



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

TÍTULO:

**DEL BARRIO AL AULA: PASANDO POR EL TAMIZ DEL JUEGO BUENO
DIFERENTES JUEGOS DE BARRIO**

TRABAJO FIN DE GRADO

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR/A: Rubén Álvarez Delgado

TUTOR/A: Nicolás Julio Bores Calle

Palencia, _18_ de junio de 2025



RESUMEN

El presente trabajo final de grado está pensado para llevar a cabo un análisis profundo sobre dos temas principales: por un lado, la cultura lúdica y los valores que esta transmite y, por otro lado, aplicar el tamiz del juego bueno dentro de la cultura lúdica.

La cultura lúdica es entendida como un fenómeno que se encuentra en constante evolución, encargada de recoger las diferentes formas en las que se puede jugar a lo largo de generaciones. En este trabajo parte de los juegos de barrio actuales que los niños practican fuera del contexto escolar, para analizarlos desde una mirada crítica prestando atención a diferentes aspectos.

A partir de esa base, la finalidad del trabajo es la de rescatar el valor pedagógico del juego, no solo como una forma de divertirse, sino como un medio que es poderoso para la educación emocional, social y ética. Ahí es donde debemos tener en cuenta el enfoque del “juego bueno”, que podemos entender como aquel que trata de fomentar una serie de valores y su principal objetivo es el de crear oportunidades para todos los alumnos.

Como parte central del trabajo, se desarrolla una propuesta educativa en el colegio Santo Domingo de Guzmán en Palencia, donde los alumnos tienen que trabajar en la construcción de juegos de barrio que sean más educativos. A partir de todos los sucesos que ocurran durante estas sesiones, se llevará a cabo un análisis crítico de los principales acontecimientos que han surgido, prestando atención sobre todo a las interacciones con el alumnado, las decisiones que han tomado a lo largo del juego, y los resultados que se consiguen con el trabajo cooperativo de cada uno de ellos. Este análisis no estará centrado en describir todo lo que ocurre, sino que buscará entender el porqué de cada comportamiento, decisión o cambio de norma en los juegos.

Por lo tanto, la principal intención es la de dar significado a las situaciones que se viven en el aula, relacionándolo con todo aquello que se produce en el sus respectivos barrios durante el tiempo de ocio de los alumnos.

ABSTRACT

This final degree project is designed to conduct an in-depth analysis of two main topics: on the one hand, recreational culture and the values it transmits, and on the other hand, applying the filter of good play within recreational culture.

Recreational culture is understood as a constantly evolving phenomenon, responsible for collecting the different ways in which people can play across generations. This thesis takes as its starting point the neighborhood games that children currently play outside of school, analyzing them from a critical perspective and paying attention to different aspects.

On this basis, the aim of the thesis is to rescue the pedagogical value of play, not only as a form of entertainment, but also as a powerful means of emotional, social, and ethical education. This is where we must take into account the “good play” approach, known to all students of physical education at the Palencia faculty, which we can understand as one that seeks to promote a series of values and whose main objective is to create opportunities for all students.

As a central part of the work, an educational proposal is being developed at the Santo Domingo de Guzmán school in Palencia, where students have to work on creating more educational neighborhood games. Based on all the events that occur during these sessions, a critical analysis of the main points will be carried out to try to find meaning in each situation.

PALABRAS CLAVE

Tamiz del juego bueno, cultura lúdica, alumnado, unidad didáctica, juegos de barrio.

KEY WORDS

Good play filter, playful culture, students, teaching unit, neighborhood games.

ÍNDICE

RESUMEN	- 1 -
ABSTRACT	- 2 -
PALABRAS CLAVE	- 3 -
KEY WORDS.....	- 3 -
ÍNDICE.....	- 4 -
O. INTRODUCCIÓN.....	- 6 -
1. JUSTIFICACIÓN.....	- 8 -
2. OBJETIVOS	- 11 -
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	- 12 -
3.1 EL JUEGO COMO ELEMENTO PEDAGÓGICO Y SOCIAL	- 12 -
3.2 LA CULTURA LÚDICA	- 15 -
3.3 JUEGO Y CULTURA.....	- 17 -
3.4 EL JUEGO BUENO Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACIÓN ...	- 18 -
3.5 EL JUEGO BUENO EN EL CURRÍCULO DE E.P.....	- 20 -
4. METODOLOGÍA.....	- 22 -
5. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA	- 23 -
5.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	- 23 -
5.2 ASPECTOS QUE MEJORAR	- 28 -
6. CONCLUSIONES	- 29 -
7. BIBLIOGRAFÍA	- 31 -
8. ANEXOS	- 33 -
ANEXO 1: Planificación de la unidad didáctica	- 33 -
ANEXO 2: Desarrollo de la unidad didáctica	- 40 -
ANEXO 3: Narración de lo sucedido.....	- 50 -

ANEXO 4: Anexos de la Unidad Didáctica	- 58 -
--	--------

O. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo Fin de Grado tengo la oportunidad de aplicar todos aquellos aspectos que he podido aprender a lo largo de los cuatro años de carrera. Es una oportunidad para demostrar que quiero ser maestro en el futuro cercano, por lo que debo cuidar cada detalle y tratar de analizar lo máximo posible cada uno de los datos que obtenga.

El trabajo se centra en una propuesta didáctica llevada a cabo en el colegio Santo Domingo de Guzmán de Palencia, con el curso de 6ºA de educación primaria. La propuesta está basada en el paso de algunos juegos de barrio que los propios alumnos han elegido por el tamiz del juego bueno, con el objetivo principal de convertir estos en juegos educativos.

Esta intervención será analizada posteriormente y se expondrán los aspectos que, desde mi punto de vista, han sido más importantes a lo largo de la propuesta. Principalmente, tengo interés por observar los valores que transmite la cultura lúdica y su trascendencia dentro del aula.

En cuanto a la estructura de trabajo que tendré en cuenta para la realización de la intervención, contamos con los siguientes puntos:

En primer lugar, comenzaré con una justificación acerca del porqué de la elección de este tema y unas cuantas líneas sobre los dos temas principales que abarcan este trabajo, que son la cultura lúdica y el juego bueno.

Posteriormente, una serie de objetivos que pretendo conseguir a lo largo de todo el trabajo que me ayudarán a saber si he cumplido las expectativas que en un principio tenía. El principal objetivo que encontraremos es analizar diferentes juegos de barrio teniendo en cuenta diversos factores como los valores que transmiten o las normas a las que están sometidos.

A continuación, trataré uno de los temas importantes del trabajo, que será la fundamentación teórica que estará completamente relacionada con los dos temas principales que se trabaja a lo largo de toda la intervención: el juego bueno y la cultura lúdica. Toda la información acerca de estos temas ha sido extraída de diferentes revistas, libros y artículos fiables.

