego tiene que ser equilibrado y todos tienen las mismas oportunidades de participación mediante roles ya determinados para lograr un ambiente de empatía, respeto y tolerancia.
- **Intervención Personal y Responsabilidad:** En este núcleo, se trabajarían aspectos como la aceptación de la derrota y del éxito, actitudes tolerantes, positivas, empáticas y la búsqueda de la mejora personal.
- **Normativa:** Los alumnos son los protagonistas en el pacto de las normas. Tienen que determinar los elementos de la estructura del juego, para poder transformar el juego y adaptarlo a las características del grupo.

En este proyecto adquieren importancia los núcleos de **Normativa** y **Relaciones**, los alumnos tendrán que identificar los elementos del juego, y a partir de ahí, construir un juego en el que todos los jugadores tengan las mismas oportunidades de participar en la dinámica. También se dará importancia al núcleo de **Seguridad**, para conseguir si el juego es viable y se pueda poner en práctica.

Por otro lado, veremos diferentes focos de enseñanza para la invención de este tipo de juegos (Méndez Giménez, 2010, págs. 59 - 60):

- **Foco Psicomotor:** Se trata de que los alumnos exploren e integren habilidades deportivas diferentes a las referidas del juego original mencionado (Ellis, 1986; Litchman, 1999 en Méndez Giménez, 2010, pág. 59).
- **Foco actitud – motivacional:** Se prioriza la implicación, participación y la educación en valores frente a los juegos deportivos tradicionales, que reflejan el ambiente competitivo y selectivo. Este punto de partida se utiliza para tratar que todos los jugadores se impliquen por igual, con independencia de su nivel de habilidad (Orlick 1990 y Morris y Steihl 1999 en Méndez Giménez, 2010, pág. 59).
- **Foco Táctico:** El objetivo es conocer y transferir conceptos tácticos comunes entre juegos de la misma categoría. Se trabajará sobre este aspecto organizativo abordado en las sesiones previas de forma que emerja un nuevo juego y se avance con la generalización de ese aprendizaje (Ellis, 1986; Rovergno y Bandhauer, 1994; Curtner – Smith, 1996 en Méndez Giménez, 2010, pág. 60).

Con estos tres focos de enseñanza, se ejecutará el **foco de actitud – motivacional** porque todos los participantes tienen que involucrarse en la dinámica y evitar las exclusiones entre ellos.

4.3 La Responsabilidad.

Uno de los objetivos que me he propuesto en este proceso, es que el alumnado se responsabilice con la construcción del juego y cumpla con las normas pactadas previamente.

Un programa que trabaja este concepto es el “Modelo de Responsabilidad Personal y Social (TSPR)” de Don Hellison (1995; 2003 en Escartí Carbonell y otros, 2011). Este programa se aplicó a niños y adolescentes con riesgo de exclusión social en los barrios marginales de las principales ciudades de los Estados Unidos, para que aprendieran

comportamientos que les capacitate, tanto para el ámbito escolar, como fuera del mismo (actividades extraescolares, familia...).

Este programa se llevó a cabo a través de un proceso, en el que se establecen en cinco niveles de Responsabilidad:

- **Nivel 1 “Respetar los derechos y sentimientos”:** Los alumnos concretan actividades como la resolución de conflictos a través del diálogo y de forma pacífica, aceptar a todos los compañeros sin excluir a nadie, escuchar al profesor, hablar respetando el turno de palabra evitando burlas y motes.
- **Nivel 2 “Participación y esfuerzo”:** El alumno deberá esforzarse en las tareas propuestas (aunque tenga dificultades), responsabilizarse de traer el material y ropa adecuada; y los deberes encomendados.
- **Nivel 3 “Autonomía”:** En este nivel destaca la capacidad de “autogestionarse” y establecer comportamientos: ponerse objetivos a corto y a largo plazo, asumir roles de liderazgo, dirigir la sesión o preparar actividades.
- **Nivel 4 “Autoevaluación”:** Los estudiantes aprenden a autoevaluarse, con responsabilidad y conseguir una crítica constructiva a los demás.
- **Nivel 5 “Transferencia”:** Este proceso de enseñanza es aplicable no solo en el contexto escolar, sino que se transmite al ámbito social y familiar de cada uno de los alumnos, siendo todos y cada uno los portadores fundamentales de estos valores.

En España, este programa ha sido utilizado en los últimos años, presentando diversas adaptaciones dentro de la asignatura de Educación Física y en el deporte extraescolar (Cechinni, Montero y Peña; 2003; Escarti, Pascual y Gutiérrez, 2005; Escarti et al, 2006; Jiménez, 2000; Jiménez y Durán, 2005). Los estudios confirmaban que este modelo tenía efectos beneficiosos, generando cambios positivos en los comportamientos y actitudes de los participantes.

En el contexto educativo, Escartí Carbonell et al (2011) investigó sobre este modelo en diversas escuelas de la Comunidad Valenciana, a través de Unidades Didácticas relacionadas con juegos y deportes varios. Una vez finalizado el curso, los profesores formularon las siguientes conclusiones:

- Los alumnos solucionaban los conflictos, tanto físicos como verbales, a través del diálogo.
- Escuchaban y respetaban el turno de palabra.
- Este programa favoreció la mejora de la empatía en el alumnado.

Analizando a cada grupo de 6º de Ed. Primaria, aparecen alumnos que demuestran comportamientos agresivos e incluso pasivos en las sesiones de Educación Física. Este modelo tiene aspectos que son interesantes para este tipo de alumnado, por lo que es necesario integrarles en grupos cuyos miembros ya están motivados, así se implican mejor, y el docente consigue los objetivos establecidos en la UD.

4.4 Modelos de Enseñanza – Aprendizaje. Propuestas.

En este punto expongo varias propuestas de diferentes autores que investigaron este tema, con niños y adolescentes, en sus clases de Educación Física.

En estos modelos de enseñanza – aprendizaje, como señala Rovergno y Bandhauer (1994 en Méndez Giménez, 2010), además de modificar el juego, permite a los aprendices que se impliquen a nivel emocional y comprensivo e incrementen su compromiso personal en la construcción del juego.

Butler (2005, 2006 en Méndez Giménez, 2010) propone que al principio de las Unidades Didácticas, los alumnos discutan sobre las responsabilidades individuales y grupales y establezcan las bases del proceso democrático: escuchar hasta que su compañero o compañera haya terminado de hablar, mostrar respeto con las ideas de los otros, contribuir en la toma de decisión del grupo y considerar ideas alternativas si el juego necesita un cambio.

4.4.1 Modelo de Matthew Curtner – Smith

El modelo de enseñanza – aprendizaje que nos propone Curtner – Smith M. (1996), se sintetiza en cuatro pasos:

1º Paso: El profesor selecciona juegos que contienen reglas sencillas y comprensibles. Curtner – Smith (1996) lo clasifica en cuatro categorías.

- a) Juegos de blanco o diana.
- b) Juegos de cancha dividida o red y muro.
- c) Juegos de campo.
- d) Juegos de invasión.

2º Paso: Proponer un juego y observar el desarrollo del mismo. Se tiene que tener en cuenta los siguientes aspectos:

- a) Los juegos se ejecutan en pequeños grupos y/o condicionados.
- b) Los estudiantes son guiados hacia el buen uso de las normas en cada tipo de juego a través de preguntas.

3º Paso: Crear juegos modificados en grupos reducidos y escribir las normas del juego teniendo en cuenta elementos como el terreno del juego, el número máximo de jugadores que pueden participar en la dinámica o los materiales que se puedan utilizar (balones, aros, ladrillos, pañuelos...).

4º Paso: Poner en práctica el juego modificado y analizar si los jugadores cumplen con las normas del juego. Si en el juego se producen errores, se modifican las normas y se prueba otra vez.

A través de este modelo, Hastie y Curtner - Smith (2006 en Méndez Giménez, 2010) elaboraron una Unidad Didáctica de 22 lecciones dedicada a la enseñanza de juegos de bateo y fildeo (atrapar la pelota). A lo largo de este periodo, observaron aspectos positivos en los juegos propuestos por los alumnos, como la participación de los

estudiantes en la dinámica, incorporaron estrategias de riesgo – premio y evitar juegos que contengan habilidades demasiado complejas.

4.4.2 Modelo de Alfonso García Monge

Otra estructura para que los alumnos elaboren juegos modificados es el de García Monge (2009). Este modelo está estructurado de esta manera:

a) **Compartir el proyecto con el alumnado en el aula.** Explicar brevemente a los alumnos los objetivos de este proyecto utilizando recursos tecnológicos (Pizarra digital, ordenador...) en el aula.

b) **Proponer un juego inicial que plantee problemas** y sea posible desarrollarlo en el polideportivo o al aire libre. Los juegos elegidos no tienen que integrar habilidades muy complejas y que impliquen a todo el alumnado. García Monge (2009, pág. 47) propone una serie de actividades:

- *Juegos de Persecución Individual y por equipos:* “La cadeneta”, “los puentes”, “polis y cacos”.
- *Juegos de Invasión con móvil:* Juegos de iniciación del baloncesto y balonmano.
- *Juegos de persecución y captura de objetos:* “Las banderas” o “los tesoros”.
- *Juegos de dar y evitar ser dado con objetos:* “Pelota sentada”.
- *Juegos de cancha dividida:* “Pelota invasora”.
- *Retos Cooperativos* como lograr un número de pases, hacer diana, transportar un objeto de un lado a otro, etc.
- *Juegos de bate y campo:* “Balones a la caja”.
- *Juegos con implemento:* “Hockey modificado”.

c) **Observar el desarrollo del juego “clásico”.** Además de contemplar el juego seleccionado, el profesor formula preguntas abiertas para que los alumnos reflexionen sobre las acciones que han realizado en el juego. Las preguntas se pueden hacer en la parada del mismo o después de jugar.

d) **Identificar los elementos negativos** que se relacionan con el juego, para que los alumnos puedan transformarlo en un juego con una normativa sencilla. En el aula, se anotarán en la pizarra los aspectos positivos y negativos, para que los grupos puedan tenerlos en cuenta en la siguiente sesión.

e) Los alumnos **trabajarán de forma autónoma** en grupos reducidos, **para modificar las normas del juego**. Cada grupo, escribirán las normas del juego en la ficha de “Construye tu juego” y un dibujo esquemático para su mejor comprensión.

f) Por último, **se pondrá en práctica un juego modificado**, y entre todos, **evaluarán los resultados del mismo**. En el grupo organizador del juego modificado, habrá una persona llamado observador, encargada de apuntar las acciones (positivas y negativas) que se produzcan en el transcurso del mismo, para debatirlo con los jugadores y el docente.

4.5 Papel del profesor en el “Juego Bueno”.

Devis Devis y Peiró Velert (1992, pág. 165) argumentan que “los docentes tienen que valorar los pros y contras que presentan los juegos, tener en cuenta los problemas que vayan surgiendo o que planteen los alumnos para progresar y profundizar en ellos, observar los juegos, anotar los acontecimientos más importantes de la puesta en práctica, reflexionar sobre este proceso y volver a poner en práctica el juego”.

En el desarrollo de la propuesta del juego inicial, Rovergno y Bandhauer (1994 en Méndez Giménez, 2010) argumentan, que el docente tiene que realizar paradas durante la práctica del juego para que los niños reflexionen sobre las reglas del juego que se va creando.

En la modificación de las normas del nuevo juego, Butler (2005, 2006 en Méndez Giménez, 2010), nos comenta que los docentes deben y tienen que ayudar a los alumnos a trabajar conjuntamente, a compartir ideas, valorar, respetar las opiniones de los demás y reforzar aquellas iniciativas que tienen escasa o nula viabilidad.

5. METODOLOGÍA.

5.1. Contextualización.

Este proceso de intervención se ha llevado a cabo, en el CEIP Ana de Austria de Cigales (Valladolid).

Es un centro público en el que predominan tres líneas. Consta de 8 aulas específicas para Ed. Infantil, 16 aulas para la etapa de Ed. Primaria y 36 profesores que trabajan en el centro. Aproximadamente, hay 500 alumnos matriculados en el colegio entre Ed. Primaria e Infantil.

5.2. Destinatarios

La Unidad Didáctica se dirige a tres cursos de 6º de Ed. Primaria.

- **Grupo de 6º A:** Lo conforman 20 alumnos (14 chicas y 6 chicos). Destaca por ser un grupo muy competitivo cuando se les propone deportes como Ultimate Frisbee, Béisbol o Baloncesto.
- **Grupo de 6º B:** Lo componen 18 alumnos (12 chicas y 6 chicos). En este grupo, los alumnos son participativos y muestran interés.
- **Grupo de 6º C:** Este grupo hay 19 alumnos (11 chicas y 8 chicos), destacan por tener alumnos buenos en el aspecto académico, pero hay otros alumnos que demuestran una actitud muy pasiva e incluso conflictiva durante las clases de Educación Física.

Los tres grupos de 6º disponen de dos horas semanales de Ed. Física, en el que se distribuye de la siguiente manera:

- **6º A:** Lunes y Miércoles a primera hora (9 a 10 h.).
- **6º B:** Martes y Viernes a primera hora (9 a 10 h.).
- **6º C:** Miércoles y Jueves a última hora (13 a 14 h.).

He desarrollado esta UD. tanto en el aula, como en el pabellón deportivo. El polideportivo es una instalación de tamaño mediano, dispone de dos vestuarios y un almacén con materiales exclusivamente para la asignatura de Educación Física. En el interior del polideportivo, cuenta con dos porterías de fútbol sala, seis canastas de baloncesto, bancos suecos y espalderas.

5.3 Objetivos

Generales

- Analizar las acciones que se han producido tanto en el juego inicial como en el juego propuesto por el grupo.
- Participar en la creación de las normas del juego, teniendo en cuenta los aspectos analizados en la 1ª sesión de esta Unidad Didáctica.
- Respetar las reglas del juego y aplicarlas correctamente en el desarrollo del mismo.

Específicos

- Prevenir situaciones negativas en el juego modificado (burlas, rechazos, provocaciones...).
- Fomentar la integración de todo el alumnado en este proceso de enseñanza – aprendizaje.

5.4 Contenidos

Los contenidos están relacionados con los objetivos que se proponen son:

- Elementos del juego (Reglas, nº de jugadores, espacio...).
- Trabajo Cooperativo entre los integrantes del grupo.
- Creación de un juego en grupos reducidos.
- Respetar la normativa del nuevo juego.
- Análisis de la puesta en práctica del juego modificado desde diferentes puntos de vista del docente, alumnado y observador/a del grupo organizador.

5.5 Desarrollo de las sesiones

1ª SESIÓN (Iniciación al “Juego Bueno”)

Se explicará, en el aula en que va a consistir la UD. de “Juego Bueno”, ilustrado mediante imágenes en la pizarra digital.

Se practicará, en cada clase un juego “clásico” en el polideportivo o en el patio. Los juegos “clásicos” son:

- **6º A:** “ El juego de los diez pases”
- **6º B:** “ Puntos”
- **6º C:** “ El juego del pañuelito”

Antes de empezar a jugar, se formarán cuatro grupos de cinco alumnos como máximo. El profesor asignará a un alumno o alumna como responsable (capitán o capitana), que elegirá a sus integrantes. Estos grupos servirán para la modificación de las normas del juego “clásico” en la 2ª sesión de esta UD.

Una vez practicado el juego en el polideportivo o en el patio, a continuación analizaremos los aspectos positivos y negativos que se han producido en el desarrollo del mismo. El profesor lo anota en la pizarra y los alumnos lo copian en su cuaderno.

2ª SESIÓN (Modificación de las normas del juego)

En el aula, se explicará las funciones de los integrantes de cada grupo, es decir, los roles:

- **Capitán/a:** Explica el contenido del juego en el aula.
- **Observador/a:** Analiza los aspectos positivos y negativos que se producen en el transcurso del mismo.
- **Árbitro/a:** Dirige y supervisa el cumplimiento de las reglas del juego.
- **Secretario/a:** Anota las reglas y materiales necesarios en la ficha de “Construye tu juego”.
- **Encargado/a de material:** Se encarga de proporcionar el material necesario para que los alumnos puedan jugar.

En cada grupo, se asignan los roles (excepto el capitán) y lo anotan en la ficha de “Construye tu juego”. Si en un grupo hay cuatro miembros, un integrante puede tener dos roles.

Después, cada grupo creará un juego basándose en los aspectos analizados de la primera sesión y lo escribirán en la ficha. Además, adjuntarán un dibujo esquemático para facilitar su comprensión.

Finalmente, un integrante de cada grupo, leerá el juego modificado al resto de compañeros de la clase; y estos, opinarán si es factible llevarlo a cabo.

Materiales: Cuatro fichas de “Construye tu juego” (una ficha por grupo), bolígrafos y rotuladores.

3ª SESIÓN (Puesta en práctica del juego “modificado”)

Antes de seleccionar y poner en práctica un juego modificado, se dejará un breve periodo de tiempo para que los grupos revisen sus juegos, teniendo en cuenta: las faltas de ortografía, la comprensión de las normas, el esquema del juego...

A continuación, se practicará el juego en el polideportivo o en el patio. Para ello, el profesor elegirá un juego de los cuatro realizados por los grupos.

El capitán del grupo organizador explicará las normas del juego a sus compañeros y aclarará las dudas que presenten los participantes. Los alumnos probarán el juego, mientras que los integrantes del grupo organizador, junto con el docente, anotarán las incidencias más destacadas que se produzcan.