Tras la fundamentación teórica, se encontrará la metodología empleada a lo largo de la propuesta, centrada en la observación y análisis de cada una de las sesiones desarrolladas a lo largo de la unidad didáctica.

El penúltimo apartado, estará centrado en la bibliografía utilizada a lo largo de todo el trabajo para analizar los diferentes aspectos que he elegido en la propuesta.

Y para finalizar, encontraremos un apartado de anexos donde estarán la unidad didáctica que he desarrollado en el colegio Santo Domingo de Guzmán, junto a reflexión de todo lo sucedido a lo largo de las cuatro sesiones que he desarrollado.

1. JUSTIFICACIÓN

A lo largo de este curso académico 2024-2025 somos muchos alumnos los cuales llevaremos a cabo un trabajo fin de grado, teniendo cada uno de nosotros un tutor y un tema muy diferente. Para cada uno, el tema escogido por nuestra parte es el mejor posible y el que creemos que a nosotros más nos podrá llegar a motivar y de eso me gustaría escribir durante este primer apartado del TFG.

La elección de este tema me parece inédito debido a que no encontraremos de manera habitual trabajos fin de grado que estén relacionados con dos temas tan diferentes como pueden ser la cultura lúdica y el juego bueno. Esta elección nace de una preocupación personal que ha ido creciendo a lo largo de mi estancia en un mismo centro durante los dos años de prácticas. Me refiero a la forma en la que los niños emplean su tiempo de ocio, especialmente en el parque al que están acostumbrados a ir o en su barrio, que tiene una gran importancia ya que como indica Payá Rico (2018, pág 38):

“Los juegos populares tienen una gran antigüedad y han sido siempre, consciente o inconscientemente, uno de los primeros elementos de socialización de todo infante, cuya práctica le permite pasar de un ser individual a un ser social”.

Este tiempo de ocio en muchas ocasiones se reduce a la práctica de deportes organizado, o en su defecto, a actividades con muy poca implicación social como son ahora el uso de aparatos electrónicos. Esto me ha hecho hacerme una pregunta: ¿Qué juegos les gusta practicar realmente cuando no se encuentran realizando un deporte?

La respuesta a esta pregunta es la que me ha hecho introducirme en los juegos de barrio, es decir, aquellos que los niños están acostumbrados a practicar con sus amistades de forma espontánea. Hay una diferencia muy grande en la forma de jugar según un contexto u otro como señala García Monge (2001, pág 65) en su artículo sobre: “Juego motor reglado y transmisión de valores culturales”:

“Una comparación parecida podríamos hacer entre un juego desarrollado en un contexto donde los adultos (dejando libertad a los niños) pueden vigilar y en ocasiones reprobar ciertas conductas y otro en el que la actividad esté dirigida y controlada por un monitor (un entrenamiento, por ejemplo). Las variaciones en la formación del grupo de juego, así

como la protección y control percibidas en el entorno de juego pueden suponer el desarrollo de socializaciones diferentes”.

Llevar a cabo una transformación de los juegos populares mediante el juego bueno ayudará a los docentes a poder ver hasta qué punto están alineados estos con los valores que realmente tratamos de transmitir en la escuela. Se puede llegar a pensar que cuando algo es transformado o suprimido es porque está mal o porque no es agradable para cierto colectivo, pero esto no tiene por qué ser así. Con este trabajo no se pretende llevar a cabo una censura de estos juegos que están acostumbrados a practicar, sino que se trata de educar a través de reflexiones críticas por parte del alumnado, donde conseguirán adquirir una serie de conocimientos a través de analizar, proponer y crear.

Este tema es muy acorde al contexto educativo actual, donde se busca formar a futuros ciudadanos capaces de saber convivir con personas de características diferentes. Para ello, será necesaria la cooperación de todos los alumnos para adecuar las sesiones teniendo en cuenta la diversidad del aula, no solamente sus intereses. Todo esto nos hará ver que el juego es una herramienta muy interesante para trabajar los valores siempre y cuando tengamos una intención pedagógica. Es un camino muy atractivo para abordar algunos temas que se encuentran en la orden del día como pueden ser el respeto, la inclusión o la igualdad de género, que, aunque es un tema en el que estamos avanzando mucho aún debemos tener algunas consideraciones en cuenta cómo podemos observar en este artículo de García-Monge & Rodríguez-Navarro (2013 pág 40):

“Cuando contrastamos esta viñeta narrativa con otras situaciones vividas por ese grupo (les hemos observado durante cuatro años), podemos interpretar que se esconden algunos temas de expectativas que los chicos atribuyen sobre las chicas. Explican que tienden a capturar primero a los chicos porque lo ven como un reto de mayor dificultad. Curiosamente, en este caso tres de las cuatro personas más hábiles en los juegos son chicas, pero el dispositivo de género se encuentra arraigado ya en estas edades y las atribuciones sobre la habilidad parecen mantenerse en el tiempo”.

De esta forma, nosotros como docentes debemos concienciar a los alumnos para que den un paso hacia delante y también inspiren a las familias estos grandes cambios de mentalidad que se han desarrollado a lo largo de este tiempo.

En cuanto a la aparición en el Real Decreto de todo aquello que se va a trabajar a lo largo de todo esta intervención, destacamos la siguiente competencia específica que es acorde a lo que se pretende conseguir. España, Ministerio de Educación y Formación Profesional, (2022, pág 297):

“Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana”.

Para concluir, como futuros docentes debemos buscar que el alumnado aprenda a jugar de la mejor manera posible tanto en el contexto escolar como fuera de él, por lo tanto, tenemos en nuestro futuro una labor muy importante que desarrollar que tiene que comenzar en el momento en el que obtengamos el título de maestros. Como indica Payá Rico (2018 pág 40):

“El juego es una de las actividades principales de la infancia y, como tal, ocupa (o debería ocupar) gran parte del tiempo que los más pequeños dedican en su cotidianeidad diaria”.

2. OBJETIVOS

A continuación, expondré los objetivos que voy a considerar durante esta propuesta de intervención:

- Analizar diferentes juegos de barrio teniendo en cuenta diversos factores como los valores que transmiten o las normas a las que están sometidos.
- Investigar la influencia social e histórica de los juegos populares y su evolución hasta conseguir ser referentes lúdicos.
- Entender el juego como herramienta pedagógica para el aprendizaje sobre valores emocionales y sociales.
- Establecer el tamiz del juego bueno como forma de aprendizaje.
- Realizar una reflexión crítica sobre los juegos de barrio, sus normas y roles dentro del juego.
- Diseñar una propuesta de intervención basada en convertir los juegos de barrio en juegos educativos.
- Guiar el desarrollo de propuestas lúdicas en las que sean los propios alumnos los que construyan sus juegos educativos.
- Reflexionar sobre los aspectos más importantes ocurridos durante la puesta en práctica de la unidad didáctica.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La presente fundamentación teórica gira entorno a dos aspectos principales: el concepto de “juego bueno” y la cultura lúdica. Ambos ejes permiten analizar la práctica lúdica desde una perspectiva crítica, sociocultural y pedagógica.

3.1 EL JUEGO COMO ELEMENTO PEDAGÓGICO Y SOCIAL

❖ EL CONCEPTO DE JUEGO

El juego es una de las actividades más antiguas y universales del ser humano. Desde la infancia, todos los niños juegan de diferentes maneras y por consiguiente se constituye una vía fundamental para el desarrollo cognitivo, personal, social y emocional. La Real Academia Española define jugar como: *“Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”*. Mientras que la palabra juego, la RAE lo define de la siguiente manera: *“Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”*. Estas dos definiciones dejan clara la doble dimensión del juego: tiene un carácter lúdico y una estructura normativa.

Si tenemos en cuenta la definición que dan los autores a la palabra “juego”, se puede observar cómo cada uno de ellos establecen razonamientos.

Prieto Bascón (2010) considera el juego como una actividad superflua que solo busca el poner en movimiento o acción las energías o capacidades propias. En general considera el juego como cualquier actividad, cuyo objetivo fundamental consiste en divertirse y en pasarlo bien. Esta visión se complementa con la de Huizinga (1972) quien describe el juego de la siguiente como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, y al mismo tiempo aceptadas libremente, acción que tiene fin en sí misma, y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser otra manera a la que se es, en la vida corriente.”

Sin embargo, según otros autores podemos encontrar una definición muy diferente de juego como se produce con la de Baena-Extremera (2005) que indica que el juego es una actividad física organizada atendiendo a “ejercicios” que requieren un nivel de implicación muy escaso por parte del ejecutante, realizados de forma repetitiva.

Posteriormente, en definiciones más recientes el autor Castejón Oliva, F. J. (2014, pág 15) le da un toque personal, definiéndolo como:

“Actividad lúdica sujeta a reglas fijas y controladas por organismos internacionales que se practica de forma individual y colectiva”.

❖ BENEFICIOS DEL JUEGO

El autor Bishop (2008) establece que el juego tiene múltiples beneficios para los niños, entre los que destaca:

- Descubren sensaciones nuevas.
- Desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico-temporal...)
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen...
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior

Baena Extremera, A. y Ruiz Montero, P. J. (2016, pág 74) añade también algunos beneficios que tiene el juego desde su punto de vista:

“Facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas. Además, ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía.”

En cuanto al bienestar físico, también tiene múltiples beneficios como se destaca en un estudio llevado a cabo en una revista de medicina general integral:

“En cuanto a la salud mental se reconoce la influencia de la actividad física, especialmente en la reducción de la ansiedad y el estrés, así como en la prevención del insomnio y el consumo de medicamentos”.

❖ LAS DIFERENTES CORRIENTES DEL JUEGO EN LA HISTORIA

A lo largo de la historia se pueden destacar diferentes corrientes del juego que hoy en día están presentes en cualquier centro escolar. Las diferentes corrientes del juego según Orlick (1986) son:

- Los juegos cooperativos y educación para la paz: Donde se busca crear ambientes favorables para el desarrollo de relaciones equilibradas.
- Los juegos alternativos y recreativos: Consiste principalmente en la cooperación, aceptación, participación y diversión del alumnado.
- Los juegos populares: Aquellos juegos que se han transmitido de generación en generación y siguen siendo practicados por los niños en la actualidad.
- La iniciación deportiva: Introducir al alumnado en diferentes deportes dentro del contexto escolar.
- La creación de ambientes de juego: Requiere una formación excepcional del docente para ser capaz de proponer sin imponer, para dejar hacer sin que valga cualquier cosa.
- La búsqueda de compromiso físico a través del juego: La principal idea es la de aprovechar el estado de motivación que provocan los juegos para conseguir enmascarar la incomodidad del esfuerzo físico. Aquí entra en juego la discusión de que es una buena clase, si aquella en la que se suda la camiseta o en la que se aprende.

Por otro lado, en países de Latinoamérica algunos autores como Salazar Salas (1999, pág 35) realiza la siguiente categorización de los juegos:

“1. Juegos espontáneos

2. Juegos Organizados

3. Juegos predeportivos”

Mientras que Sarlé, P. M. (2006, pág 45) hace una clasificación de los juegos dentro de la escuela diferente:

- *Juegos dramáticos (cuando el soporte es principalmente el juego simbólico y la ficción)*

- *Juegos con objetos (cuando el juego está mediado por objetos y la actividad se centra en explorar los materiales y jugar con sus propiedades o construir nuevos objetos a partir de la combinación de piezas)*
- *Juegos con reglas convencionales (en los que prima la regla externa que diferencia juegos). En cada uno de ellos, la intervención del maestro es diferente”.*

3.2 LA CULTURA LÚDICA

❖ Definición de cultura lúdica

Los autores Chateau (1947) y Prost (1950) definen la cultura lúdica como un conjunto de prácticas, comportamientos, reglas y lenguajes que definen la identidad de un determinado grupo de niños en su relación con las actividades lúdicas. De hecho, estos mismos autores añaden que la cultura del juego permite la enseñanza, la creación e incorporación de conocimientos sobre “actividades lúdicas”, que promueven formas de pensar, expresarse y actuar dentro de los grupos sociales”.

Si buscamos definiciones diferentes de este término, Brougere, Gilles. (2013, pág 2) señala:

“La cultura lúdica comprende las estructuras de juego que no son más que las reglas de juego. El conjunto de reglas de juego disponibles para los jugadores en una sociedad determinada compone la cultura lúdica de esta sociedad, y aquellas que un individuo conoce, su propia cultura lúdica”.

Y, por último, otra de las definiciones a destacar son las de Eifermann (1982) y Sutton-Smith (1986) que destacan que la cultura lúdica es un conjunto de significados, expectativas y comportamientos lúdicos compartidos por un determinado grupo de social (niños, jóvenes, adultos), a través de juegos, juguetes, juegos u otras manifestaciones lúdicas, por el cual ordena, limita y potencializa los intercambios socioculturales, las reproducciones individuales y colectivas dentro de un contexto cultural determinado.

❖ ¿DEBE TRANSFORMARSE LA CULTURA LÚDICA?

Mientras algunos autores como Veiga (1998) consideran que el juego tradicional no debe ser manipulado y que cumple su función de enculturación por sí mismo, sin dejar de ser auténticamente un juego.

Otros autores como Goicoechea (1994) estiman que una de las más importantes cualidades del juego tradicional consiste en ser a la vez un agente de transmisión cultural particularmente eficaz y un espacio siempre disponible para la innovación y la creatividad.