Finalmente, los alumnos de la clase y el docente analizarán el desarrollo del juego, basándose en las anotaciones realizadas por el grupo responsable y se darán alternativas para la mejora de este.

5.6 Instrumentos de obtención de datos

Para extraer datos en las diferentes sesiones de esta Unidad Didáctica, he utilizado los siguientes instrumentos:

- a) **Cuaderno de campo:** Observo a los tres grupos de 6º y anoto todo lo que ha sucedido en cada sesión (esfuerzo, interés por el tema...).
- b) **Ficha de “Construye tu juego”:** En esta ficha, los alumnos anotan la explicación del juego (normas, materiales y los roles que desempeña cada integrante del grupo) y un dibujo esquemático para facilitar su comprensión.
- c) **Tablas de Registro:** En esta tabla, se anota con diversos colores si el alumno ha conseguido los objetivos propuestos:
 - **Participar en la creación de las normas del juego con el resto de integrantes:**

- **Verde:** El alumno ha participado de forma muy activa con su grupo en la modificación de normas.
 - **Naranja:** El alumno participó activamente para proponer ideas en su grupo.
 - **Rojo:** El alumno ha mostrado pasividad, no ha aportado ideas, etc.
- **Respetar las normas del juego modificado y aplicarlas correctamente:**
- **Verde:** Respetar las reglas del juego y las aplica de forma correcta.
 - **Naranja:** Respetar las normas, pero tiene dificultades para desarrollarlas en el juego.
 - **Rojo:** No aplica, ni respeta las normas del juego.
- d) **Observadores:** Para obtener datos de cada sesión, he contrastado información a través de diferentes personas:
- **Compañero de prácticas:** Mi compañero de prácticas (J.M.) me comentaba lo que sucedía en cada juego y los fallos que se producían.
 - **Observador/a del grupo organizador:** Esta persona se encarga de anotar todo lo que ocurra en el juego, tanto los aspectos positivos como negativos, que se producen en el mismo.
 - **Tutor del centro:** El profesor me comentaba lo que sucedía en cada juego y los fallos que se producían en cada uno.

6. EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS.

En este apartado, se expone los datos obtenidos a partir de las sesiones programadas en la Unidad Didáctica de “Juego Bueno”. Para evaluar esta UD., he empleado los siguientes instrumentos: Cuaderno de Campo (Anexos págs. 60 - 72), Fichas de “Construye tu juego” (págs. 73 - 91) y las Tablas de Registro (págs. 92 - 94).

6.1 Análisis de los juegos “clásicos”. (1ª Sesión)

En cada juego clásico, se analizaron los hechos que se iban produciendo, siendo anotados en una tabla indicando las ventajas e inconvenientes del juego, según las reflexiones de los alumnos. Esta tabla se expuso en la pizarra y se abrió un debate, donde surgieron aportaciones y sugerencias para la mejora del juego en la siguiente sesión.

○ **6° A: “Juego de los 10 pases” (Puesta en práctica el 17/4/ 2013)**

- **Competitividad malsana:** Cuando probamos el juego en el patio del colegio, se vieron casos, en el que varios alumnos mostraban comportamientos competitivos excesivos hacía el resto de los compañeros, en vez de adoptar actitudes de respeto y de tolerancia. Por ejemplo:

J.: ¡Vamos a ganar! ¡Vamos a machacarles! (Lo dijo de una manera desafiante al otro equipo).

Este tipo de alumnado está habituado a practicar deportes colectivos como fútbol o baloncesto, utilizando este tipo de comentarios para intimidar a sus oponentes.

- **Número de jugadores:** Observé que no era un juego accesible para más de cinco jugadores por equipo. Los jugadores no ocupaban todo el campo, sino que se concentraban alrededor del jugador que poseía el balón y no cantaban el número de pases.

Interrumpí el juego, comentándoles que estaban jugando muy juntos y no estaban cantando los pases efectuados. Una solución que establecimos en la parada, fue subdividir los dos grupos en cuatro equipos equitativos. Cada equipo lo conformaban cinco jugadores. Por un lado, los equipos A y C ocuparon la mitad del campo; y por otro, los equipos B y D ocuparon la otra mitad del terreno de juego.

Este reajuste resultó favorable para mejorar el buen funcionamiento del juego, ya que se movían por toda la pista y se pasaban el balón con más facilidad. Además, empezaron a cantar el número de pases.

En el aula, los alumnos comentaron que era más divertido jugar con menos jugadores, porque había menos presión para el jugador que tenía la pelota y todos los miembros del equipo participaban.

- **Incumplimiento de las normas del juego:** Varios jugadores no respetaban las reglas de este juego:

- ***Desplazamiento del balón:*** algunos jugadores se movían con el balón por toda la pista, en vez de pivotar (girar sobre un pie fijo en el suelo) para encontrar a un jugador libre. En ese momento, detuve el juego y les pregunté si estaban moviéndose con la pelota por todo el campo. Los alumnos se dieron cuenta que estaban infringiendo esa regla.

Cuando se reanudó el juego, empezaron a desmarcarse por toda la pista y solicitaban la participación del jugador que tenía la pelota.

- ***Cometían faltas:*** Una norma de este juego es no agarrar al jugador que posee el balón. Destaco una situación, en el que dos jugadores del equipo contrario iban a por un jugador que poseía el balón. El jugador se sentía agobiado porque no encontraba a un compañero disponible para pasarle el balón.

Analizamos este aspecto durante la parada del juego y optamos dar una solución: “Mantener una distancia de un paso entre el jugador que posee la pelota y el contrincante”.

- ***“Pantallas”:*** Dos o tres jugadores del equipo contrario imposibilitaban que el jugador pudiera receptar el pase. Le arrinconaban en una de las dos porterías o en las esquinas del campo. Estaba desesperado y no tenía ganas de jugar. Por ejemplo:

“M.: Este juego es muy aburrido, ¿podemos cambiarlo por otro?”. (Se notaba la frustración del alumno, que estaba arrinconado en una esquina y pidiendo que le pasaran el balón).”

Al subdividir los grupos, el juego fue más dinámico y participativo por parte de todos los alumnos.

○ **6° B: “El juego de Puntos” (Puesta en práctica el 16/4/2013).**

En este juego, marqué el campo con cuatro ladrillos aprovechando las líneas marcadas en el suelo del Polideportivo. También, asigné a dos jugadores como responsables de elegir a sus compañeros. Para ver qué equipo lanzaba primero, los capitanes lo echaron a suertes, a través de un juego de azar “Piedra, papel o tijera”. Si los jugadores del medio eran eliminados, pasaban a ser lanzadores.

- **El terreno de juego:** En la primera ronda del juego, estreché el campo para favorecer al equipo de los “lanzadores”, ya que tenían más posibilidades de eliminar a los jugadores que estaban en el medio.

En la siguiente ronda, ensanché el terreno de juego por los laterales. En esta ocasión, los jugadores del medio esquivaban mejor los balones y se desplazaban con más facilidad que en la primera ronda.

- **Eliminaciones:** Este juego tiene un carácter totalmente eliminatorio. “Si un jugador de los extremos lanza el balón y da a un jugador del medio, no vuelve a jugar más”. Lógicamente, los jugadores eliminados estaban impacientes por volver al terreno de juego.

Observé que el equipo de los “lanzadores”, primero acordaban en eliminar a los jugadores considerados “torpes”; y posteriormente, ir a por los que más destrezas tenían. Los alumnos menos habilidosos, se desmotivaban por ser eliminados enseguida.

- Los lanzadores tiraban el balón con mucha potencia, con intención de hacer daño a cualquier jugador del medio. En ese momento, comenté a los “lanzadores” que tiraran con menos fuerza y más precisión, lo corrigieron.
- **Burlas:** Observé que un jugador provocaba a los lanzadores para que se fijasen en él. Utilizaba “motes” para distraer al lanzador e incluso hacía gestos despectivos, como cortes de manga.

Detuve el juego y le comenté a “G.” (Alumno), que si volvía a realizar ese tipo de provocaciones, no volvería a jugar más. El alumno tuvo que moderarse y jugó de una forma más adecuada.

○ **6° C: Juego del Pañuelito (Puesta en práctica el 17/4/2013).**

En este juego, marqué el campo con cuatro conos, aprovechando las líneas marcadas en el suelo del patio. Después, asigné a dos alumnas como capitanas que eligieron a sus compañeros. Se formaron dos equipos mixtos, en el que había tanto chicos como chicas. Se jugaron en tres rondas, por lo que los jugadores se cambiaban los números y las posiciones.

- **Competitividad:** Los dos equipos discutían quién era el mejor, utilizando comparaciones. Un ejemplo:

“Nosotros tenemos a M. que es muy rápido, pero vosotros tenéis a R. que es muy veloz”.

- **Burlas:** Un grupo se estaban burlando de un alumno, porque le consideran lento y torpe físicamente. Utilizaban apelativos como “Gafotas” o “Guillermín”, para distraerle del juego. A los alumnos de este grupo, les comenté que dejaran de insultarle y que volvieran con sus respectivos grupos.
- **Desigualdad entre los equipos:** Los dos equipos no tenían el mismo número de jugadores. El equipo que disponía de menos jugadores, uno de los alumnos, se le asignaba dos números. Si este jugador perdía la ronda, el equipo volvería a reorganizarse (repartiéndose los números del 1 al 10), dependiendo del número de personas que había en el grupo.

6.2 Participación en la elaboración del juego modificado. (2ª Sesión).

La siguiente sesión se realizó en el aula. A partir de los aspectos vistos en los juegos “clásicos”, los grupos modificaban las normas para conseguir un juego que posibilitara la participación más activa de todos los jugadores.

6.2.1 Formación de los grupos

En la primera sesión, se formaron grupos para elaborar el juego. El primer paso, fue nombrar a un alumno como organizador del grupo. Este cargo exigía unos requisitos: responsabilidad, capacidad para fomentar ideas, etc.

De esta manera, se pusieron de acuerdo en establecer un sistema de elección para constituir los grupos. *“En la clase de 6° C, pactaron un método de elección, empezando por el grupo D, después el grupo C, B, A; y así sucesivamente, hasta que todos los alumnos tuvieran un grupo asignado.” (17 de Abril del 2013).*

En la clase de 6° B, observé que había tres alumnos “conflictivos” en el mismo grupo, que impedían trabajar al resto de los compañeros y creaban un mal ambiente.

“El grupo B no era un grupo equilibrado, porque confluían tres alumnos conflictivos (H., G. y Al.) y se podía producir malas interrelaciones. De este modo, dos alumnos del grupo B (H. y Al.) se cambiaron por dos alumnas del grupo C (An. y D.).” (19 de Abril del 2013).

Después de realizar los reajustes en estos dos grupos, el grupo B estaba más equilibrado y podían trabajar con más tranquilidad.

6.2.2 Cooperación entre los miembros del grupo.

En general, todos los alumnos de 6° de Educación Primaria participaron de forma activa en la elaboración de las normas del juego. A través de la observación de los alumnos, elaboré una tabla en la que se contemplaba el grado de participación en la creación de las reglas del “Juego Bueno”.

GRUPOS DE 6°. JUEGO BUENO.				
	PASIVA	ACTIVA	MUY ACTIVA	TOTAL
6° A	3	11	6	20
6° B	1	11	7	19
6° C	2	9	7	18
TOTAL	6	31	20	57

Figura 1. Tabla de los tres grupos de 6º acerca de la participación de las normas de juego.

Por un lado, valoro los resultados de los grupos en la confección del juego:

▪ **Buena comunicación entre los integrantes del grupo:**

Para que la construcción del juego fuera posible, empleaban las siguientes estrategias:

- Establecían turnos de palabra para hacer la comunicación más fluida.
- Argumentaban sus ideas de forma clara y precisa.
- Los integrantes del grupo escuchaban atentamente lo que decía su compañero y discutían si la idea era válida o no.
- Entre todos los miembros del grupo, decidieron cuales eran las normas más favorables para el juego, legándose a acuerdos.

▪ En esta fase, a los estudiantes se les iba viendo su **grado de implicación y responsabilidad**. Para ello, los integrantes del grupo se asignaron roles como: encargado de material, secretario, observador o árbitro.

▪ La mayoría de los alumnos, colaboraron en dar **alternativas** para que el juego fuera más entretenido. Por ejemplo, destaco dos normas en el juego de “Apunta y Dispara” (Anexos págs. 84 - 85):

- Al principio del juego, cada jugador del medio tiene dos vidas, con la posibilidad de obtener más vidas si coge el balón en el aire.
- Gusanito de...: El lanzador tira el balón y grita ¡Gusanito de colores! Los jugadores del medio se colocan en fila y el balón tiene que pasar por debajo de las piernas. Los jugadores dirán un color; y si un jugador se confunde o no responde, pierde una vida.

▪ **Sanciones:**

Se hizo hincapié sobre el tema de los piques y burlas. Para que no se produjera este tipo de situaciones, se establecieron sanciones: no participar en el juego o sentarse en el banquillo durante unos minutos.

- **Mostraban interés por el tema:**

Hubo grupos que tenían una implicación muy activa, con mucho interés. Destaco un grupo de 6º A.

“El grupo A, me explicaron un juego que tienen reglas de Ultimate Frisbee y Baloncesto. Le llamaron el Juego X porque el equipo tiene que dar 10 pases (dos pases cada jugador) y meter la pelota en una zona de tanteo”. (22 de Abril del 2013).

Era un juego que integraba reglas de otros deportes que habían practicado anteriormente (Ultimate Frisbee, Baloncesto...). Para ponerlo en práctica, se necesita una pista de baloncesto o de fútbol sala, conos para señalar las zonas de tanteo y un balón de gomaespuma para que fuera agarrado fácilmente.

Además, también me explicaron que el nombre de “Juego X” lo relacionaron con el número romano “X”, ya que cada equipo tiene que dar diez pases consecutivos.

Por otro lado, destacaban grupos que tenían dificultades para realizar la tarea:

- **Pasividad de algunos integrantes:** Había alumnos que mostraban comportamientos pasivos cuando tenían que aportar ideas. Este tipo de alumnado no mostraba interés por la actividad propuesta.

“En la clase (6º A), en el grupo B había dos alumnos que tuvieron una actitud negativa en el aula. Por un lado, J. L. se dedicaba hablar con su compañero M. y por otro, N. “pasaba” totalmente del tema, solo se dedicaba a dormir en vez de aportar ideas.” (22 de Abril del 2013).

En este caso, intenté motivar a todos los integrantes del grupo a que participaran en la elaboración del juego, ya que esta actividad se fundamenta en la aportación de ideas. La reacción fue positiva, ya que J.L y M. empezaron a cooperar en el grupo. Por su parte, N. aunque colaboró, su participación fue escasa.

- **Excesivo Protagonismo:** En algunos grupos, había integrantes que no respetaban las opiniones de los demás e imponían sus propias leyes. Un ejemplo práctico sucedió en la clase de 6º A:

“Destaco dos alumnos de ese grupo: J. (Capitán) y Al. (Árbitro). Ambos monopolizaban todas las acciones del grupo y no dejaban al resto participar en la actividad, no escuchaban, ni apuntaban las ideas de los otros integrantes del grupo.” (22 de Abril del 2013).

Abrí un debate sobre la importancia que tenía las aportaciones de todos. Parte de los integrantes de ese grupo se sentían subestimados porque no contaban con sus opiniones. Por su parte, los otros dos se defendían diciendo que sus ideas no servían para el juego. Se produjo un cambio en la actitud de esos dos alumnos, teniendo en consideración las opiniones del resto de los integrantes del grupo.

- **Poco entendimiento:** Sobre este aspecto, destaco un grupo en el que no había comunicación fluida entre los integrantes del grupo, ya que no establecieron turnos de palabra y muchas veces no se enteraban del asunto tratado. Por ejemplo:

“En la clase de 6º C, en el grupo C, proponían normas del juego sin sentido y apenas aplicaban turnos de palabra. Hablaban todos a la vez. Además, era un juego de difícil comprensión”. (18 de Abril del 2013)

6.3 Los juegos modificados. (3ª sesión)

En la última sesión de esta UD., un grupo de cada clase de 6º, tenía que poner en práctica su juego en el Polideportivo. La selección del juego de cada clase fue hecha por el profesor. La valoración ha sido positiva, todos los integrantes del grupo cumplieron correctamente su responsabilidad.

Los juegos modificados que se pusieron en práctica fueron estos:

- **6º A:** “El juego X” (Anexos págs. 73 - 74)
- **6º B:** “Rotación” (Anexos págs. 86 - 87)
- **6º C:** “Pañuelito a la pata coja” (Anexos pág. 89)

6.3.1 Responsabilidad

El grado de responsabilidad del alumnado en este proyecto fue alto, ya que todos los alumnos sabían lo que tenían que hacer y su participación fue bastante aceptable.

En la puesta en práctica, cada miembro del grupo desempeñaba su rol de forma adecuada:

- **Responsable:** En esta fase tenía un doble cometido.
 - Explicar al resto de grupos las reglas del juego en el aula, sirviéndose de la pizarra. Los tres capitanes explicaron las normas de forma pausada, dibujando el terreno del juego y los jugadores mediante figuras planas (triángulos, cuadrados, círculos...) para que los alumnos lo entendieran.
 - Resolver las dudas que planteaban los alumnos.

Al final de la sesión, los tres miembros del grupo organizador (árbitro, observador y responsable) evaluaron el grado de consecución del juego, para después, analizarlo con el resto de jugadores.