Además, señala: “incluso estamos en un momento en los que algunos abogan por la modificación de los juegos tradicionales para su mejora, erradicando aspectos sexistas, marginadores, competitivos, considerando que nuestros esfuerzos por reintegrar los juegos a las clases de educación física pasan por la modificación de los mismos”.

❖ LA LÓGICA CULTURAL EN EL JUEGO

García Monge y Rodríguez Navarro (2013) hablan sobre la aparición de diferentes lógicas más allá de la “lógica interna” marcada por el espacio normativo y simbólico. Es denominada por Parlebás como “lógica externa” (2001), que reinterpreta los rasgos de la lógica interna y se mezcla con ella para generar finalmente las conductas reales.

Esta lógica externa se divide en dos conjuntos siendo uno de ellos las identificadas como “lógicas culturales”, que son las siguientes:

- La tendencia a llevar la acción a un enfrentamiento dual: buscar un acuerdo entre los alumnos para tratar de llevar los juegos de tipo “todos contra todos” a enfrentamientos por equipos.
- La tendencia a que las alianzas y los enfrentamientos sean por sexos: los chicos ven como un reto de mayor dificultad capturar a los de su mismo sexo. El dispositivo de género aparece desde una edad temprana y las atribuciones sobre la habilidad de cada uno parecen mantenerse a lo largo del tiempo.
- La naturalización de la reversibilidad de la acción (no entienden la eliminación total): esto puede ser debido a la costumbre que tiene el alumnado por jugar poco a juegos en los que existe la eliminación total y aparece durante estos algunos términos como el cambio de rol una vez son eliminados, las vidas o el rescate.

- La falta de responsabilidad sobre las consecuencias de la acción: existe un número muy alto de casos en los que el alumnado hace caso omiso de las reglas cuando algo no les beneficia y optan por hacer una interpretación nula de estas.

3.3 JUEGO Y CULTURA

❖ LAS RELACIONES ENTRE EL JUEGO Y LA CULTURA

García Monge (2001) destaca que para definir las relaciones que existen entre el juego y la cultura se deben tener en cuenta tres hipótesis:

- Las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto de manera que las formas de realización de la actividad dependen de ese ambiente y se adaptan al mismo:

Cada juego se adapta al contexto en el que se desarrolla, a sus condiciones materiales, ambientales y económicas mostrándonos en su preparación y desarrollo datos sobre ello. En cada lugar existen unas creencias y unas formas de jugar únicas.

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

Si tenemos en cuenta los juegos que en la tradición lúdica practican los chicos y los que practican las chicas, en los de los chicos predomina la exploración, las relaciones de oposición física directa, los contactos fuertes...etc. Mientras que en los juegos de la tradición lúdica femenina domina la ritualización, la espera de turno, la repetición...etc.

A esta hipótesis cabe añadir una cita del autor Brougere, Gilles (2013, pág 5):

Si es evidente que no podemos tener la misma cultura lúdica a los 4 que, a los 12 años, es interesante notar que la cultura lúdica de las niñas y de los niños está, hoy también, marcada por grandes diferencias aunque puedan compartir algunos elementos”

- El juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él, así como de unos usos con el cuerpo más apropiados y una vivencia del mismo determinada.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto, es importante plantearse una cuestión clave para la reflexión, tal como proponen García-Monge y Rodríguez-Navarro (2013, pág 39):

¿Qué les hizo cambiar la lógica del juego para que consideraran que el objetivo del mismo era eliminar a las personas del otro sexo y establecer lazos fuertes de alianzas estables con las personas de su mismo sexo?

A esta pregunta, estos mismos autores señalan que podrían preguntarse también si existe alguna trama cultural de significados que guía las acciones de estos niños y niñas y les hace reinterpretar la lógica interna de este juego.

3.4 EL JUEGO BUENO Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACIÓN

❖ ¿QUÉ ES EL JUEGO BUENO?

García Monge (2009, pág 41), el impulsor de este fenómeno define el término “Juego Bueno” de la siguiente manera:

“Aquél que se construye entre el docente y el alumnado: para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente; para lograr un equilibrio en las relaciones; para que todos tengan oportunidad de participar y progresar; que se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará”.

Teniendo en cuenta la definición de García Monge (2009), cabe destacar que no habla sobre qué tal o cual juego sea “bueno” o “malo”, ya que estos calificativos están condicionados por nuestros principios educativos y, siguiendo éstos, entendemos que toda actividad lúdica necesita de un proceso activo por el docente para transformarla en un proceso educativo.

García Monge (2011) señala:

“En la práctica diaria, lo normal es que, si un juego no funciona o en él se dan problemas, por ejemplo de relaciones o de participación, los educadores optemos o por descartarlo o por modificar sus normas. Sin embargo, estas opciones esconden algunos valores y consecuencias que es interesante tener en cuenta”.

Se entiende que, mediante estas continuas observaciones del autor, ha llegado a la conclusión de la importancia que tiene trabajar a partir de los conflictos que puedan surgir durante las sesiones.

❖ LA IMPORTANCIA DE ELEGIR BUENOS JUEGOS

No todos los juegos permiten sacar el máximo partido al contenido y adaptarse a las necesidades e intereses del alumnado, donde algunas orientaciones podrían ser, García Monge (2011, pág 44-45):

- Elegir juegos que presenten un problema en torno al tema elegido para tratar de plantear una situación de partida que provoque una disonancia cognitiva.
- Realizar una secuenciación por edades. Los juegos elegidos deben ser significativos para el alumnado. Además, deben ser juegos que todos conozcan y estén acostumbrados a practicar con frecuencia.

❖ NÚCLEOS TEMÁTICOS DENTRO DEL JUEGO BUENO

- Seguridad: El alumnado debe entender que en cuanto se produce una lesión o algún jugador se hace daño el juego se acaba, y deben ver la responsabilidad que tienen en el desarrollo de una actividad controlada, segura y saludable.

Autores como Devís-Devís, J.D., y Peiró Velert, C. (1997, pág 54) hacen referencia a la seguridad que debe existir antes y durante las sesiones de educación física aludiendo lo siguiente:

“Antes de empezar la sesión de clase, el área de trabajo debe ser supervisada para eliminar objetos peligrosos (bordes afilados, suelos resbaladizos, etc.) y los profesores deberían cerciorarse de la seguridad del material. El material debe estar en buen estado evitando todo aquel que presente astillas, partes oxidadas o punzantes, así como todo equipamiento que no disponga de una buena sujeción o apoyo en la superficie en la que está colocado.”

- Relaciones: El alumnado debe tomar conciencia de que un juego equilibrado es aquel en el que todos y todas tienen oportunidades de participar en diferentes roles, sin sentirse presionados, aceptando las diferencias y ayudando a aquellos que tienen más problemas.

Los autores Feraud Cañizares, R. A., García Vélez, W. R., Ladínez Garcés, J. V., & Boza Mendoza, J. G. (2024, pág 25) desarrollan la importancia de ayudar a aquellos alumnos con algún tipo de necesidad añadiendo lo siguiente:

“Sentirse incluidos y valorados en un entorno deportivo puede tener un impacto positivo en su imagen personal y su percepción de sí mismos como individuos capaces”.

- Intervención personal y responsabilidad: Donde se destacan aspectos como pueden ser la aceptación de la derrota y el éxito, identificar y controlar las emociones o la búsqueda de una mejora personal.

La educación física afecta a nivel social porque los niños al jugar con sus iguales afianzan el compañerismo y las relaciones sociales. De esta forma, se fomenta también la educación en valores, concretamente, compartir, ya que se utiliza una gran cantidad de materiales durante las sesiones que todos los alumnos utilizan en algún momento (Lagunas, J. M. 2006).

- Normativa: El alumnado tiene un papel protagonistas en el pacto de las normas y en elegir adecuadamente cada una de ellas teniendo en cuenta sus elementos constitutivos y su influencia en el desarrollo del juego.

El autor Antón Agramonte, E. (2011 pág 15) habla sobre las normativas de los juegos de la siguiente manera:

“El modo de afrontar las reglas del juego varía con la edad de los alumnos. Es necesario promover la valoración de las reglas como medio para delimitar el marco de juego y explicar su importancia para que el juego pueda existir. No debemos olvidar que los alumnos se ajustan más a las normas si las comprenden, las aceptan y las valoran”.

3.5 EL JUEGO BUENO EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

❖ Relación del juego bueno con el currículo

Los objetivos del juego bueno se pueden ver reflejados en el currículo de manera visible en el área de educación física.

En la contribución del área de desarrollo de las competencias clave, la competencia personal, social y de aprender a aprender se asemeja mucho a la finalidad del concepto juego bueno. Esta competencia establece que, a partir de los procesos de interacción social propios de situaciones motrices participativas, el alumnado será consciente de sus emociones y comportamientos ante posibles momentos de conflicto, aprendiendo progresivamente a gestionarlos, respetará las emociones de los demás y desarrollará mecanismos de trabajo en equipo.

A su vez, la competencia ciudadana menciona la importancia de abordar actividades físicas que conlleven toma de decisiones de forma individual y en grupo o la resolución pacífica de los posibles conflictos que puedan aparecer.

Por último, la competencia emprendedora también tiene una gran relación a través del planteamiento de problemas motores, donde el alumnado de forma individual o grupal puedan plantear propuestas, crear y replantear ideas y planificar soluciones ante los retos planteados.

Por su parte, en cuanto a los contenidos relacionados con el juego bueno, se puede destacar el BLOQUE C, relacionado con la resolución de problemas motrices.

Se puede observar cómo el término juego bueno se encuentra en el currículum de educación primaria de forma implícita mediante la búsqueda continua de la resolución de conflictos a través del juego para establecer relaciones en el alumnado.

4. METODOLOGÍA

La metodología principal de este Trabajo Fin de Grado ha tenido como objetivo principal observar y analizar todo lo que ocurría a lo largo de cada una de las sesiones de la unidad didáctica para, posteriormente, responder a una serie de preguntas planteadas en el apartado del análisis de los resultados de el punto cinco. A lo largo de cada sesión me he centrado en observar muchos aspectos de los diferentes juegos, viendo hasta qué punto el alumnado lleva todo aquello que aprende en su tiempo de ocio al aula. También, se han registrado los comportamientos, decisiones y actitudes del alumnado en diferentes reflexiones personales que me han ayudado a poder observar de manera más detallada todo lo que sucedía.

Por otro lado, he preparado una ficha de evaluación a través de la cual el alumnado debía construir su propio juego de barrio educativo, donde he podido observar todos aquellos nuevos conocimientos que han adquirido a lo largo de la unidad didáctica.

4.1 BREVE RESUMEN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La unidad didáctica ha sido desarrollada en el colegio Santo Domingo de Guzmán al curos de 6ºA. Está centrada en cuatro sesiones en las cuales se ha trabajado para tratar de convertir los juegos de barrio en juegos educativos. Para ello, durante cada sesión se ha tenido en cuenta un juego que ellos mismos han elegido previamente al comienzo de la propuesta y se ha trabajado a partir de la norma principal de ese juego.

El objetivo principal de la unidad didáctica es que observaran la importancia que tiene que el juego esté equilibrado, ofrezca oportunidades a todos y sobre todo atienda a las necesidades tanto del docente como de los alumnos.

5. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA

Con todas las sesiones prácticas finalizadas de este trabajo fin de grado, es importante realizar una lectura crítica y reflexiva de todo aquello que ha sucedido. Observar las dinámicas que han ido surgiendo, así como las elecciones de los alumnos, permite comprender hasta qué punto la cultura lúdica, las normas no escritas y los intereses de los alumnos tanto individuales como grupales influyen en el desarrollo de los juegos. Este análisis parte de la idea de convertir los juegos que los niños están acostumbrados a practicar en su barrio en juegos más educativos.

Con todo ello, se pretende valorar no solamente lo sucedido durante las sesiones, sino también dar respuesta a una serie de preguntas que me he ido haciendo a lo largo de las sesiones. Estas preguntas nos ayudarán a profundizar en el significado de las acciones y decisiones de los alumnos y alumnas.

5.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Para exponer todos los datos recogidos a lo largo de las sesiones, comenzaré dando respuesta a una serie de preguntas que responden a los objetivos planteados para esta propuesta. Cada pregunta aborda aquellos aspectos que he analizado y he observado durante la realización de la unidad didáctica. Posteriormente, haré un pequeño análisis de aquellos aspectos que debo mejorar en mi labor como futuro docente para que las sesiones puedan tener un mejor funcionamiento.

Para responder a estas preguntas voy a basarme en apuntes realizados al acabar las sesiones, observaciones y reflexiones.

1. ¿Por qué existen diferencias normativas en un mismo juego en función del barrio o contexto en el que nos encontremos?

Una de las primeras observaciones que pude hacer durante la recogida de papeles la semana anterior a comenzar la unidad didáctica fue la gran cantidad de juegos que los niños practicaban en sus barrios. En muchos casos los juegos eran los mismos, posiblemente porque muchos de ellos juegan en el mismo parque durante su tiempo libre, pero aún así muchos de ellos practican juegos que durante mi infancia yo no había

escuchado nunca como pueden ser “zombie”, “despierta al oso” o “alcantarilla. Estos juegos pueden ser que únicamente se jueguen en algunos barrios concretos o que un día un grupo de amigos decidiera inventar un nuevo nombre para un juego que realmente ya existía.