- **Árbitro:** Los árbitros supervisaron si todos los jugadores cumplían las normas del juego. En juegos, como “Juego X” o el de “Rotación”, algunos jugadores no cumplieron las normas, por lo que el árbitro, tuvo que detener el juego y recordar las reglas del mismo, apoyado por su capitán.
- **Observador:** Era un rol muy importante durante esta fase. Se sentaba en el banquillo y anotaba todo lo que sucedía en el juego, tanto los aspectos positivos, como negativos. Una vez finalizado el juego, se reunía con el capitán y el árbitro para analizar lo sucedido y comentarlo con los participantes en el aula.
- **Secretario/a:** La función principal que tenía el secretario era anotar las reglas del juego en la ficha de “Construye tu juego”. También, moderaba los debates en clase,

para llegar a acuerdos consensuados de las reglas del juego. La función de secretario, tuvo más importancia en la 2ª sesión de la UD.

- **Encargado de material:** Se encargaba de preparar los materiales necesarios para la buena práctica del juego.

6.3.2 Respeto por las reglas del juego

RESPECTO POR LAS REGLAS DEL JUEGO				
	ROJO	AMARILLO	VERDE	TOTAL
6º A	1	4	10	15
6º B	1	2	11	14
6º C	0	5	9	14
TOTAL	2	11	30	43

Figura 2. Tabla de los tres grupos de 6º de Ed. Primaria sobre el respeto por las reglas del grupo.

En general, la mayoría de los alumnos de 6º mostraron un gran respeto por las normas modificadas y las aplicaron correctamente. En cambio, una minoría manifestó conductas pasivas, de falta de respeto a los compañeros y a las normas del nuevo juego.

○ **6º A: “El Juego X” (Puesta en práctica el 24/4/13)**

Al principio del juego, todos se concentraban en el centro de la pista y no se producían desmarques. El capitán interrumpió el juego, les comentó que tenían que emplear todo el campo y desmarcarse para encontrar líneas de pase. El juego adquirió más dinamismo, los jugadores pedían la pelota y participaban todos los integrantes.

- **Desplazarse con el balón:** Un componente de un equipo infringió esa norma:

“A.B. se desplazaba con el balón por la pista y el árbitro pitó posesión para el equipo C”.

Analizando esta acción, lo que tenía que haber hecho el alumno era parar, pivotar y pasar el balón a un jugador de su equipo.

- **Faltas:** Tres jugadores del equipo contrario rodearon al jugador que tenía la pelota, utilizando los brazos para que no tuviera ninguna opción de pase. El jugador estaba agobiado por esa situación, el árbitro decidió amonestar a los defensores diciéndoles que retrocedieran dos pasos y así continuar con el juego. Norma que se aplicó a partir de ese momento.
- **Gestos despectivos:** Algunos jugadores no mostraban actitudes de respeto y de tolerancia hacía el resto de los demás, sino que utilizaban gestos poco respetuosos para desequilibrar al equipo contrario.

“A.B. hizo el primer tanto para su equipo (1 – 0 a favor del equipo A), levantó los brazos y enseñó los puños al otro equipo”.

Este jugador fue amonestado, avisándole de que si volvía a realizar acciones de este tipo, no volvería a jugar más. Como resultado, modificó su conducta.

○ **6º B: “Rotación” (Puesta en práctica el 26/4/13)**

En este juego, se incorporó un elemento entre los lanzadores y el resto de participantes: un silbato. Cuando el árbitro daba un pitido cada dos minutos, los grupos rotaban hacía su derecha. Los jugadores eliminados se sentaban en el banquillo.

Otro aspecto positivo de este juego fue la recuperación de los jugadores eliminados. Un grupo, consiguió dar una vuelta completa e incorporaron a un jugador que estaba eliminado.

Por su parte, se vieron aspectos negativos que fueron reconocidos en la puesta en común.

- **Agresividad:** El grupo de lanzadores tiraban la pelota con mucha fuerza y con intención de hacer daño. La mayoría de los lanzamientos se dirigían al tronco y a la cabeza del jugador. Interrumpí el juego y les sugerí que emplearan menos potencia en sus lanzamientos. Los lanzadores corrigieron sus disparos y buscaron más la precisión.

- **Enfado:** Un jugador se sintió indignado, argumentaba que no le habían dado con la pelota, pero sus compañeros, decían lo contrario. No quería aceptar la situación, el árbitro le dijo que le habían dado en la pierna. Finalmente, el alumno fue eliminado, asumiendo la decisión del árbitro.

○ **6º C: “El Pañuelito a la pata coja” (Puesta en práctica el 24/4/13)**

- **Ir a la pata coja como forma de desplazamiento:** Se veía claramente que no era un juego seguro, porque la forma de desplazamiento no era la más adecuada para alcanzar el objeto (El Pañuelo). Solo se jugó una vez.
- **Piques entre los dos equipos:** Antes de empezar el juego, observé que había tensión entre los dos grupos:

Uno de los dos responsables (E.) se burló de un jugador del otro equipo, se jactaba de que su equipo lo integraba los jugadores más veloces. Para evitar conflictos, les comenté que no admitía comparaciones porque estaban practicando un juego, no una actividad deportiva. Los alumnos asintieron y se conformaron.

Los equipos emplearon estrategias para eliminar a sus contrincantes. El equipo que iba quedando con menor número de jugadores, se asignaba dos o más números al jugador más habilidoso, para que pudiera eliminar al mayor número de contrarios. También, los jugadores cambiaron sus posiciones para tener más posibilidades de eliminar a sus contrincantes.

Durante el juego, un alumno se burló de otro, llamándole “Guillermín” o “Gafotas”. El árbitro sancionó al jugador excluyéndole. Pasado tres minutos, retornó al juego, mostrando un buen comportamiento.

7. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO Y LAS OPORTUNIDADES O LIMITACIONES DEL CONTEXTO EN EL QUE HAY QUE DESARROLLARSE.

Este proyecto vinculado al área de Educación Física se puso en práctica durante la 2ª quincena de Abril (15 al 26 de Abril del 2013). Estas son las limitaciones y las oportunidades que se presentaron en la Unidad Didáctica.

○ **Limitaciones**

- La Unidad Didáctica estaba programada para seis sesiones, pero se tuvo que reducir a tres, ya que el tutor tenía planificado otros contenidos a desarrollar en el 3º trimestre.
- El tiempo empleado en la 1ª sesión fue de una hora. En esa sesión, estuve más tiempo en el aula que en el polideportivo o en el patio, ya que tuve que explicar a los alumnos en qué consistía la UD., asignar responsables, organizar los grupos para la 2ª sesión y argumentar las reglas del juego “clásico”.
- El comportamiento negativo de varios alumnos en algunos grupos, en la 2ª y 3ª sesión, que dificultaron los objetivos propuestos de la Unidad Didáctica.

○ **Oportunidades**

- En general, la valoración del alumnado respecto al interés, actitud y esfuerzo ha sido muy positiva.
- Trabajar tres juegos diferentes con tres cursos de 6º; me ha permitido comprobar las ventajas e inconvenientes que presentaban cada juego “clásico”.
- Emplear recursos TICs (Pizarra digital...) para explicar la UD. a los alumnos, favoreció su comprensión y motivación.

En definitiva, la actitud del alumnado ha sido aceptable, la mayor parte de ellos han puesto mucho interés y colaboración en la realización de la Unidad Didáctica; aunque

algunos alumnos presentaron un comportamiento inadecuado y dificultaron el desarrollo de lo programado.

8. CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

En este apartado, extraigo conclusiones basándome en conceptos de la Fundamentación Teórica y los aspectos analizados en la práctica docente.

a) Aprendizaje Cooperativo en la 2ª sesión.

En general, más de la mitad de los alumnos de 6º (31 alumnos) tuvieron una participación activa en las sesiones programadas de esta Unidad Didáctica, frente a una minoría (6 alumnos), que apenas participaron en la elaboración de los juegos modificados.

En esta fase, Úriz Bidegaín et al. (1999), indica que los alumnos tienen que emplear habilidades comunicativas y sociales como intercambiar ideas para el diseño del juego, establecer los turnos de palabra o escuchar atentamente las recomendaciones del profesor para mejorar su boceto. De los doce grupos formados en la 1ª sesión, nueve utilizaron de forma adecuada estas habilidades, debido a que están acostumbrados a realizar este tipo de dinámicas en áreas como Lengua Castellana o Conocimiento del Medio.

Por otro lado, la actitud pasiva de varios alumnos fue debida a las siguientes razones:

- Falta de interés por aprender nuevos conocimientos.
- Desmotivación con el resto de asignaturas.
- Problemas de integración con sus compañeros de clase.

Además, estos alumnos pertenecen a familias desestructuradas en situación de vulnerabilidad por sus condiciones socio – económicas. Posiblemente, sería conveniente integrarles en grupos con compañeros altamente motivados, trabajar en habilidades sociales y darles responsabilidades.

b) Responsabilidad

Este concepto tuvo un papel muy relevante en la 2ª sesión, porque aumentó el nivel de responsabilidad individual de cada integrante del grupo y comprometerse con la actividad propuesta.

Revisando los niveles de aprendizaje del Modelo de “Responsabilidad Personal y Social (TSPR)” de Don Hellison (2003, 1995 en Escartí Carbonell y otros, 2011), los alumnos concretan responsabilidades para realizar la tarea como proponer objetivos que sean factibles o repartirse funciones para la construcción del juego. Conectándolo con la práctica, cada integrante del grupo tenía una tarea asignada para la elaboración de su propuesta, evitando que todo el trabajo recaiga sobre un alumno.

Escartí Carbonell et al (2011) trataron este modelo en el mundo educativo, extrayendo conclusiones positivas:

- Los alumnos solucionaban los conflictos, tanto físicos como verbales, a través del diálogo.
- Escuchaban y respetaban los turnos de palabra.
- Este programa favoreció la mejora de la empatía en el alumnado.

En mi proyecto, se redujeron las conductas agresivas y las exclusiones entre los integrantes del grupo, predominando ambientes de tolerancia y de respeto, a través del diálogo. Como medida para la mejora de la convivencia en el aula, sería conveniente la figura del mediador de aula.

En la tercera sesión, los integrantes supieron cumplir con los roles asignados, estaban coordinados para poner en práctica su juego en el Polideportivo. Como consideración a tener en el futuro, dar más importancia al rol de “Secretario”, en la puesta de práctica del juego modificado.

c) El “Juego Bueno” y sus núcleos de enseñanza

En los juegos iniciales, daba más importancia a los núcleos de Relaciones y Normativa de García Monge (2009):

- **Relaciones:** Uno de los problemas más comunes en los juegos “clásicos” eran las excesivas burlas y piques, ya que los alumnos tendían a compararse con otros y molestar a los jugadores menos hábiles motrizmente. Los grupos aplicaron medidas en sus juegos, como sentarse en el banquillo durante un periodo de tiempo (dos o tres minutos) o amonestar verbalmente al jugador que ha cometido la infracción.

En la puesta en práctica de los juegos modificados, muy pocos alumnos utilizaron palabras malsonantes contra sus compañeros. En estos casos, se corrigieron puntualmente.

- **Normativa:** En juegos como el de “los 10 pases” o “Pañuelito” destacaban por tener reglas de carácter eliminatorio. Los grupos establecieron variantes para la recuperación de jugadores eliminados, incrementando la participación de todo el alumnado en la dinámica propuesta.

Comparando los tres juegos modificados que se pusieron en práctica en el pabellón deportivo, el que más se ajustaría con la definición de “Juego Bueno”, formulada por García Monge (2009), es el juego de “Rotación” (6º B) debido:

- Los alumnos comprendieron y aplicaron correctamente las normas del juego.
- El grupo organizador posibilitó la integración del alumnado, es decir, todos los alumnos tenían asignados un rol (Lanzador, grupos de alrededor y recoge pelotas).
- El juego adquirió dinamismo al recuperar a los jugadores eliminados.

d) Papel del profesor en el “Juego Bueno”

Rovergno y Bandhauer (1994 en Méndez Giménez, 2010), comentan que el docente tiene que realizar paradas en la práctica del juego, para que los niños reflexionen sobre las reglas del mismo, a través de preguntas abiertas. En la 1ª sesión, en la parada de los juegos propuestos, abrí un debate sobre las acciones vistas en el transcurso del mismo,

que nos permitió identificar los aspectos negativos y enfocarlo en la construcción del juego.

Otra función del profesor en el “Juego Bueno”, según Butler (2005, 2006 en Méndez Giménez, 2010), es ayudar a los alumnos a que trabajen conjuntamente, a compartir ideas, valorar, respetar las opiniones de los demás y reforzar aquellas iniciativas que tienen escasa o nula viabilidad. Estos aspectos se tuvieron en cuenta en la 2ª sesión para su adecuado desarrollo de la práctica.

Finalmente, este programa de creación y modificación de juegos ha sido interesante aplicarlo en el contexto escolar y me ha ayudado a entender, que hay juegos muy pocos funcionales que afectan al aprendizaje de los escolares. Una de las prioridades de los docentes de EF, es enseñar al alumnado hábitos de conducta positivas con carácter integrador, que les favorezca como personas integrantes de la sociedad.

9. BIBLIOGRAFÍA.

- CEIP Ana de Austria (2013). *Proyecto Educativo*. Disponible en [<http://ceipanadeaustria.centros.educa.jcyl.es/aula/archivos/repositorio//0/196/html/proyectoeducativo/index.html#/2>]. (Consulta: 13 de Marzo del 2013).
- Curtner - Smith, M. (1996). Teaching for understanding: Using games invention with Elementary Children. *Joperd Magazine*. 67 (3), 33 - 37.
- Devis Devis J. y Peiró Velert C. (1992). *Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos*. Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: La Salud y los juegos modificados. Editorial Inde. Barcelona. 161 – 184.
- Escartí Carbonell, A.; Gutiérrez Sanmartín, M; Llopis Roig, R; Pascual Baños, C. (2011). La percepción del profesorado de EF sobre los efectos del Programa de Responsabilidad Personal y Social (PRPS) en los estudiantes. *Revista Ágora para la EF y el Deporte*. 13 (3). 341 – 361.
- García López, A.; Gutiérrez Hidalgo, F; Marqués Escámez, J.L; Román García, R; Ruiz Juan, F; Samper Márquez, M. (2011). *Características del juego*. Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años. Editorial Inde. Barcelona. 16 – 19.
- García López, A.; Gutiérrez Hidalgo, F; Marqués Escámez, J.L; Román García, R; Ruiz Juan, F; Samper Márquez, M. (1998). Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años. Disponible en: [<http://books.google.es/books?id=KGr3EtFS1NoC&printsec=frontcover&dq=Los+juegos+en+la+Educaci%C3%B3n+F%C3%ADsica+de+los+6+a+los+12+a%C3%B1os.+Ed.+INDE&hl=es&sa=X&ei=0UiMU9q5A6Sg0wWxuYHICA&ved=0CDsQ6AEwAA#v=onepage&q=Los%20juegos%20en%20la%20Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%20de%20los%206%20a%20los%2012%20a%C3%B1os.%20Ed.%20INDE&f=false>] Consulta (9 de Febrero del 2014).

- García Monge, A. (2009). Construyendo una lógica educativa en los juegos en EF Escolar: “El Juego Bueno”. *Revista Ágora para la EF y el deporte*. 13 (1). 35 – 54.

- Méndez Giménez, A. (2010). El proceso de la creación de Juegos de golpeo y fildeo mediante la hibridación de modelos de enseñanza. *Revista Ágora para la EF y el Deporte*.13 (1), 55 – 85.

- Moreno Martínez, R. (1999): Juegos tradicionales y escuela. En García López A. y otros (2011) *Características del juego*. 16 – 19. Barcelona: Inde.

- Real Decreto 1315/2006 de 7 de diciembre, por el que se establece las enseñanzas mínimas en la Ed. Primaria.

- Resolución, de 3 de Febrero del 2012, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo Fin de Grado. Boletín oficial de Castilla y León, 15 de Febrero del 2012, núm. 32, pp. 10146 – 10154.

- Úriz Bidegáin, N. y otros (1999). *Aprendizaje Cooperativo*. Disponible en: [http://dpto6.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/apr_coop.pdf]. (Consulta: 12 de Febrero del 2014).

10. ANEXOS

10.1. Unidad Didáctica

UNIDAD DIDÁCTICA: “EL JUEGO BUENO”.



Enrique Alonso Martínez
Trabajo Fin de Grado (TFG)
Universidad de Valladolid
Año 2012/13

UNIDAD DIDÁCTICA DEL “JUEGO BUENO”

1. INTRODUCCIÓN

En esta Unidad Didáctica, los alumnos practicarán juegos “clásicos” que normalmente juegan en las clases de EF o en su tiempo de ocio. Una vez analizado, propondrán juegos modificados que favorezcan la participación de todo el alumnado (independiente de su habilidad motriz) y evitar actitudes negativas como los insultos o las exclusiones.

2. JUSTIFICACIÓN

Para García López y otros (2000), el juego presenta una serie de **características** para el alumno:

- Es una realidad motriz que aporta al alumno placer y satisfacción.
- Ayuda al alumno a desarrollar capacidades físicas, habilidades y destrezas básicas.
- Posibilita una mayor interacción entre los alumnos, favoreciendo el desarrollo de los hábitos de cooperación y convivencia. Tiene un componente social muy fuerte.
- El alumno aporta soluciones a los retos planteados. Tiene un carácter imaginativo y de fantasía.