Al final es importante destacar que cada niño en su barrio o parque favorito juega de la manera que prefiere tanto él como su grupo de amistades. Eso es lo que me gustaría responder en esta primera pregunta, la diferencia de normativa que existe en un mismo juego en función del contexto en el que nos encontremos como ha pasado sobre todo en “La araña peluda”. Muchos alumnos durante la sesión que se llevó a cabo trabajando este juego, comenzaron rápidamente a decir el número de jugadores que se tenían que quedar pillando, el lugar del que no puede salir el pillador o el número de segundos que se puede tardar en pasar de un lado del campo a otro. Pero curiosamente, cada alumno decía algo diferente y, por lo tanto, no conseguían ponerse de acuerdo, por lo que tuve que actuar dictaminando yo cada una de las normas principales.

Las conclusiones a las que he podido llegar tras hacer este análisis es que el juego es un fenómeno que normalmente se transmite de forma oral y vivencial (los juegos de barrio aún más), lo que permite que cada generación pueda moldear los juegos en función de sus necesidades o preferencias. Los niños aprenden a jugar a través de la imitación y la negociación constante de una serie de normas que eligen ellos mismos. Esto implica que el juego esté profundamente arraigado a la vida social del grupo, adaptándose al espacio del que se dispone, a las condiciones del entorno o en general a las condiciones de cada grupo de amistades. Esta variabilidad que existe de normas da una gran riqueza pedagógica, ya que se fomenta la resolución de conflictos o el diálogo entre pares que en realidad es lo que hemos buscado a lo largo de toda la unidad didáctica desarrollada.

El juego motor reglado es un agente de enculturación que va normalizando unos usos, prácticas y vivencias corporales, así como el aprendizaje de actitudes y valores de cada contexto. García Monge (2001)

2. ¿Qué elementos debemos tener en cuenta para que un juego sea realmente educativo?

A lo largo de las cuatro sesiones en las que el alumnado ha pasado por el tamiz del juego bueno varios juegos de barrio he podido observar cómo las normas con las que están

acostumbrados a jugar en muchas ocasiones no favorece a todos los participantes. Aquellos niños que son más hábiles normalmente son los que salen beneficiados y, por lo tanto, puede provocar que aquellos que no lo son tanto se encuentren continuamente en desigualdad. Un ejemplo claro que podemos ver es con los juegos de eliminación, ya que siempre van a acabar ganando aquellos jugadores que tienen una mayor habilidad y los demás se encontraran fuera de la partida durante gran parte de ella. Este es uno de los aspectos en los que he incidido más a lo largo de cada sesión, para tratar de que el alumnado entendiera que todos deben participar el mayor tiempo posible ya sea a través de la asignación de roles o el cambio de normas.

Teniendo en cuenta todo esto, desde mi punto de vista tras todas las observaciones, para que un juego sea educativo debemos tener en cuenta las siguientes condiciones:

- Las normas deben ser negociadas y aceptadas por todos los alumnos para que todos ellos se vean implicados por igual.
- Debe existir un equilibrio para que todos puedan ganar. Por ejemplo, en el juego de “polis y cacos” deben tener las mismas posibilidades de ganar aquellos jugadores que pillan y los que evitan ser pillados. Esto se consigue haciendo un buen uso de la condición anterior.
- Debe existir una participación activa de todos los alumnos. Durante algunos juegos he podido observar cómo algunos alumnos se quedan en lugares estratégicos como esquinas para intentar pasar desapercibidos y no participar durante el juego. Esto podríamos pensar que puede ser una estrategia para tratar de ganar los juegos, pero se refleja a la perfección cómo los alumnos que llevan a cabo estas “estrategias” lo hacen porque realmente no tienen interés en participar en el juego. Para tratar de conseguir que esto no suceda es importante tener en cuenta las dos condiciones anteriores.
- El docente debe actuar como guía y observador. Es muy importante que los alumnos no se sientan controlados para que se sientan libres de poder jugar de la manera que cada uno cree conveniente, con sus estrategias y sus peculiaridades. Otro aspecto a tener en cuenta es evitar que el docente sea el árbitro de la partida, ya que ellos mismos deben saber controlar las situaciones y ser honestos con todo lo que ocurre durante el juego.

- Debe permitirse el error como forma de aprendizaje. Esto es algo que he tenido muy en cuenta a lo largo de las sesiones, ya que si el alumnado no tomaba una buena decisión es muy importante que ellos mismos observen las incongruencias y traten de sobreponerse.

Soy consciente de que estas condiciones que he desarrollado pueden variar una vez tenga una mayor experiencia en la docencia, ya que los alumnos cambian continuamente y por lo tanto la manera de impartir las sesiones para que sean más favorables al alumnado también lo hará.

3. ¿Qué relación existe entre los juegos de barrio y la asignatura de educación física?

Uno de los aspectos más relevantes y, a menudo olvidados en el contexto educativo, es el origen de los juegos que los niños practican. Durante su infancia no tienen libros o documentos para buscar como se juega al “escondite”, “el pañuelo” o “la araña peluda”, ni tampoco lo buscan en internet, aunque cada día podamos llegar a dudar más de ello. Muchas veces, los juegos emergen de forma espontánea en el patio durante el tiempo de recreo o durante su tiempo libre en el parque a través de participar y observar a los demás.

De esta manera, estamos hablando de cultura lúdica, todos aquellos juegos que se han transmitido de generación en generación en una sociedad concreta y se nutre del boca a boca y de la vivencia directa. Por eso, muchos juegos cuando llegan al aula lo hacen cargados de modificaciones y matices que no tienen por qué conocer los docentes.

Con todo esto lo que quiero decir es que la educación física está muy relacionada con todos los juegos que practican en el barrio los alumnos, ya que como he hablado anteriormente durante una de las preguntas, varios alumnos me preguntaban cada día si jugarían con unas normas u otras a los juegos que ya conocían, lo cual muestra claramente como la cultura lúdica llega al aula de manera inconsciente. Debemos tener muy en cuenta todo lo que los niños nos enseñan para que la cultura lúdica siga siendo trascendente dentro de la escuela y para ello hace falta una gran implicación por parte del docente.

4. ¿Tiene influencia el espacio en el tipo de juego que se desarrolla?

Durante cada sesión que he desarrollado de la unidad didáctica he dado una gran importancia al espacio en el que desarrollar los diferentes juegos debido a que he podido observar una serie de problemáticas en el alumno con este aspecto.

Si ponemos un ejemplo, durante la primera sesión que desarrollé pasando por el tamiz del juego bueno el “cementerio”, lo primero que hice fue preguntarles el espacio en el que les gustaría jugar y todos ellos coincidieron en poner un campo excesivamente grande. Durante el desarrollo de la segunda reunión, hubo varias alumnas que comentaron la necesidad de hacer el espacio más pequeño para que el juego pudiera transcurrir de manera más dinámica, por lo que decidí guiarles para tratar de que entendieran que, si el espacio no estaba equilibrado, el juego no estaría equilibrado y por lo tanto perderíamos una de las condiciones principales del juego bueno. En juegos de cancha compartida, como en el ejemplo que he puesto, si el juego no está equilibrado será muy difícil que este acabe y por lo tanto se verá reflejado que existe un problema, ya que por muy hábiles que sean los alumnos no podrán alcanzar a sus objetivos de manera sencilla.

Por otro lado, en aquellos juegos donde la regla principal es “capturar y evitar ser capturado”, los alumnos que son más hábiles prefieren jugar en espacios más grandes para aprovecharse de su velocidad, mientras que aquellos que no lo son tanto optan por elegir espacios más pequeños para poder tener más posibilidades. Por ejemplo, esta situación se produjo durante la segunda sesión de la unidad didáctica pasando por el tamiz del juego bueno “polis y cacos”. Varios alumnos (los más hábiles) insistieron durante la reunión previa a comenzar a jugar en poner los límites del campo en la mitad de la cancha de fútbol sala, a lo que la mayoría del alumnado respondió de forma negativa ante la propuesta debido a que para ellos era demasiado grande el espacio y por lo tanto habría muchas menos oportunidades por parte de los “polis” para poder pillar a los “cacos”.

Por lo tanto, como se ha podido observar con estos dos ejemplos, el espacio tiene una gran influencia en función del juego que se pueda desarrollar. Pero es más clara aún la importancia de asignar unos espacios equilibrados para que todo el alumnado tenga las mismas oportunidades.

5. ¿Por qué existe un gran interés por ciertos alumnos por ser “pilladores”?

Sobre este aspecto me gustaría reflexionar debido a que durante dos sesiones de las desarrolladas he podido observar la insistencia de varios alumnos por ser los pilladores. Este comportamiento me pareció un tanto extraño, porque durante mi infancia recuerdo que este rol no me gustaba. Aun así, me parece respetable este comportamiento debido a que cada jugador tendrá sus preferencias dentro del juego.

Existen varios factores que pueden determinar esta actitud:

- Ser el pillador otorga una serie de poderes dentro del juego, ya que quien lo hace puede determinar el ritmo de la partida y demuestra habilidades físicas.
- Es una posición de protagonismo. Todos los jugadores tienen su foco de atención en los pilladores y dependen de los movimientos que estos realicen para posteriormente actuar de una forma u otra.
- Poder ganar de forma individual o dual otorga una gran motivación, ya que hace ver a aquellos alumnos que lo consiguen las habilidades que estos tienen.

5.2 ASPECTOS QUE MEJORAR

Desde mi punto de vista, hay dos aspectos que debo mejorar en mi futuro como docente:

- Aprovechar de una mejor forma los tiempos de cada sesión.

Durante dos de las cuatro sesiones llevadas desarrolladas considero que el tiempo se podría haber aprovechado mejor si hubiera llevado a cabo explicaciones más claras. Durante las explicaciones previas en el aula, me he dado cuenta de que doy importancia a algunos aspectos que a lo mejor no lo tienen tanto y eso hace que se pierda tiempo de llevar a cabo la práctica.

También creo que debería haber empleado mucho más al alumnado para la preparación de los espacios de juego, ya que apenas lo he hecho y es algo que a ellos les gusta debido a que se sienten protagonistas de la sesión.

- Dejar que el alumnado tenga más posibilidades para tomar decisiones.

Tal vez en muchos momentos me he precipitado guiando al alumnado cuando en realidad ellos no lo necesitaban. Esto ha podido ser debido a que en muchas ocasiones pensaba que se produciría una pérdida de tiempo considerable, cuando en realidad es tiempo muy valioso ya que es muy importante que el alumnado descubra ciertos aprendizajes.

6. CONCLUSIONES

El presente Trabajo Fin de Grado me ha permitido profundizar en la riqueza pedagógica y social que tiene la cultura lúdica dentro del ámbito escolar, concretamente, a través de una propuesta didáctica sobre la conversión de los juegos de barrio en juegos educativos. A lo largo de las cuatro sesiones he podido observar cómo el juego es uno de los principales escenarios de los alumnos durante su tiempo de ocio, lo que hace que todos aquellos conocimientos que aprenden en su barrio posteriormente lleguen al aula de manera indirecta. El juego es un elemento muy importante para observar los comportamientos del alumnado, las normas que establecen o los roles que asignan a cada uno de sus compañeros, lo que hace que el docente pueda observar que el juego es mucho más que una actividad física para divertirse.

Uno de los principales aprendizajes que he podido extraer de este Trabajo Fin de Grado ha sido que el juego, más allá de ser un elemento para que los niños disfruten, estos también adaptan y negocian las normas, seleccionan los roles y llevan el juego a otra dimensión. Asimismo, los alumnos han evidenciado que las normas de los juegos no son universales ni fijas, sino que varían en función del contexto, del grupo y del entorno social. Cada alumno que es de un barrio diferente aporta sus normas de aquellos juegos que todos conocemos, pero que cada uno juega de una forma diferente, lo que nos hace observar existe una transmisión cultural que perdura en el tiempo. Esta flexibilidad en las normas debe verse como una oportunidad educativa para trabajar las relaciones sociales del alumnado con sus iguales.

Por otro lado, el análisis de los resultados también ha puesto de manifiesto mi necesidad de aprovechar mejor el tiempo durante las sesiones o dar un mayor protagonismo a los alumnos durante los tiempos de colocar o recoger el material.

Otro aspecto importante que destacar en este apartado es la importancia de realizar una intervención docente en la cual este sirva como mediador y guía, no como una figura que únicamente impone normas. He tenido la oportunidad de poder plantear preguntas y situaciones en las cuales el alumnado debía tomar sus propias decisiones para construir cada vez un juego que fuera más educativo. Y es que, la labor del docente no consiste únicamente en enseñar contenidos de forma aleatoria, sino en establecer un vínculo con el alumnado para que estos aprendan de forma autónoma.

En definitiva, he sentido una gran comodidad a lo largo de todo el Trabajo Fin de Grado ya que he podido disfrutar de un tema que me ha gustado desde el primer momento en el que he comenzado a escribir las primeras páginas del trabajo. La cultura lúdica y el juego bueno son dos de los aspectos que más me han llamado la atención a lo largo de los cuatro años de carrera y poder trabajar entorno a ellos durante estos cuatro meses me han hecho sentirme realmente cómodo.

7. BIBLIOGRAFÍA

Alfonso García-Monge & Henar Rodríguez-Navarro (2013) Descripción de “lógicas” en el juego motor de reglas en educación física escolar, *Cultura y Educación: Culture and Education*, 25:1, 35-47.