Estas aportaciones que hace referencia este autor, no siempre se cumplen. Cuando el profesor propone un juego motórico a un grupo de alumnos, durante el transcurso del mismo, se producen errores y no consiguen los objetivos propuestos del juego. Por ejemplo, algunos alumnos realizan respuestas individualistas y se olvidan del resto de compañeros o aparecen conflictos en las diferentes acciones de juego tanto físicas como psíquicas.

Para prevenir este tipo de situaciones, aplicaremos el concepto del “Juego Bueno”. Uno de los autores, que más ha indagado este tema en las clases de Educación Física ha sido García Monge (2009, pág. 43) , lo define como *aquél que se construye entre el docente y el alumnado: para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente; para lograr un equilibrio en las relaciones; para que todos tengan oportunidad de participar y progresar; que se*

desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicara.

Para trabajar el “Juego Bueno” con los alumnos, se puede enfocarlo en cuatro temáticas como señala García Monge (2009):

- a) **Seguridad:** Se trataría de concienciar al alumnado que desarrollen una actividad controlada, segura y saludable.
- b) **Relaciones:** En este núcleo se trataría de que todos los jugadores tuvieran las mismas oportunidades de participar en diferentes roles, aceptando las diferencias entre los unos y los otros.
- c) **Intervención Personal y Responsabilidad:** destacaría aspectos para dialogar con los alumnos como la aceptación de la derrota y del éxito, tener una actitud tolerante y empática, búsqueda de la mejora personal, etc.
- d) **Normativa:** En este núcleo lo que se quiere conseguir es que los alumnos sean los protagonistas en el pacto de las normas del juego y se adapten a las características del grupo. También deberían conocer los elementos del juego para que puedan transformarlo en un juego que tenga una lógica educativa.

Tanto el núcleo de Normativa como el de Relaciones, serán los dos ejes centrales en la modificación de los juegos en esta UD.

Una vez visto la definición de Juego Bueno y sus núcleos, veremos que rol tiene el alumno y el profesor en este tema.

- **Alumno:** Es el protagonista de la sesión y se implica en las tres fases del tema:
- **Modificación de las normas del juego:** El alumno propone ideas al resto del grupo para elaborar el juego, es decir, todos los alumnos tienen la oportunidad de comentar sus ideas y de rectificar si sus ideas son factibles.

- **Practicar el juego modificado:** Propone el juego modificado a sus compañeros y observa como del transcurso del juego. El alumno tiene un rol en su grupo y tiene que implicarse en su rol.
- **Análisis de la práctica del mismo:** El alumno genera acciones en el juego y reflexiona sobre los aspectos que experimentaron en la fase anterior.
- **Profesor:** El docente, en este tipo de juegos, tiene las siguientes funciones:
 - Ellis (1986) y Almond (1986a) comentan que el papel del profesor durante la invención del juego es observar, evaluar las situaciones y soluciones aportadas por los jugadores.
 - Otra función que tiene el profesor en el Juego es, para Almond (1986a) y Curtner – Smith (1986), intervenir directamente cuando la seguridad del grupo esté en riesgo o por un uso inadecuado de implementos.
 - Butler (2005, 2006 en Méndez Giménez, 2010) nos propone que el docente tiene que ayudar a los aprendices a trabajar conjunta y democráticamente, a compartir ideas, valorar y respetar las contribuciones de los demás.

3. CONTEXTO

La Unidad Didáctica va dirigida a los tres grupos de **6º de Ed. Primaria** (3º Ciclo) , en el CEIP Ana de Austria situada en la localidad vallisoletana de Cigales.

- **Grupo de 6º A:** Lo conforman 20 alumnos (14 chicas y 6 chicos). Destaca por ser un grupo muy competitivo cuando se les propone deportes colectivos como Ultimate Frisbee, Baloncesto ...
- **Grupo de 6º B:** Lo componen 18 alumnos (12 chicas y 6 chicos). En este grupo, los alumnos muestran interés por la asignatura.

- **Grupo de 6º C:** Este grupo hay 19 alumnos (11 chicas y 8 chicos), destacan por tener alumnos buenos en el aspecto académico, pero hay otros alumnos que demuestran una actitud muy pasiva e incluso conflictiva durante las clases de Educación Física.

El colegio es un centro público de doble línea, consta de dos edificios para Ed. Infantil y de Ed. Primaria, en el que cuentan, con un patio cerrado con tres canchas polideportivas (Fútbol y Baloncesto), un patio exclusivo para Ed. Infantil y un polideportivo.

Sobre el alumnado, aproximadamente hay 500 alumnos, en el que hay una gran diferencia entre alumnos autóctonos, inmigrantes (en los últimos años, ha habido un aumento de alumnado procedente de países sudamericanos, de Europa del Este y del Norte de África) y minorías étnicas.

En el polideportivo se pondrá en práctica los juegos iniciales y modificados. Es una instalación que dispone de dos vestuarios y un almacén con materiales exclusivamente para la asignatura de EF. Dentro del pabellón deportivo, cuenta con dos porterías de fútbol sala, seis canastas de baloncesto, bancos suecos y espalderas.

4. OBJETIVOS

- Objetivos pertenecientes al Decreto de mínimos del 2006.
- Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividad física, deportivas y artístico – expresivas.
- Participar en actividades físicas, compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudiera surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y personales.
- Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.

- **Objetivos de la UD.**

Generales

- Analizar las acciones que se han producido tanto en el juego inicial como en el juego creado por los grupos.
- Participar en la creación de las normas del juego, teniendo en cuenta los aspectos analizados en la 1ª sesión de esta Unidad Didáctica.
- Respetar las reglas del juego y aplicarlas correctamente en el desarrollo del mismo.

Específicos

- Prevenir situaciones negativas en el juego modificado (burlas, rechazos, provocaciones,...).
- Fomentar la integración de todo el alumnado en este proceso de enseñanza – aprendizaje.

5. CONTENIDOS

En el Decreto de mínimos del año 2006, los contenidos relacionados con el “Juego Bueno”, aparecen en el Bloque 5 (Juegos y actividades deportivas).

- El Juego y el deporte como fenómeno social y cultural.
- Uso adecuado de las estrategias básicas del juego relacionado con la cooperación, la oposición y la cooperación / oposición.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de un juego limpio.
- Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios.

En relación con los contenidos que se van a tratar en esta Unidad Didáctica son los siguientes:

- Elementos del juego original (Reglas, nº de jugadores, espacio...).
- Cooperación entre los integrantes del grupo.
- Creación de un juego en grupos reducidos.
- Respeto por la normativa del juego.
- Análisis de la puesta en práctica del juego modificado desde diferentes puntos de vista del docente, alumnado y observador/a del grupo organizador.

6. COMPETENCIAS GENERALES

De acuerdo con el Decreto de Mínimos (2006), esta UD. se identifica con las siguientes competencias:

○ ***Competencia social y ciudadana:***

- Expresar las propias ideas y escuchar las ideas del resto de miembros, tener empatía con el otro jugador y comprender los puntos de vista.
- Cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora.
- Emplear habilidades sociales que permiten saber que los conflictos de los valores e intereses forman parte de la convivencia, resolverlos con actitud constructiva y tomar decisiones con autonomía.

○ ***Competencia aprender a aprender:***

- Capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos.
- Capacidad de elegir con criterios propios, de responsabilizar de las acciones necesarias para desarrollar las opciones y planes personales.
- Elaborar ideas, buscar soluciones y llevarlas en práctica.

- Ser capaz de analizar las posibilidades y limitaciones del juego, tomar decisiones, activar, evaluar lo que se ha hecho, extraer conclusiones y valorar posibilidades de mejora.
- *Autonomía e iniciativa personal.*
- Responsabilidad, creatividad y la capacidad de afrontar los problemas.
- Planificar, tomar decisiones, extraer conclusiones y valorar las posibilidades de mejora.
- Elaborar nuevas ideas, buscar soluciones y llevarlo a la práctica.
- *Competencia en comunicación lingüística*
- Expresar adecuadamente las ideas, emociones, sentimientos, opiniones, aceptar y realizar críticas con espíritu constructivo.
- Capacidad de convivir y resolver conflictos.
- Escuchar, dialogar, generar ideas y adoptar decisiones que sean coherentes.

7. METODOLOGÍA

En las sesiones se va a utilizar el modelo del **descubrimiento guiado**, el profesor explica la actividad y el alumno elabora su propuesta en grupos reducidos (4 – 5 personas).

Los grupos serán mixtos para que exista una participación activa e igualitaria entre chicos y chicas.

8. TEMPORALIZACIÓN

Esta Unidad Didáctica se realizará en la etapa de Prácticas (Practicum II). Se desarrollará en dos semanas (2ª quincena del mes de Abril y 1ª quincena de Mayo) en **tres** sesiones.

9. INSTRUMENTOS PARA OBTENCIÓN DE DATOS

Para extraer datos en las diferentes fases del proyecto, utilizaré los siguientes instrumentos:

- e) **Cuaderno de campo:** Observaré a los tres grupos de 6º en cada sesión y anotar todo lo que ha sucedido (esfuerzo, interés por el tema...)
- f) **Ficha de “Construye tu juego”:** En esta ficha, los integrantes del grupo anotan la explicación del juego (normas, materiales y los roles que desempeña cada alumno) y un dibujo esquemático, para facilitar su explicación.
- g) **Tablas de Registro:** En dos tablas, apunto si el alumnado ha conseguido los objetivos propuestos.
 - **Participar en la creación de las normas del juego con el resto de integrantes.**
 - Verde: El alumno ha participado de forma muy activa con su grupo en la modificación de normas.
 - Naranja: El alumno participó activamente en la construcción del juego.
 - Rojo: El alumno ha tenido una participación pasiva con su grupo.
 - **Respetar las normas del juego modificado**
 - Verde: Respetar las reglas del juego y las aplica de forma correcta.
 - Naranja: Respetar las normas, pero tiene dificultades para desarrollarlas en el juego.
 - Rojo: No respeta ni aplica las reglas en el desarrollo del mismo.
- h) **Observadores:** Para obtener datos de cada sesión, he contrastado información con tres personas:
 - **Compañero de prácticas:** Mi compañero de prácticas (J.M.) me comentaba lo que sucedía en cada juego y los fallos que se producían.

- **Observador/a del grupo organizador:** Esta persona se encarga de anotar todo lo que ocurra en el juego, tanto los aspectos positivos como negativos, que se producen en el mismo.
- **Tutor del centro:** El profesor me comentaba lo que sucedía en cada juego y los fallos que se producían en cada uno.

10. SESIONES

Cada sesión dura una hora aproximadamente.

1º SESIÓN

En el aula, se explicará en que va a consistir la UD. de “Juego Bueno”, ilustrado mediante imágenes en la pizarra digital.

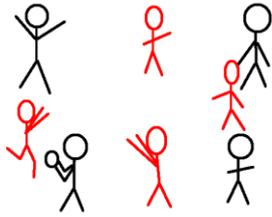
En cada clase, se practicará un juego “clásico” en el polideportivo o en el patio. Los juegos iniciales son:

6ºA: El juego de los 10 pases.

Se forman dos equipos en el que tiene que haber el mismo número de jugadores. Lanzo un balón al aire y los jugadores que han cogido el balón, tratan de hacer diez pases entre ellos y los jugadores del equipo contrario tratan de interceptar el balón, si lo consiguen serán ellos quienes intenten dar diez pases. El equipo que haga diez pases, obtiene un punto.

Reglas

- No vale desplazarse cuando tienes el balón. Solo puedes pivotar.
- El balón tiene que pasarse por todos los jugadores del equipo.



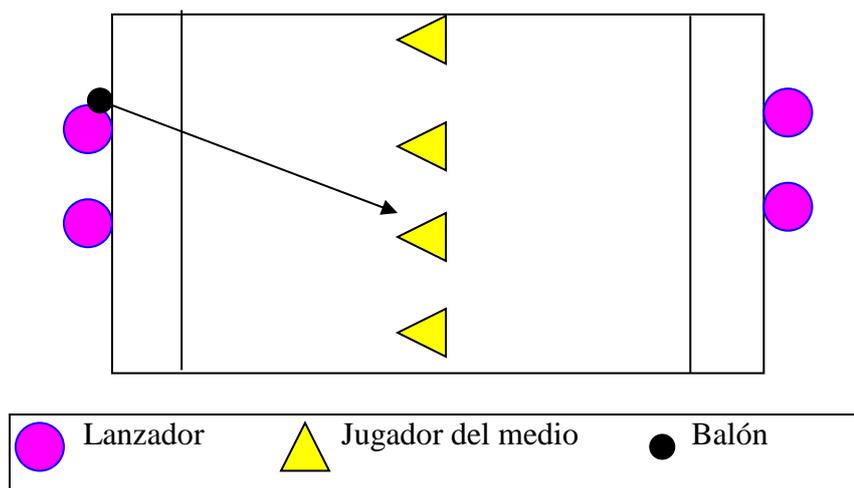
Material: Un balón de gomaespuma.

6° B: El juego de Puntos.

Este juego se juega en un campo de badminton. Se forman dos equipos en el que tiene que haber los mismos jugadores.

Un equipo se pone en los dos extremos del campo de badminton (tanto a la izquierda como a la derecha) y tienen que dar con un balón a los jugadores del equipo contrario que están en el centro.

El juego termina cuando todos los jugadores que están en el centro quedan eliminados. Si el jugador que queda aguanta hasta 10 sin que le dé, se intercambian los papeles los dos equipos.



Material: Un balón de gomaespuma y cuatro ladrillos (para delimitar el terreno de juego).

6ºC: El juego del Pañuelo

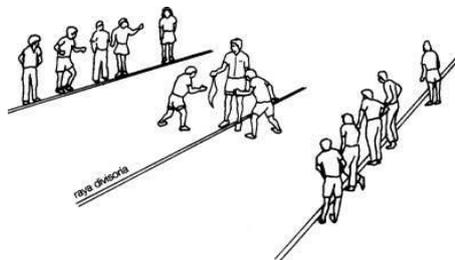
Se forman dos equipos, en el que hay los mismos jugadores y se colocan a una cierta distancia del uno y del otro equipo.

Cada jugador de cada equipo se le asigna un número y en el centro habrá una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano, este dirá un número (Banderín nº ...) y cada miembro que tenga el número que ha dicho debe correr para coger el pañuelo. El primero que llegue a su equipo sin que sea tocado por el contrincante gana la ronda, y el contrincante queda eliminado.

Se elimina si:

- Sobrepasa la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido.
- Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo.

Objetivo del juego: Gana el equipo que logre eliminar a todos los jugadores contrarios.



Material: Un pañuelo de color.

Antes de empezar a jugar, se formarán cuatro grupos de cinco alumnos como máximo. El profesor asignará a un alumno o alumna como capitán/a y elegirá a sus integrantes. Estos grupos servirán para la modificación de las normas del juego “clásico”, en la 2ª sesión de esta UD.

Una vez practicado el juego, a continuación analizaremos los aspectos positivos y negativos que se han producido en el desarrollo del mismo. El profesor lo anota en la pizarra y los alumnos lo copian en su cuaderno.

2º SESIÓN

En el aula, se explicará las funciones de los integrantes de cada grupo, es decir, los roles:

- **Capitán/a:** Explica el contenido del juego al grupo en el aula.
- **Observador/a:** Analiza los aspectos positivos y negativos que se producen en el transcurso del mismo.
- **Árbitro/a:** Dirige el transcurso del juego y supervisa si se respetan las reglas del juego.
- **Secretario/a:** Anota las reglas y materiales necesarios en la ficha de “Construye tu juego”.
- **Encargado/a de material:** Se encarga de proporcionar el material necesario para que los alumnos puedan jugar.

En cada grupo, se asignan los roles (excepto el capitán) y lo anotan en la ficha de “Construye tu juego”. Si en un grupo hay cuatro miembros, un integrante puede tener dos roles.

Después, cada grupo creará un juego basándose en los aspectos analizados de la primera sesión y lo escribirán en la ficha. Además, adjuntarán un dibujo esquemático para facilitar su comprensión.

Finalmente, un integrante de cada grupo, leerá el juego modificado al resto de compañeros de la clase y opinarán si es factible llevarlo a cabo.

Materiales: Cuatro fichas de “Construye Tu Juego” (una ficha por grupo), bolígrafos, rotuladores.

3º SESIÓN

Antes de seleccionar y poner en práctica un juego modificado, se dejará un breve periodo de tiempo para que los grupos revisen sus juegos, teniendo en cuenta las faltas de ortografía, la comprensión de las normas, el esquema,...

A continuación, se practicará el juego en el polideportivo o en el patio. Para ello, el profesor elegirá un juego de los cuatro realizados por los grupos.

El capitán del grupo organizador explicará las normas del juego a sus compañeros y aclarará las dudas que presenten los participantes. Los alumnos probarán el juego, mientras que los integrantes del grupo organizador, junto con el docente, anotarán las incidencias más destacadas que se produzcan.

Finalmente, los alumnos de la clase y el docente, analizarán sobre las anotaciones realizadas por el grupo responsable del juego y se darán alternativas para la mejora de este

12. Anexos

a) Ficha de “Construye tu juego”

CONSTRUYE TU JUEGO

Componentes del Grupo

_____ como capitán/a
_____ como árbitro/a
_____ como observador/a
_____ como secretario/a
_____ como encargado de material.

Nombre del juego

¿En qué consiste? (Reglas,...)

Materiales

10.2. Cuaderno de Campo

**CUADERNO DE CAMPO DEL JUEGO
BUENO**

Enrique Alonso Martínez

Trabajo Fin de Grado

Mención de Ed. Física

Universidad de Valladolid

Año 2012/13

Martes, 16 de Abril del 2013

6° B

Empezamos con la Unidad Didáctica del Juego Bueno (TFG). En esta clase realice los siguientes aspectos:

- Breve explicación del tema mediante un Power Point.
- Asignación de capitanes para modificar el juego.
- Explicación del juego de Puntos.
- Puesta en práctica en el polideportivo.
- Reflexión del juego. Aspectos negativos.

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
- Isabel - Daniel - Andrea Suárez - Diego - Alba	- Guillermo - Sheila - Mario - Desislava - Ana	- Andrea Conde - Sandra - Heidi - Álvaro	- Gabriel - Irene - Paloma - Ana María

En la puesta en práctica del juego, los alumnos detectaron aspectos negativos como la exclusión de jugadores y que no vuelven a jugar o el terreno de juego. A un campo más reducido, más opciones tiene el equipo lanzador de dar a los jugadores que están dentro del terreno de juego.

Otro aspecto negativo que observé, fue que siempre iban a por el alumno o la alumna más rápido/a, por ejemplo, Isabel y Daniel Rico. También había burlas e insultos entre los dos equipos: Guillermo provocaba al rival o discutía acciones con el profesor (Enrique) o Álvaro llamaba la atención. También, competitividad por parte de los dos equipos.

Además, hubo mucha agresividad por parte de los lanzadores, por ejemplo, Diego lanzando con fuerza el balón al medio.

En el aula, se reflexionó estos aspectos y fueron anotados en la pizarra. Para el próximo día (Viernes 19/4/13), en el aula van a modificar las normas del juego y poner en práctica solo un juego.

Miércoles, 17/4/13

6° A

En la clase de 6° A se repitió la sesión del Juego Bueno. Los alumnos estuvieron más atentos que el Lunes (15 de Abril del 2013). Hubo problemas en la elección de grupos, ya que había alumnos que no estaban de acuerdo (El primer grupo siempre elige a los “mejores”). Los cuatro capitanes (Mario, Raquel, Jaime y Soraya) decidieron un sistema de elección (A – B – C – D – D – C – B – A).

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
- Mario - Laura - Sergio Martínez - Lucía Gallegos - Mudashar	- Raquel - Juan Luis - Lucia Moran - Alberto - Nicole	- Jaime - Nerea - Mariuz - Silvia - David Rubiales	- Soraya - Sergio Sotillo - Nayara - Daniel Paredes - María

En la puesta en práctica del juego de los 10 pases, Santiago (profesor de EF) se dio cuenta, de que este juego esta pensado para practicarlo con 5 o 6 personas y no para más de seis personas, ya que es un agobio jugar entre tantas personas.

Los alumnos comentaron aspectos positivos y negativos relacionados con el juego de los 10 pases con cinco personas.

ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
- Menos presión cuando se reanudó el juego por segunda vez. - Más divertido cuando jugaban con menos personas.	- Competitividad - Piques - Faltas: Cuando agarraban al jugador que tenía la pelota. - Hacían pantallas a ciertos jugadores. - Siempre se lo pasaban a los “mejores”, por ejemplo, Juan Luis, Mariuz, Raquel...

6º C

Empezamos con la Unidad Didáctica del Juego Bueno (TFG). En esta clase realice los siguientes aspectos:

- Breve explicación del tema mediante un Power Point.
- Asignación de capitanes para modificar el juego.
- Explicación del juego del Pañuelo
- Puesta en práctica en el patio
- Reflexión del juego. Aspectos negativos.

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
- Marcos Funk - Esther - Rafael - Coral - Cristina	- Nerea - Rodrigo - Paula - Samuel - Katia	- Fernando - Carla - Chema - Ho - Beatriz	- Eva - Anthony - Acoraida - Guillermo - Sandoval

Con este grupo se ha conseguido explicar la sesión. Tenían muy claro todo lo que expliqué. Ellos sabían jugar al juego propuesto. Tenía falsas expectativas sobre este grupo porque son muy habladores.

Se puso en práctica en el patio. Tenían muchas ganas de jugar. Los dos equipos se pusieron detrás de la línea discontinua y me puse en el medio de la pista. Para decir el número decía “Banderín N°...”, y los alumnos que tenían ese número salían corriendo a por el pañuelo. Tenía en cuenta el número de personas que había en un equipo y en el otro. Nerea (alumna) pedía que gritara más.

Hubo caídas pero predominaba el buen rollo y la deportividad. En este juego se hizo en tres rondas.

Una vez practicado el juego, fuimos al aula a reflexionar los aspectos positivos y negativos del juego. Preguntaba a los alumnos. Por ejemplo.

- Profesor (Enrique): ¿Aspectos negativos de este juego?
- Katia: Hubo empujones.
- Profesor (Enrique): ¿Cuándo sucedió? ¿En el transcurso del curso?
- Katia: “Cuando Acoraida y Coral iban a por el pañuelo, se empujaban”

Anoté los aspectos positivos y negativos en la pizarra y los alumnos lo apuntaron en sus cuadernos:

ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Deportividad - Divertido - Mejorar reflejos 	<ul style="list-style-type: none"> - Burlas - Chulería - Piques - Calor - Empujones - Exclusiones de las personas eliminadas

Mañana (Jueves 18/4/13), los grupos empezarán a modificar el juego del Pañuelo teniendo cuenta los aspectos negativos del juego del día anterior y poner en práctica un juego modificado.

Jueves, 18/4/13

6º C

En esta clase hicimos la modificación del juego del Pañuelo. Se pusieron en grupos para modificarlo. Antes de que se pusieran a elaborar los juegos, repasé los roles de cada grupo (Capitán – observador – árbitro – secretario – encargado de material) y la ficha de “Construye tu juego”.

Cuando se pusieron a trabajar, les dije que era importante que tuvieran en cuenta los aspectos negativos. Los grupos funcionaron bastante bien, en el que cada integrante aportaba ideas.

Me proponían ideas y veía si eran factibles o no. Al final, todos los grupos les dieron tiempo a modificar las normas y realizar dibujos esquemáticos.

El grupo A eran muy activos y tenían muchas ideas. Su juego era muy original.

El grupo B han creado un juego muy parecido al tradicional, en el que el árbitro, tiene tapado los ojos para no ver a los dos equipos.

El grupo D crearon un juego muy original. En vez de pañuelos, balones de baloncesto. Cada jugador tiene que meter en la canasta correspondiente evitando hacer pasos, dobles, empujones...

En la explicación de cada juego, dos componentes del grupo B (Paula y Katia) se dieron cuenta que el juego del grupo D (Eva) que es un juego parecido al del grupo A. Eva se defendía con sus palabras, pero ellas decían que no valía su propuesta. El grupo D propuso otras reglas diferentes para su juego.

Falta de exponer el grupo C (Fernando – Carla – Chema – Ho – Beatriz) y poner en práctica cada juego (Elegir un juego modificado de los cuatro grupos).

Viernes, 19/04/13

6º B

Con este grupo modificamos las normas del juego de Puntos, teniendo en cuenta los siguientes aspectos negativos:

Aspectos Negativos

- Espacio
- Siempre pasan a los mejores
- Fijarse en dos personas
- Eliminar
- Agresividad
- Burlas y piques

Repasamos los roles de cada grupo y los grupos formados en la sesión anterior.

Cada alumno, se puso con su grupo correspondiente (A – B – C – D). Después, les dí una ficha a cada grupo y expliqué que tenían que hacer.

En el grupo B cambié dos integrantes (Álvaro y Heidi), por otros dos del grupo C (Desislava y Ana), para evitar un mal ambiente entre los miembros del grupo.

Los dos primeros grupos (A y B) trabajaron bastante bien, muy tranquilos. El grupo C, las tres chicas modificaban las normas, mientras que Álvaro tenía una actitud “pasota” (malas contestaciones, no aportaba ideas, molestar a los compañeros...).

El grupo D (Gabriel como capitán) es un grupo, que solo aportaba ideas un miembro de su grupo pero los demás integrantes, apenas aportan ideas para modificar el juego.

Los errores que más cometían en cada grupo, eran incluir en sus reglas “eliminar una persona”, y un aspecto negativo que se analizó en la sesión anterior. Ellos se dieron cuenta y pensaron en variantes para mejorar su propuesta.

Después, los grupos A, B y C explicaron sus juegos a los compañeros. Me di cuenta que eran juegos muy parecidos al que se propuso en la 1ª sesión.

El próximo día (viernes 26/4/13) el grupo D (Grupo de Gabriel) expondrá su juego y se pondrá en práctica un juego.

22/04/13 Lunes

6º A

En este grupo, modificamos las normas del juego de los 10 pases, teniendo en cuenta los aspectos negativos vistos en la 1ª sesión. :

Repasamos los roles de cada grupo (Capitán, observador, árbitro, secretario, encargado de material) y los grupos formados en la sesión anterior (A – B – C – D).

Cada alumno se puso con su grupo correspondiente (A – B – C – D). Después les dí una ficha a cada grupo y expliqué que tenían que poner en la ficha (Los integrantes del grupo, nombre del juego, explicación del juego, reglas y los materiales).

En el aula, los grupos preguntaban dudas al profesor (Enrique). Después, analicé sobre lo que hicieron cada grupo:

Análisis de cada grupo

- **Grupo A:** Los cinco integrantes del grupo se coordinaron bastante bien. Aportaban ideas entre ellos y preguntaban las dudas al profesor. Prestaban mucha atención a lo que decía. Su juego es muy original, basándose en el juego de Ultimate Frisbee (Por la zona de tanteo). Les falta señalar las zonas de tanteo.
- **Grupo B:** Este grupo no han trabajado bien. Dos integrantes del grupo (Juan Luis y Nicole) tuvieron una actitud pasiva. Juan Luis estaba hablando con su compañero Marius y Nicole (alumna de etnia gitana) se hacía “la dormida” (apoyaba los brazos en los brazos en la mesa y agachaba la cabeza). Raquel era la única integrante que tenía ganas de hacer la tarea.

Para activar a los integrantes del grupo, les motivé a que se esforzaran en la elaboración del juego. Juan Luis empezó a comentar ideas favorables, pero Nicole tuvo una participación testimonial en este proceso, es decir, apenas aportó.

- **Grupo C.** Al principio de la sesión, solo aportaban ideas Jaime y Alberto. El resto de integrantes querían participar pero no podían porque entre ellos monopolizaban el trabajo. Abrí un debate sobre la importancia de que todos los integrantes participen en la actividad propuesta. Los integrantes se sentían menospreciados porque no tenían en cuenta sus ideas. Se produjo un cambio en la actitud de Jaime y Alberto, favoreciendo la participación del resto de integrantes.

Además, estos dos alumnos tuvieron una actitud negativa:

- Alberto Blázquez: Ha tenido una actitud muy desafiante a lo largo de la sesión. Falta de respeto hacía sus compañeros (malos gestos, palabrotas, miradas desafiantes) y al profesor.
 - Jaime: Se ha pasado toda la clase hablando, falta de respeto hacía sus compañeros y a su profesor.
- **Grupo D:** Los integrantes de este grupo han trabajado bastante bien. No tuvieron ningún problema en la elaboración del juego. Su juego estaba bastante bien, en el que combina reglas de baloncesto y fútbol.

Cada integrante del grupo, explicó a los compañeros su juego modificado. En el grupo C, explicaron bastante mal su juego a sus compañeros, sobretodo, Jaime y Alberto Blázquez han faltado el respeto a sus compañeros y al profesor cuando lo explicaron (malos gestos, palabrotas, miradas desafiantes...). Por ejemplo,

- Alberto: “ Bueno, este un juego que se llama los cinco pases con remate ”
“Para meter un gol se utiliza la cabeza (lo hace) y OLE”
Gestos para defenderse (la peineta...)
- Jaime: “A ver gilipichis (a Alberto) que esa regla no es así”
“Enrique, somos los mejores”

Por último, el próximo día (Miércoles, 24 de abril del 2013) se hablará sobre lo sucedido en esta sesión y se pondrá en práctica un juego.

c) Puesta en práctica de los juegos modificados (24 – 25 – 26 de Abril)

24/9/13, Miércoles

6º A

En esta clase, se puso en práctica un juego de los cuatro que habían elaborado cada grupo.

Antes de ponerlo en práctica, en el aula, les comenté valoraciones sobre los juegos:

Los grupos A, C y D han creado juegos originales pero el grupo B creó un juego muy parecido al original. También les comenté que tuvieran en cuenta los acentos y en los dos grupos (B y C) les faltaba de dibujar su dibujo.

El grupo D explicó su juego a los compañeros.

Después, les dejé siete minutos para que cada grupo revisara su juego.

Grupo A: Apenas tenían que hacer modificaciones en su juego. Pensaban en como dividir la clase, los roles de cada grupo, etc.

Grupo B: En este grupo han incluido variantes y han dibujado su juego. “Para ganar el juego uno de los equipos tiene que meter goles desde los aros”.

Grupo C: Este grupo a pesar de dos integrantes que son conflictivos (Alberto y Jaime), han conseguido crear un juego bastante original.

Grupo D: El grupo han hecho el dibujo y lo presentaron a sus compañeros. Transmitieron ideas para la creación del juego.

Después, elegimos un juego de los cuatro a través de papelitos. Jose María (Compañero de prácticas) era la “mano inocente” y sacó un papelito de la bolsa: “El juego X”

El grupo A empezó a poner en práctica su juego. El capitán del grupo explicó las reglas del juego a sus compañeros. Los alumnos no tenían claro las normas del juego y Mario respondió a las dudas que planteaban los alumnos. Una vez aclarada las dudas, bajamos al polideportivo.

En el pabellón, Mario volvió a explicar las reglas del “Juego X”. Sus compañeros no atendían al capitán, estaban siempre hablando, por lo que dificultaba aún más la explicación del juego.

Antes de empezar a jugar, Mario organizo tres equipos de seis personas. Dos integrantes de su grupo, Lucia y Mudashar se integraron al juego. La organización de los grupos fue muy lenta, ya que no se aclaraban cada capitán (Juan Luis, Soraya y Jaime) entre elegir a sus compañeros. Tardaron más de cinco minutos.

Una vez organizado los equipos, el equipo A y C empezaron a jugar. Algunos jugadores, como Alberto Blázquez, faltaban el respeto a sus compañeros y al árbitro con comentarios y gestos despectivos. Tanto el capitán como el árbitro, decidieron amonestar verbalmente al jugador, que si volvía a hacer comentarios peyorativos hacía sus compañeros, no volvía a jugar más. Alberto tuvo que moderarse y jugo de una manera más tolerante.

Los dos equipos jugaban a un ritmo muy lento y había jugadores que no respetan las reglas del juego, como desplazarse con el balón a la zona de tanteo o agarrar al jugador que poseía la pelota. El árbitro aplico soluciones para dinamizar el juego.

Alberto Blázquez consiguió hacer dos tantos en la zona de tanteo. Solo buscaban a él como referencia del juego.

Cuando el árbitro iba a organizar otro partido, les mandé al vestuario porque tenían clase de Matemáticas a las diez. Mario nos dijo, tanto a Chema como a mí, que el juego no salió bien por culpa de varios alumnos. Pregunté a Laura que había anotado y me comentó los siguientes aspectos:

- Organización muy mala.
- No respetaron al capitán (Mario).
- Hay enfado entre los jugadores (Juan Luis, Alberto Blázquez)
- No respetan al árbitro.
- Hacen faltas.
- No respetaron las normas del juego.

Por último, volvimos al aula para reflexionar sobre el desarrollo del juego. El capitán y el árbitro comentaron como se han sentido. Mario comentó que todos los jugadores estabais de chufra, no se lo tomaron en serio el juego y por lo tanto, el juego salió muy mal. Sergio Martínez dijo que se ha sentido amenazado por dos jugadores (Alberto y Sergio Sotillo). Las observadoras (Laura y Silvia) dijeron que había sido un desastre la puesta en práctica del juego.

Como forma de concluir el tema les dije que en su cuaderno tienen que poner una opinión, sobre el juego que han practicado en esta sesión.

En el recreo, reflexioné sobre este juego:

- Muy mala organización. Han tardado mucho tiempo en organizarse.
- Falta de respeto al árbitro.
- Había muchas discusiones entre ellos.
- En el juego, no se movían. Estaban muy estáticos.
- Jugaban muy apelotonados.
- Agarraban al contrario.
- Muchas faltas.
- ...

6º C

En esta clase se puso en práctica, al menos, un juego de los cuatro que habían preparado cada grupo.

Antes de ponerlo en práctica, les comente valoraciones sobre los juegos:

- Los grupos A, C y D son juegos muy originales. El grupo B es un juego muy parecido al original. Los grupos B y D modificaron las reglas de sus juegos.
- Cuidado con los acentos

Luego, les deje siete minutos para que revisaran su juego.

- **Grupo A:** Este grupo no han tenido ningún problema. No había discusiones entre ellos. Su juego es muy original.
- **Grupo B:** Este grupo han modificado el juego. Le han llamado “El pañuelito a la pata coja”. Me lo explicaron y les dije que estaba bastante bien. No han tenido ningún problema.
- **Grupo C:** Ho (alumna filipina) explico las normas del juego, era muy lioso por las reglas pero no estaba nada mal. Chema y Carla apenas aportaron en su juego.
- **Grupo D:** Igual que el grupo B, lo han modificado completamente. Lo escribieron otra vez en la ficha. Guillermo Sandoval (alumno repetidor) explico el juego a sus compañeros para ver si sabía explicarlo con sus propias palabras. Tenía dificultades para explicarlas, así que la capitana (Eva) lo tuvo que explicar.

Después de que todos los grupos revisaran sus juegos, elegimos un juego de los cuatro.

Chema saco un papelito:

- **Grupo B:** El pañuelito a la pata coja

Nerea (Capitana del grupo B) comentó a sus compañeros las reglas del “Pañuelito a la pata coja”.

Nerea asigno capitanas (Eva y Carla). Tenía dificultades para organizar los equipos pero al final lo consiguieron. Había piques entre los dos equipos y no paraban de hablar, sobretodo, el grupo de Eva. En cada equipo había ocho integrantes.

Cuando Rodrigo (Árbitro) decía el número, iban los dos jugadores a la pata coja. Algunos jugadores avanzaban muy rápido como Marcos Funk. Nerea vio que Rafa se estaba burlando, le sanciono sentándole en el banquillo tres minutos y volvió a la pista después de cumplir la sanción.

Había mucha competitividad en este juego pero se lo pasaban bastante bien. Por ejemplo: Ho y Beatriz se tiraban al suelo y se reían.

Al final, ganó el equipo de Eva. En el aula, comentamos los siguientes aspectos:

- Demasiadas quejas
- No paraban de hablar (no respetaban a Nerea).
- Competitividad (es un aspecto negativo que no tenía que aparecer en el juego).
- Destaco un aspecto positivo: Hubo diversión y ganas de jugar por parte de todos los alumnos.

26/9/13 Viernes

6º B

En esta sesión, se jugó solo un juego.

Antes de bajar al polideportivo, estuvimos en el aula durante media hora:

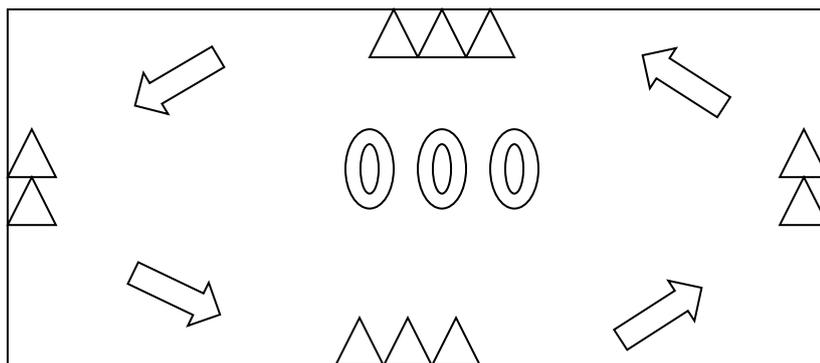
- Explicar la valoración de cada juego y los grupos
- **Grupo A** ha creado un juego muy original. Este grupo trabajaron bastante bien en las dos sesiones. No han tenido ningún problema en proponer ideas y siempre respetaban las opiniones de los compañeros.
- **Grupo B:** Este grupo elaboraron un juego basado en el juego inicial pero incluyendo variantes. En este grupo, los que han estado más activos han sido Desislava, Sheila y Guillermo. Ana y Mario tuvieron una actitud pasiva.
- **Grupo C:** Muy parecido al juego del grupo B, cometieron muchos fallos en ortografía (acentos...). Andrea aportaba muchas ideas a su grupo mientras que Heidi tenía un rol de anotar las ideas y apenas generaba ideas originales. Los otros dos componentes (Sandra y Álvaro) no participaban mucho en esta fase, sobretodo, Álvaro que no hacía absolutamente nada, solo molestar y hablar.
- **Grupo D:** El juego que crearon era diferente al resto de participantes. En cuanto a la participación del alumnado, el que más aportaba era Gabriel.

En la elección del juego, primero elegimos el juego del grupo B (Lanzo el objetivo), lo explico el capitán (Guillermo) y cuando acabó de explicar, los alumnos tenían muchas dudas. Finalmente, pusimos en práctica el juego de “Rotación” (Grupo D).

Las reglas de “Rotación”:

Se divide a la clase en seis equipos, un grupo se pone en el centro y cuatro grupos alrededor, el grupo que sobra son los recoge pelotas del grupo del centro. El grupo del medio tira a dar a un grupo de alrededor y estos lo intentan esquivar, a los que dan están eliminados y a los que no dan, les dan un cuarto de vida. Luego intentan dar a otro grupo y así sucesivamente. Si los grupos de alrededor consiguen una vida y salvan a un eliminado.

- No se tira con el pie
- No se puede tirar con agresividad



Puesta en práctica del juego:

Llegamos al polideportivo a las 9:33. Se cambiaron en el vestuario. Gabriel me dijo los materiales que necesitaba (tres balones de gomaespuma). Le di los balones y empleamos la mitad del polideportivo.

En el grupo D, no jugaron Gabriel (capitán), Irene (Observadora) y Paloma (árbitra). Ana María participó en el juego.

El capitán dividió el grupo en dos grupos de dos personas y dos grupos de tres personas. Asigno a tres personas como lanzadores (Daniel, Diego y Guillermo). Los alumnos me decían , que los tres chicos eran muy habilidosos y tiraban con mucha fuerza.

La primera vez que se puso en práctica el juego no salió muy bien, porque los lanzadores tiraban con mucha agresividad (tiraban seis veces en vez de tres) y rotaban sin que los cuatro grupos se dieran cuenta. Era un “caos” ya que no daban a ningún jugador.

Después, seguían cometiendo el mismo error los jugadores de alrededor (seguían moviéndose sin que el árbitro no dijese nada). En una situación del juego, uno de los lanzadores le dio sin querer a Andrea Conde. Se detuvo el juego durante unos minutos.

También, se produjo malentendidos. Por ejemplo: Álvaro se enfadó porque decía que no le habían dado con el balón, pero sus compañeros, decían lo contrario. El árbitro le comentó que si le habían dado. El jugador se marchó al banquillo, aceptando la decisión del árbitro.

Finalmente, Gabriel estableció un código de pitidos, es decir, cuando el pitaba los jugadores rotaban hacia su derecha y los lanzadores tiraban a dar a los jugadores de alrededor (cada lanzador lanzaba solo una vez). Los eliminados iban al banco a sentarse. Un grupo consiguió dar una vuelta completa y recuperaron a un jugador eliminado.

Los recogepelotas (Heidi y Ana) se ponían a una esquina y cogían los balones.

Finalmente, en el vestuario analizamos el juego. Primero, lo comentaron el capitán y la observadora, y después, los participantes y los profesores:

ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
<ul style="list-style-type: none">- Han jugado bastante bien.- Buena organización- Se han divertido.	<ul style="list-style-type: none">- Los lanzadores (Guillermo, Diego, Daniel) tiraban muy fuerte. Agresividad.- Al principio, se movían muy rápido, sobretodo los jugadores de alrededor.- Enfado de un jugador en una acción del juego.

Desde mi punto de vista, me gustó este juego porque era un juego que rompía con la estructura del juego clásico (campo de bádminton), y logró la participación de todos los jugadores.

En el recreo, Chema y yo, analizamos el desarrollo del juego de “Rotación”:

ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
<ul style="list-style-type: none">- Buena organización- Buena coordinación de los movimientos de los jugadores que estaban alrededor.- Disfrute con la sesión- Respeto al profesor	<ul style="list-style-type: none">- Demasiada agresividad por parte de los lanzadores.- Piques.- Pocas variantes del juego original

10.3. Fichas de "Construye tu Juego"

a) Fichas de los grupos de 6º A

- GRUPO A: EL JUEGO X

"CONSTRUYE TU JUEGO"

Fecha: 22 de abril del 2013 6º A Grupo: A

Componentes del Grupo

<u>Mano de La Fuente</u>	como capitán/a
<u>Laura Fernández</u>	como observador/a
<u>Sergio Martínez</u>	como árbitro/a
<u>José Gallego</u>	como secretario/a
<u>Mudassar Ali</u>	como encargado/a de material.

Nombre del juego

El juego X

Explicación del juego y reglas

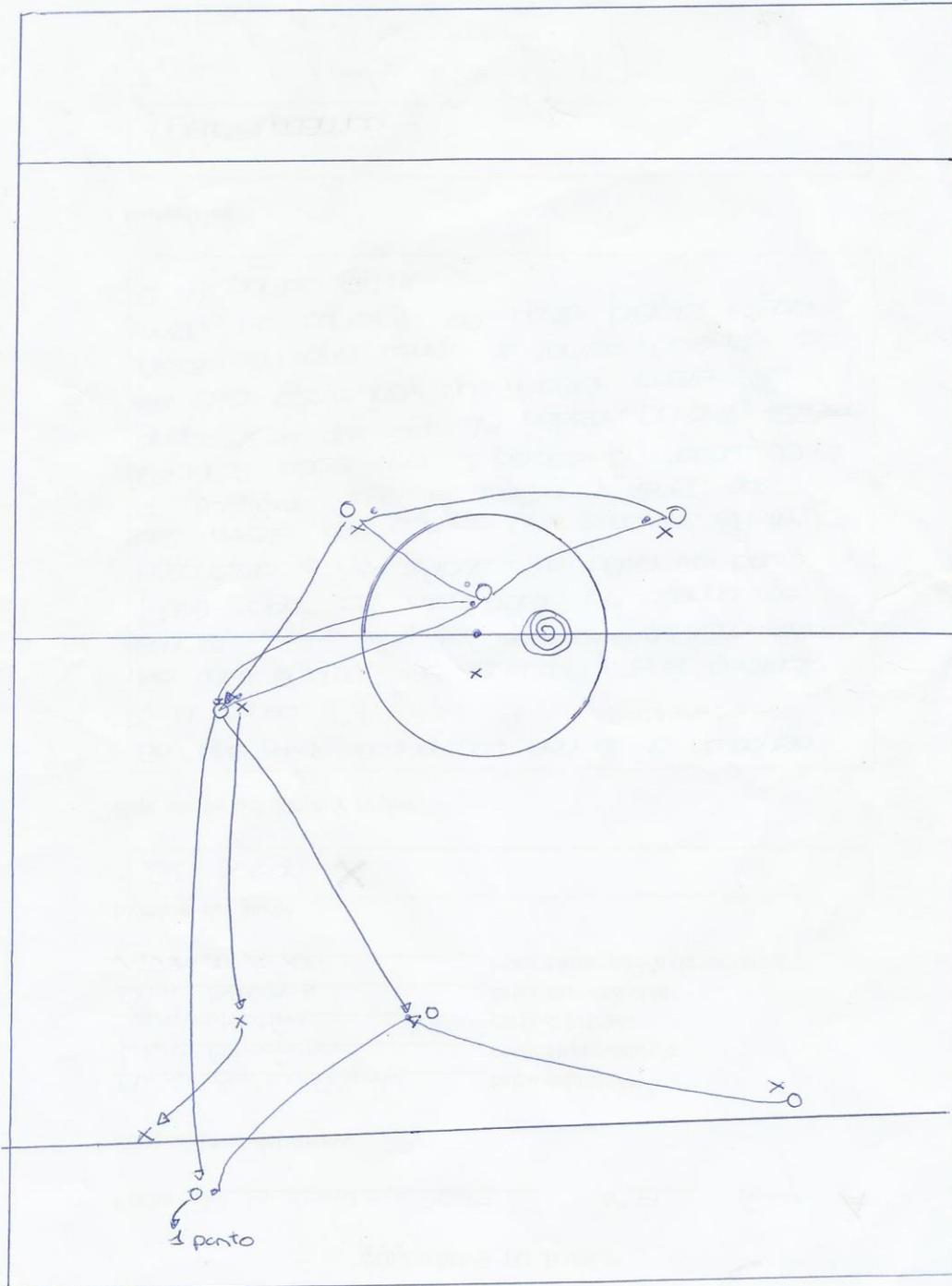
En este juego los grupos son de 5 personas y 4 grupos. (4 grupos de 5 personas).

No vale agarrar al adversario, tener contacto con el cuerpo y quitar el balón de las manos. Para jugar se necesitara un campo de baloncesto o de fútbol. Se saca la bola del medio del campo (la saca el árbitro) un jugador coje el balón y tienen que pasarse cada uno 2 pases. En total, cada grupo tiene que dar 10 pases. Durante ~~ese~~ esa fase hay que intentar meter la pelota en una zona de troteo. Cuando se mete, se consigue un punto hasta llegar a 3 puntos. ⊕ Dibujo

Materiales

1 pelota.

- Es muy original vuestro juego.
- Cuidado con los acentos.



O = 1ºer equipo x = 2ºdo equipo @ = Arbitro • = balón

- GRUPO B: EL JUEGO DE LOS 20 PASES

"CONSTRUYE TU JUEGO"

Fecha: 22 de abril de 2013 ..6° A

Componentes del Grupo: B

<u>Raquel</u>	como capitán/a
<u>Nicole</u>	como observador/a
<u>Lucía Morán</u>	como árbitro/a
<u>Juan Luis</u>	como secretario/a
<u>Marius</u>	como encargado/a de material.

Nombre del juego

~~(Combinando)~~ El juego de los 20 pases

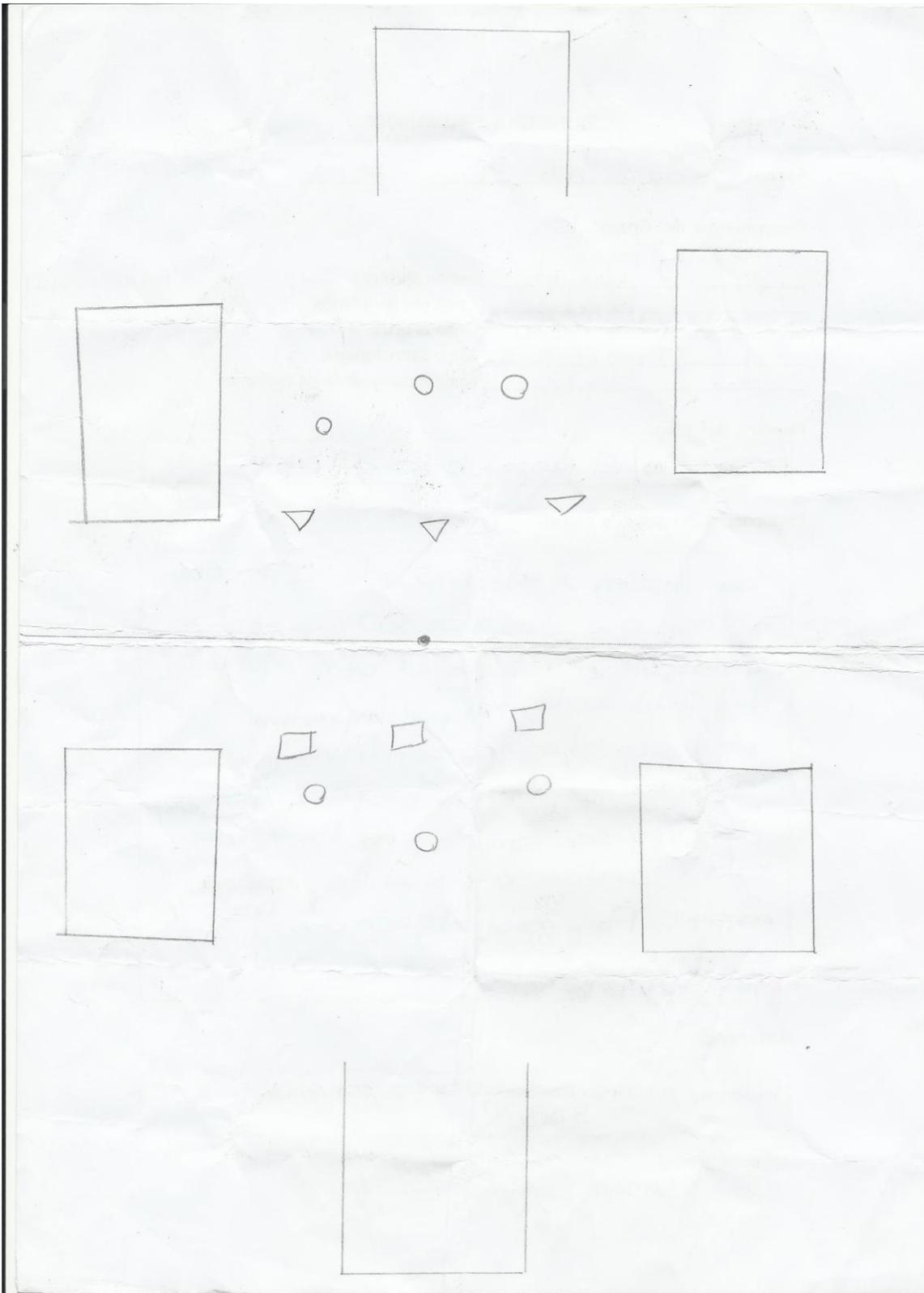
Explicación del juego y reglas

Se hacen 2 equipos de 3 personas y hay que pasarse 20 veces consecutivas sin que el otro equipo los intercepte. No se puede ~~haber~~ ~~se~~ tocar al equipo contrario para quitarle la pelota. El espacio ~~(puede)~~ tiene que ser amplio y ~~debe~~ tiene que haber piedras u obstáculos, ~~paredes~~ y porterías. Para ganar el juego uno de los ~~equipos~~ equipos tiene que meter 2 goles desde las arcos.

Materiales

Pelota, piedras, ~~paredes~~ y Paredes. porterías.
3 arcos

- Es muy parecido al juego original. Tener que incluir más cosas.
- Falta el dibujo.



- GRUPO C: LOS CINCO PASES CON REMATE

"CONSTRUYE TU JUEGO"

Fecha: 27/4/13 . 6° A Grupo 

Componentes del Grupo

<u>Jaime</u>	como capitán/a
<u>David</u>	como observador/a
<u>Alberto</u>	como árbitro/a
<u>Silvia</u>	como secretario/a
<u>Nerea</u>	como encargado/a de material.

Nombre del juego

Los cinco pases con remate

Explicación del juego y reglas

Un jugador de cada equipo luchan para coger el balón a lanzado el árbitro, el que lo coge a 4 jugadores de su equipo se reparten entre ellos.

Cuando dos cinco pases pisan el balón a la otra portería entre dos pises hay que intentar meter gol con la cabeza de todas las formas posibles.

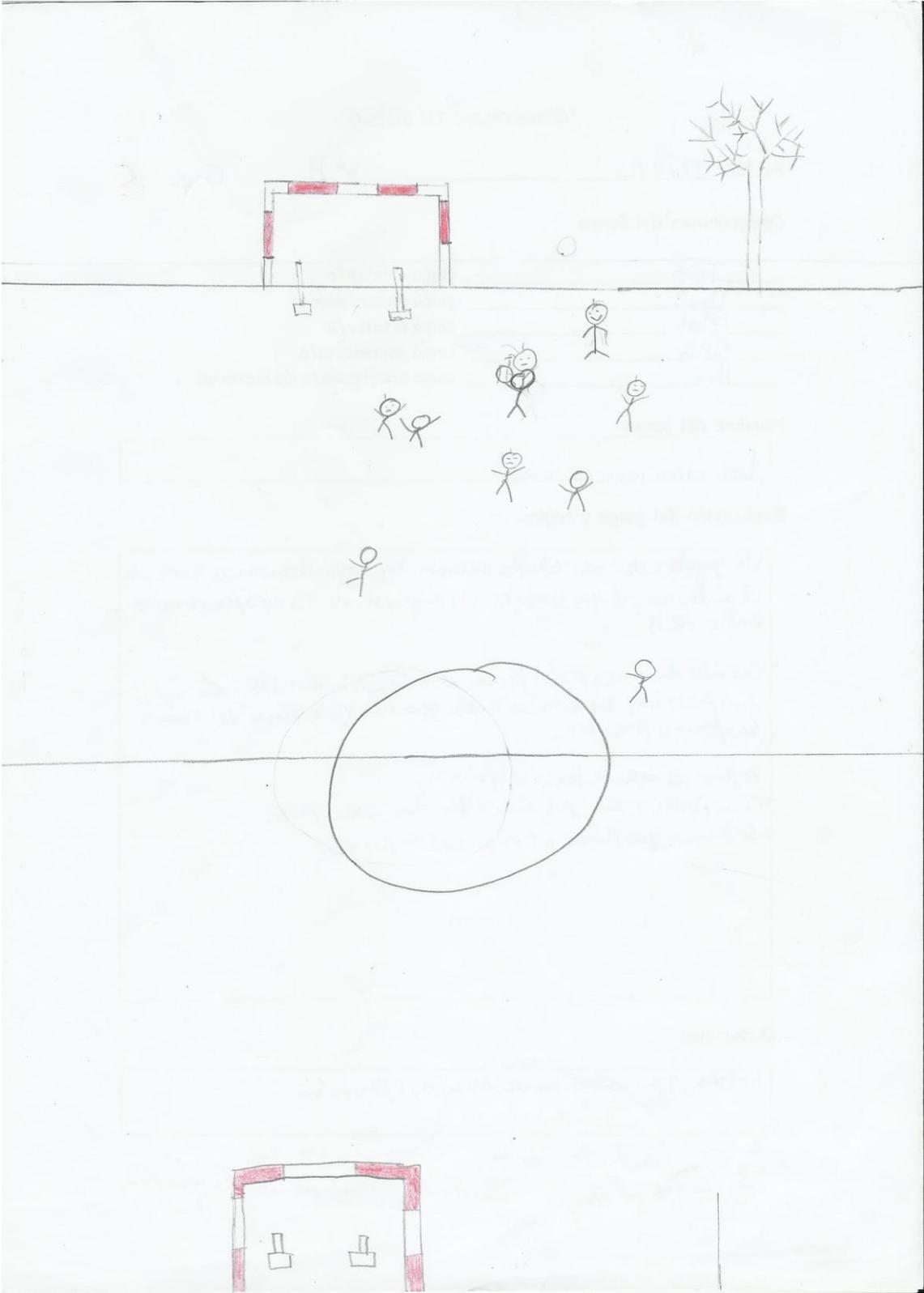
Reglas: No se puede tocar al oponente.

- Para poder meter gol tienes que dos cinco pases.
- Se tienen que pisan a los cinco compañeros.

Materiales

balón, 2 pises, 5 de cada equipo, 2 porterías
¿Jugadores?

- Está bastante bien vuestro juego.
- Falta el dibujo. Cuidado con la ortografía.



- GRUPO D: EL JUEGO DE LOS CUATRO PASES

"CONSTRUYE TU JUEGO"

grupo d.

Fecha: 22-4-13 6° a

Componentes del Grupo

Soraya como capitán/a
Nayara como observador/a
Sergio como árbitro/a
Marta como secretario/a
Daniel como encargado/a de material.

Nombre del juego

El juego de los cuatro pases.

Explicación del juego y reglas

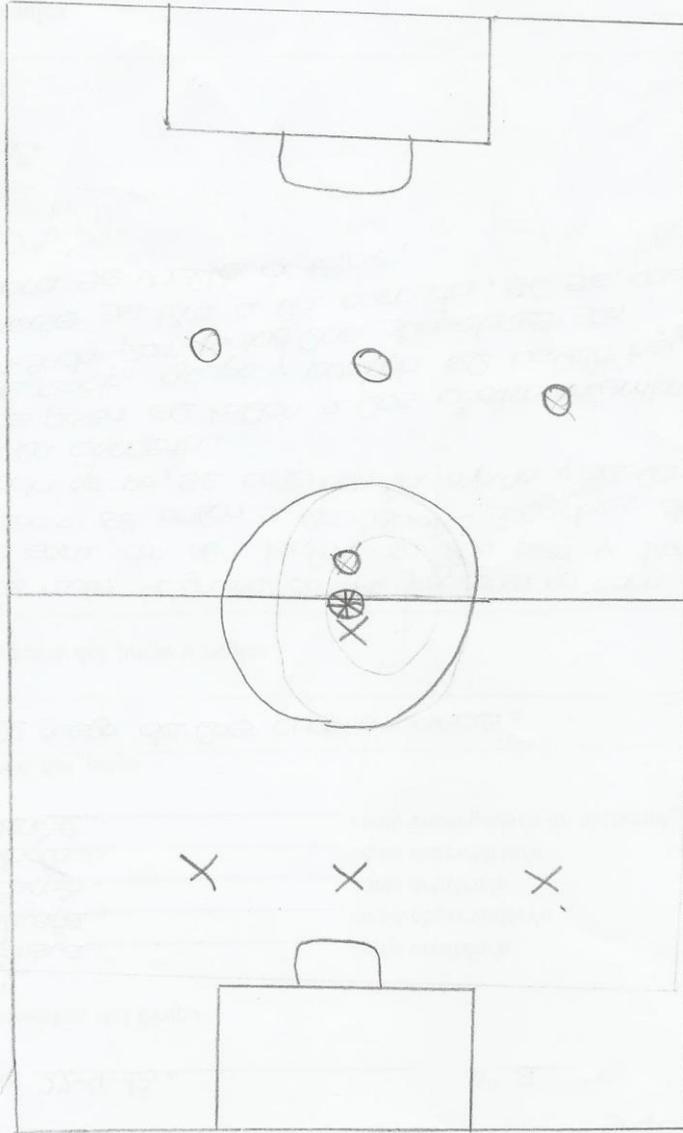
Se hacen 4 grupos con 4 jugadores en cada uno.
Se saca con el balón en los pies y tienes que pasar el balón a los cuatro jugadores de cada grupo, se coge con la mano y se lanza a la canasta.
Se pasa el balón a los cuatro miembros de cada grupo y cuando el balón haya pasado por todos los jugadores sin caerse se tira a la canasta, si se cae fuera se vuelve a tirar.
• El jugador que tiene la pelota. ¿Se tiene que mover con la pelota?
Si.

Materiales

pelota, canasta, (jugadores)

- Está bien vuestro juego. Faltan reglas.
- Falta dibujo.
- Los jugadores no son materiales.

Handwritten text at the top of the page, possibly a title or description, which is mostly illegible due to fading.



b) Fichas de los grupos de 6º B

- GRUPO A: LANZA Y ESQUIVA

"CONSTRUYE TU JUEGO"

Fecha: 19-4-2013 6º B Grupo A

Componentes del Grupo

<u>Isabel</u>	como capitán/a
<u>Denise</u>	como observador/a
<u>Andrea</u>	como árbitro/a
<u>Felba</u>	como secretario/a
<u>Diego</u>	como encargado/a de material.

Nombre del juego

lanza y esquiava.

Explicación del juego y reglas

Se hacen dos equipos, uno de ellos se divide en abs y la mitad se pone en un extremo la otra mitad en el otro mientras que el otro equipo se pone en el medio. El equipo que está en los extremos lanza la pelota al equipo que se ha situado en el centro, con la intención de golpearlos con el balón.

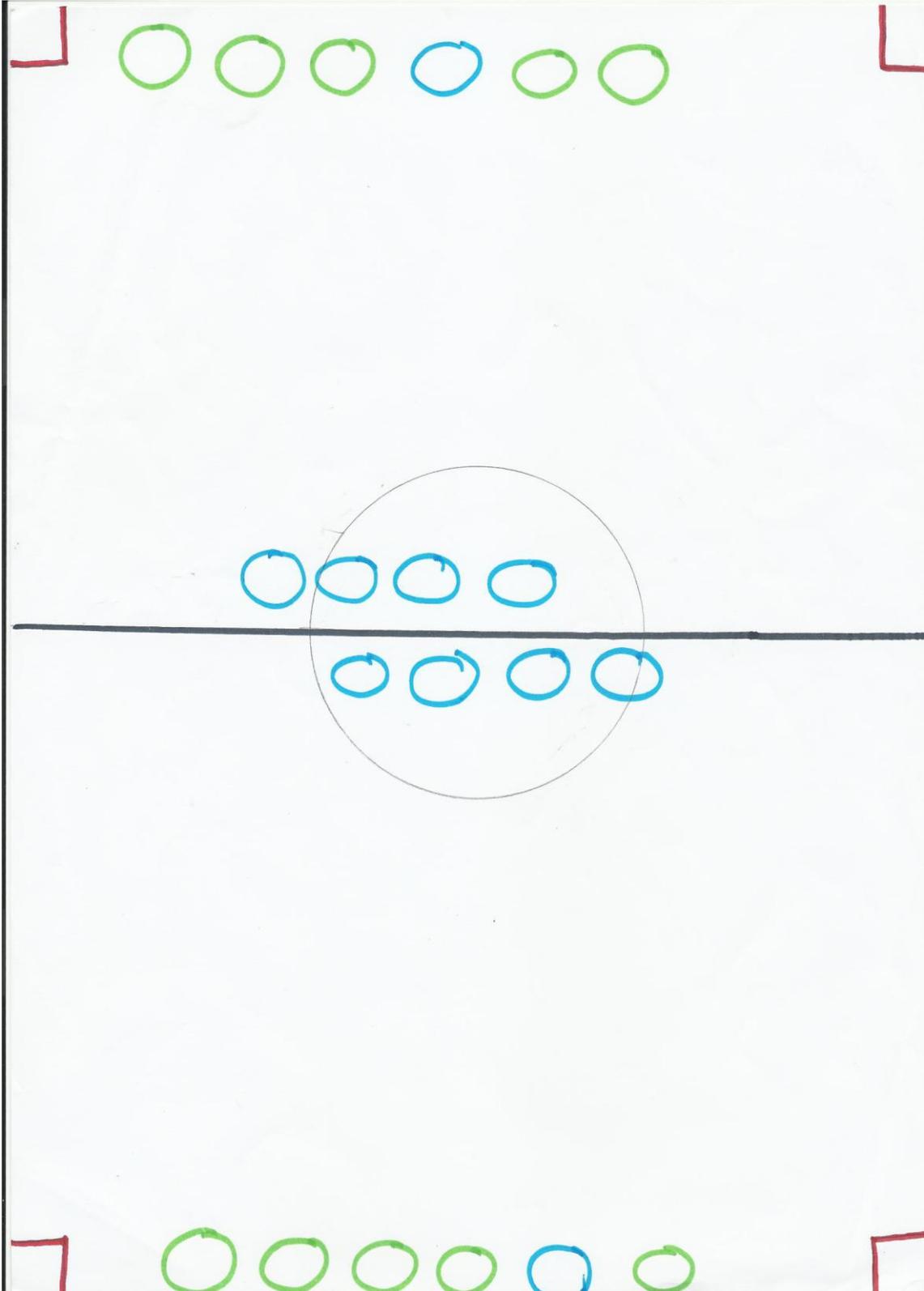
Reglas:

Si a un jugador se le golpea con el balón, esa persona se une al equipo de los extremos y ayuda a seguir enseñando jugadores a su nuevo equipo. Prohibido golpear con los pies.

Materiales

Un balón o una pelota.
Un campo de badminton.

*• Está bastante bien vuestro juego.
• Lado = Extremo.
• Balón y pelota son sinónimo. ¡Decidir por uno!
• Buen dibujo. 😊*



- GRUPO B: LANZA AL OBJETIVO

Grupo B

"CONSTRUYE TU JUEGO"

Fecha: 19-4-2013 6° B

Componentes del Grupo

<u>Guillermo</u>	como capitán/a
<u>Shelita</u>	como observador/a
<u>Ana</u>	como árbitro/a
<u>Desi</u>	como secretario/a
<u>Yacira</u>	como encargado/a de material.

Nombre del juego

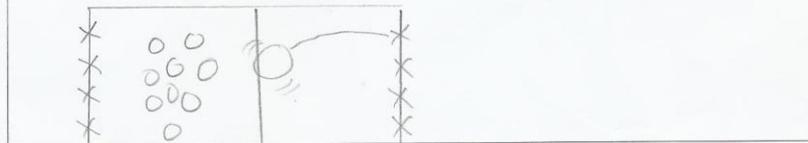
Lanza al objetivo

Explicación del juego y reglas

Se divide a la clase en dos equipos. Uno de ellos se pone en el medio y el otro a los ~~extremos~~ ^{extremos}. El equipo de los ~~extremos~~ ^{extremos} tiene que dar a los jugadores del medio. Si les dan están eliminados. → *Es un aspecto negativo!*

Reglas:

No vale tirar con el pie.
No vale tirarse sob en una persona.
No puede haber agresividad.
Si se puede coger vidas.
Hay caja sorpresa, gusnito de colores...



Materiales

Balón y bolitas

- *Eliminados no puede haber en el juego. Tienen que cambiarlo.*
- *Las reglas bien.*
- *ador → extremos.*

- GRUPO C: APUNTA Y DISPARA

"CONSTRUYE TU JUEGO"

Fecha: 19/4/13

6º B grupo C

Componentes del Grupo

Andrea Conde	como capitán/a
Alvaro	como observador/a
Sandra	como árbitro/a
Heidi	como secretario/a
Sandra	como encargado/a de material.

Nombre del juego

Apunta y dispara.

Explicación del juego y reglas

- Se dividen en dos equipos. → a la clase.
- Solo se puede tirar con las manos.
- Cuando una persona se le elimina, las que estén jugando pueden cojer una vici para salvarle.
- Depende de las personas que estén jugando, el espacio será reducido.
- No se puede tirar el balón de forma agresiva. Si en algún momento se tira el balón de forma agresiva, la persona será eliminado. → ¡Aspecto Negativo!
- Está permitido utilizar el gascote de colores. Consiste en el que tira el balón, diga gascote de colores y pase el balón por debajo de las piernas de los jugadores, y el jugador diga su color preferido.
un color.
- Los que dan con el balón, se tienen que sentar cuando un jugador coje una vici, pero el que da puede seguir jugando.*

Materiales

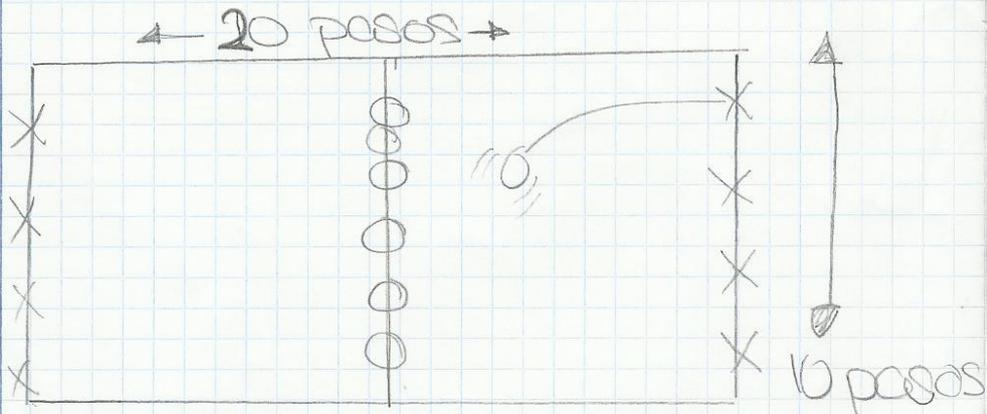
Balón y un campo de badminton.

- En vuestro juego no tiene que haber jugadores eliminados. Modi Carlo.
- Cuidado con los acentos. Revisa lo.
- Incluir más variantes. ¡Pensar!

Se divide a la clase en dos equipos. Uno de ellos se coloca en el medio del campo y el otro a los extremos. El equipo de los extremos tiene que dar a los jugadores del medio. Si les dan no están eliminados. Tienen dos vidas.

Reglas:

- * No vale tirarse con el pie.
- * No vale fijarse solo en una persona.
- * No puede haber agresividad.
- * Si se puede coger vidas si te van a eliminar.
- * Hay caja sorpresa, gusanitos, embocazade ...



- GRUPO D: ROTACIÓN

"CONSTRUYE TU JUEGO"

Fecha: 19-04-2013 6° D

Componentes del Grupo D

<u>Gabriel</u>	como capitán/a
<u>Irene</u>	como observador/a
<u>Patricia</u>	como árbitro/a
<u>Ans María</u>	como secretario/a
<u>Gabriel</u>	como encargado/a de material.

Nombre del juego

Rotación.

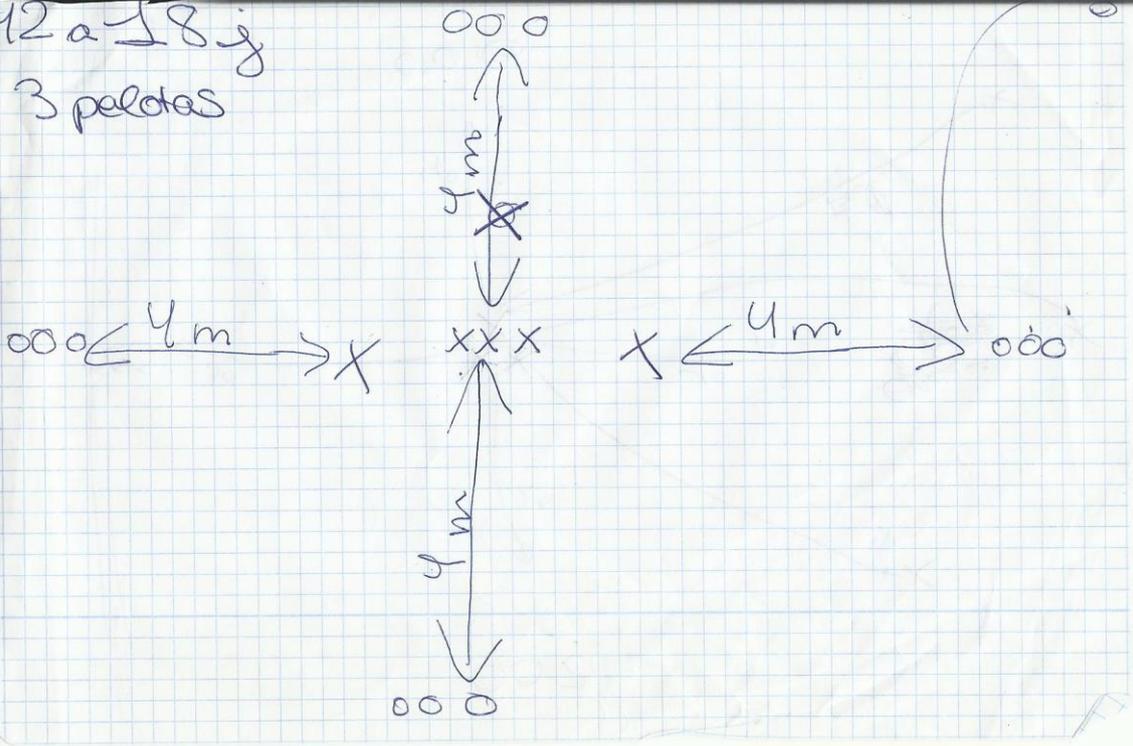
Explicación del juego y reglas

La clase se divide en seis grupos, un grupo se pone en el centro y cuatro grupos alrededor, el grupo que sobra son los recoje pelotas del grupo del centro. El grupo del medio tira a dar un grupo de alrededor y estos lo intentan esquivar, a los que dan están eliminados y a los que no dan, les dan 1/4 de vida. Luego intentan dar *

Materiales

3 pelotas, 6 grupos de personas, y un campo de badminton.

12 a 18 j
3 pelotas



c) Fichas de los grupos de 6º C

- GRUPO A: ¡A POR EL BALÓN!

"CONSTRUYE TU JUEGO"

Fecha: 28/4/2023 6º C Grupo A

Componentes del Grupo

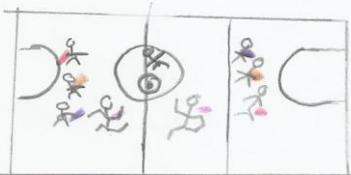
Marcos como capitán/a
Caral como observador/a
Esther como árbitro/a
Cris como secretario/a
Raga como encargado/a de material.

Nombre del juego

¡A por el balón!

Explicación del juego y reglas

Se hacen 2 equipos y a cada miembro del equipo se le da un pañuelo de colores diferentes.
Todos los miembros tendrán 2 vidas. El que empuje o bote se le quitarán todas las vidas. Los 2 equipos se colocarán detrás de una línea, el balón estará dentro de un arco en una línea en frente del árbitro entre los 2 equipos. El árbitro dirá un color y las personas que tienen el color que ha dicho tendrán que ir a por el balón, y volver corriendo con este. El que pase de la línea para coger el balón se le quitará una vida.



Materiales

Balón, un arco y pañuelos de colores.

* Es muy original - Bastante bien.
* Marcar el dibujo las líneas del campo.

- GRUPO B: EL PAÑUELITO A LA PATA COJA

"CONSTRUYE TU JUEGO"

Fecha: 24-4-2013 ..6° C Grupo B

Componentes del Grupo

- Nerea Lera como capitán/a
- Paula Sánchez como observador/a
- Rodrigo Santamaría como árbitro/a
- Katia Duque como secretario/a
- Samuel Gallegos como encargado/a de material.

Nombre del juego

El pañuelito a la pata coja.

Explicación del juego y reglas

1) Los jugadores se reparten en 2 grupos de mismos jugadores. Cuando, el que tiene el pañuelo dice un número los 2 jugadores que salen tienen que ir a la pata coja para ^{a delante} ~~a delante~~. Al coger el pañuelo tiene que salir corriendo con la otra pierna a la pata coja.

2) Algun insulto, burla, intento de trampa será descalificado tanto tiempo como diga el árbitro.



Materiales

1 pañuelo

- GRUPO C: COGE Y CORRE

"CONSTRUYE TU JUEGO"

Fecha: 18/4/2013 6° C Grupo C

Componentes del Grupo

<u>Fernando</u>	como capitán/a
<u>José</u>	como observador/a
<u>Ho</u>	como árbitro/a
<u>Beatriz</u>	como secretario/a
<u>Carla</u>	como encargado/a de material.

Nombre del juego

Coge y corre

Explicación del juego y reglas

- 1-Salen 2 jugadores de cada equipo, el árbitro dice 2 números.
- 2-Van los dos y el niño que ~~le~~ llegue de cada equipo sale corriendo hacia el equipo contrario y los otros 2 le van a pillar.
- 3-Quando el niño coge el pañuelo y ~~esciba~~ ^{* esciba} a los otros 2. El equipo contrario le lanza 3 balones de goma-espuma, y si llega gana.



Materiales

Pañuelo 3 Balones de goma-espuma.

* esciba = esquiva.

- GRUPO D: BALONTIRO

"CONSTRUYE TU JUEGO"

Fecha: 17/04/13 6° C Grupo D

Componentes del Grupo

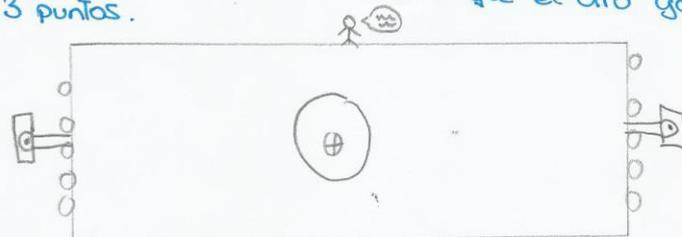
Eva Conix como capitán/a
Anthony como observador/a
Guillermo como árbitro/a
Cari Eva como secretario/a
Cari Eva como encargado/a de material.

Nombre del juego

Balóntiro

Explicación del juego y reglas

Este juego consiste en hacer dos equipos y numerarles. El número que salga tendrá que ir hasta el balón en forma de rana, cogerlo y quien llegue el primero tiene que ir hasta la canasta correspondiente sin hacer pasos, dobles... Antes de esto todos estarán sentados de cara a su canasta. Quien pierda no será eliminado pero no ganará ningún punto, mientras que el otro ganará 3 puntos.



Materiales

1 balón de baloncesto y dos canastas.

10.4 Tablas de Registro

10.4.1 Grupo de 6° A

ALUMNADO DE 6° A	Participar en la creación de normas del juego			Respetar las normas del juego		
	Verde	Amarillo	Rojo	Verde	Amarillo	Rojo
Mario	X			Era el grupo organizador. Así que no jugaron.		
Laura		X				
Sergio Martínez	X					
Lucia Gallego		X				
Mudashar			X			
Raquel	X			X		
Nicole			X			X
Lucía Moran		X			X	
Juan Luis			X	X		
Marius		X		X		
Jaime	X				X	
David		X		X		
Alberto		X			X	
Silvia		X		X		
Nerea		X		X		
Soraya	X			X		
Nayara		X		X		
Sergio Sotillo	X					
María		X		X		
Daniel		X		X		

10.4.2 Tabla de registro de 6° B

ALUMNADO DE 6° B	Participar en la creación de normas del juego			Respetar las normas del juego		
	Verde	Amarillo	Rojo	Verde	Amarillo	Rojo
Isabel	X			X		
Daniel Rico		X			X	
Andrea Suárez	X			X		
Alba		X		X		
Diego	X				X	
Guillermo		X		X		
Sheila		X		X		
Ana		X		X		
Desislava	X			X		
Mario	X			X		
Andrea Conde	X			X		
Álvaro			X			X
Sandra		X		X		
Heidi		X		X		
Gabriel	X			Era el grupo organizador. Así que no jugaron.		
Irene		X				
Paloma		X				
Ana María			X			

10.4.3 Tabla de registro de 6° C

ALUMNADO DE 6° C	Participar en la creación de normas del juego			Respetar las normas del juego		
	Verde	Amarillo	Rojo	Verde	Amarillo	Rojo
Marcos	X			X		
Coral		X		X		
Esther		X			X	
Cristina	X			X		
Rafael		X			X	
Nerea	X			No jugaron porque estaban organizando el juego.		
Paula	X					
Rodrigo		X				
Katia		X				
Samuel		X				
Acoraida	X			X		
Anthony		X		X		
Guillermo			X		X	
Eva	X			X		
Fernando	X			X		
José María		X			X	
Ho		X		X		
Beatriz		X		X		
Carla		X			X	

10.5 Diapositivas

EL JUEGO BUENO



¡¡ A JUGAR !!



¿Qué consiste el juego bueno?

Juego Bueno consiste en cambiar las **reglas** y los **materiales** de un juego clásico para que puedan jugar todos los alumnos.

El alumno es el **responsable** en este proceso.

¿Qué aspectos hay que evitar?

- Burlas e Insultos
- Empujones
- Exclusión
- Competitividad
- ...

¿Qué juego vais a practicar?

- 6º A: Los 10 pases
- 6º B: Puntos
- 6º C: Juego del Pañuelo

¿Cómo vais a modificar el juego?

En **grupos de 5 personas**. Cada integrante del grupo va tener un rol importante en la fase de creación del juego. En la 2ª sesión modificáis el juego en el aula.

En la ficha de "Construye tu juego" escribís las reglas y los materiales necesarios para el juego modificado.

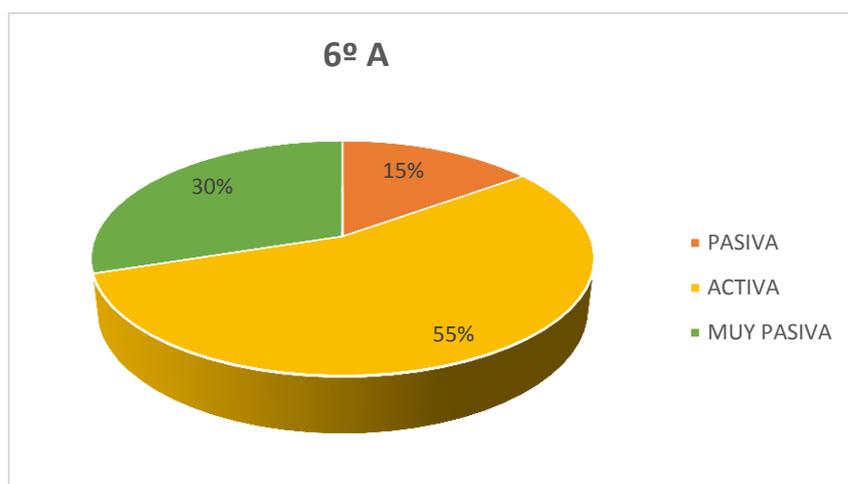
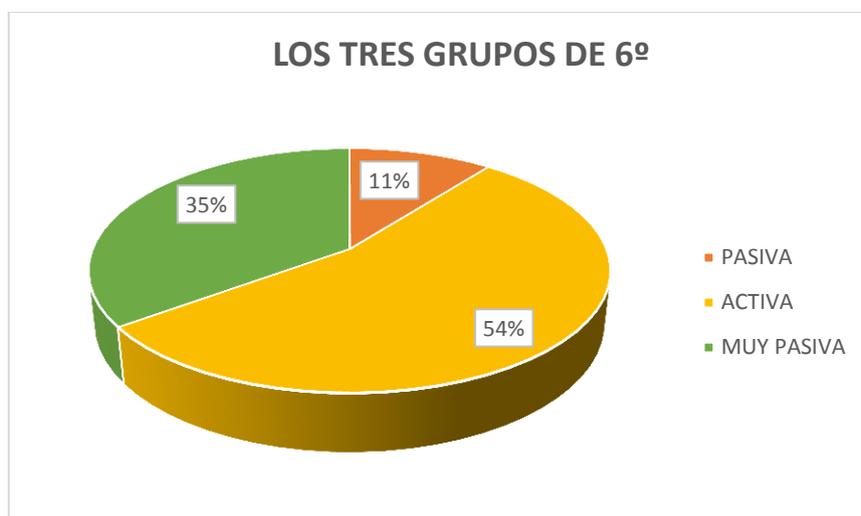
Roles de un grupo

Capitán	Explica el juego modificado a los alumnos en el aula o en el polideportivo.
Observador	Analiza los aspectos positivos y negativos que se produce en el juego.
Árbitro	Dirige el transcurso del juego y supervisa si las reglas se están cumpliendo o no.
Secretario	Anota en su cuaderno los datos más significativos en las tres fases del Juego Bueno (Creación – Puesta en práctica – Análisis).
Encargado de Material	Se encarga de sacar los materiales necesarios para jugar.

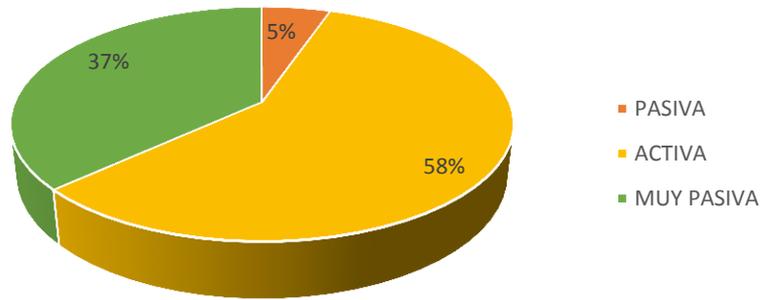
10.6 Tablas y gráficos sobre la participación del alumnado

10.6.1 Participación en las normas del juego

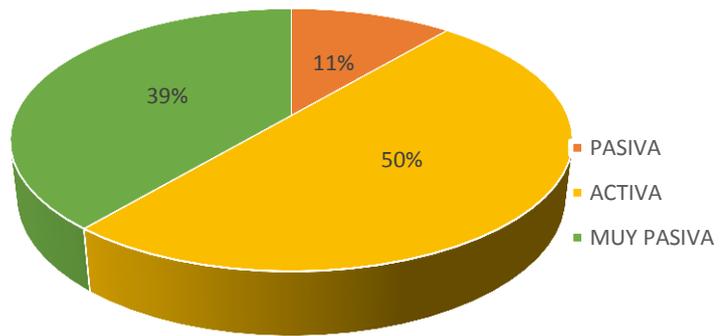
GRUPOS DE 6º. JUEGO BUENO.				
	PASIVA	ACTIVA	MUY ACTIVA	TOTAL
6º A	3	11	6	20
6º B	1	11	7	19
6º C	2	9	7	18
TOTAL	6	31	20	57



6º B



6º C



10.6.2 Respeto por las reglas del juego

RESPECTO POR LAS REGLAS DEL JUEGO				
	ROJO	AMARILLO	VERDE	TOTAL
6º A	1	4	10	15
6º B	1	2	11	14
6º C	0	5	9	14
TOTAL	2	11	30	43