Antón Agramonte, E. (2011, febrero 1). Los juegos cooperativos en educación física. *Pedagogía Magna*, 109. <https://www.pedagogiamagna.com>

Baena Extremera, A., & Ruiz Montero, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 7(38), 73–86

Bores, N. (2011). Apuntes de la asignatura de Juegos y Deporte. Universidad de Valladolid. Palencia.

Brougere, Gilles. 2013. El niño y la cultura lúdica. En, *Ludicamente Año 2 N°4*, Octubre 2013, Buenos Aires (ISSN 2250-723X) Primera versión recibida el 20 de Agosto; Versión final aceptada el 20 de septiembre de 2013. Traducción Carolina Duek y Noelia Enriz

Bishop, A. J., et al. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.

Castejón Oliva, F. J., Giménez Fuentes-Guerra, F. J., Jiménez Jiménez, F., & López Ros, V. (2014). *Investigaciones en formación deportiva*. Wanceulen Editorial, S.L.

García Monge, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la educación física y el deporte*, (1), 55-70.

Devís-Devís, J.D., y Peiró Velert, C. (1997). Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados (4ª ed.). INDE Publicaciones.

España. Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. Boletín Oficial del Estado, 52, 32695-32880

Feraud Cañizares, R. A., García Vélez, W. R., Ladínez Garcés, J. V., & Boza Mendoza, J. G. (2024). Análisis de las clases de educación física en el contexto de la educación inclusiva. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 28(especial), Artículo e786. <https://doi.org/10.47460/uct.v28ispecial.786>

García Monge, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora*

García Monge, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: “el juego bueno”. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (19), 35–54.

Grillo, R. de M., Rodrigues, G. S., & Navarro, E. R. (2019, dezembro). Cultura Lúdica: uma revisão conceitual à luz das ideias dos intelectuais dos estudos de jogo, cultura de jogo e cultura do lúdico. *Arquivos em Movimento*, 15(2), 174.
<https://revistas.ufrj.br/index.php/am/article/view/27838>

Huizinga, J. (1943). *Homo ludens: El juego como elemento de la historia*. Azar.

Lagunas, J. M. (2006). Educación física y desarrollo integral. Isla de Arriarán: revista cultural y científica, (28), 275-296.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2543127>

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

Payà Rico, A. (2020). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Historia De La Educación*, 38, 39–57.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23º. Ed.,
[dle.rae.es] [07/06/2025].

Sarlé, P. M. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Paidós.

Salazar Salas, C. G. (1995). *Folleto curso EF-7054: Juegos organizados, recreativos y adaptados*. Escuela Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica.

8. ANEXOS

ANEXO 1: Planificación de la unidad didáctica

TÍTULO

“RECONSIDERAMOS LOS JUEGOS DE BARRIO PARA QUE SEAN EDUCATIVOS”

DOCUMENTOS

- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Proyecto Educativo del Centro Santo Domingo de Guzmán.

JUSTIFICACIÓN

La intervención se ha llevado a cabo en el colegio Santo Domingo de Guzmán de Palencia en el marco del Trabajo Fin de Grado, durante un total de cuatro sesiones.

La presente unidad didáctica se fundamenta en la necesidad de llevar la vida cotidiana de los alumnos al aula, acercando su realidad a los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el juego. En esta propuesta, los protagonistas han sido los alumnos desde el comienzo, ya que han sido ellos mismos los que han elegido los juegos que se desarrollarían durante las diferentes sesiones trayendo los juegos que practican en sus barrios con sus amistades.

Este enfoque pretende poner en valor aquello que los alumnos realizan en su tiempo de ocio, integrándolo dentro del currículo desde una mirada pedagógica pasándolo por “el tamiz del juego bueno”. Este término implica la adaptación y revisión de los juegos que los niños practican en el barrio para tratar de que sean más educativos, inclusivos y también se fomente el compañerismo y la cooperación.

La importancia de esta propuesta también se encuentra en la necesidad de que el alumnado reflexione mientras juega, para que sean conscientes de que en el área de educación física no es importante únicamente tener un buen desarrollo motriz para poder superar la asignatura, sino también tener una participación activa y un pensamiento crítico y reflexivo.

CONTEXTUALIZACIÓN

Nos encontramos en el colegio Santo Domingo de Guzmán conocido como “Dominicas”, en Palencia. Este es un centro concertado de Palencia que se encuentra cerca del centro de la ciudad, cercano a muchos lugares donde los alumnos van de forma continua como pueden ser el parque de la tirolina o el parque de la constitución.

Concretamente nos encontramos en el aula de 6ºB de educación primaria, que cuenta con un total de 25 alumnos entre los cuales 12 son niñas y 13 son niños. Este aula cuenta con atención individualizada, donde cabe destacar a los siguientes alumnos con necesidades educativas especiales:

- **Un alumno diagnosticado como TEA**
- **Un alumno con TDAH**
- **Un alumna con ALTAS CAPACIDADES**
- **Un alumno con DISLEXIA**

Por otro lado, cabe destacar que en este colegio se cuenta con grandes espacios para llevar a cabo las sesiones de educación física como es un pabellón de 40x20 metros, por lo que las actividades que se llevarán a cabo durante la situación de aprendizaje se pueden desarrollar sin ningún tipo de problema en cuanto a espacio. Aun así, debemos tener en cuenta que un día a la semana durante la sesión de educación física se comparte el pabellón con otro grupo, por lo que contamos únicamente con la mitad del espacio.

TEMPORALIZACIÓN

Cabe destacar que en el colegio Santo Domingo de Guzmán cuenta con un total de dos horas y media a la semana en el área de educación física en el sexto curso como establece el Anexo V: “Horario lectivo de educación primaria” del DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Como este apartado indica, los cursos impares cuentan con un total de dos horas semanales en el área de educación física, mientras los cursos pares cuentan con un total de dos horas y media a la semana.

Las sesiones tienen una duración de 50 minutos cada una de ellas, pero es necesario tener en cuenta el tiempo de subida y bajada al pabellón que podía ser contabilizado en cinco minutos para bajar y cinco para subir, por lo que la parte principal de la sesión es de 40 minutos.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1 ^a HORA					
2 ^a HORA		EDUCACIÓN FÍSICA			
3 ^a HORA			EDUCACIÓN FÍSICA		
4 ^a HORA					
5 ^a HORA					EDUCACIÓN FÍSICA

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Desarrollar habilidades creativas para realizar versiones alternativas a juegos políticamente poco correctos, adaptándoles a los valores de la sociedad actual.
- Promover una participación activa por parte del alumnado en la transformación de las dinámicas de la cultura lúdica, a través de una buena toma de decisiones sobre que modificar y de qué manera hacerlo.
- Coeducar al alumnado a través del movimiento y mas específicamente mediante el juego.
- Desarrollar el pensamiento crítico en el rediseño de los juegos políticamente poco correctos, teniendo en cuenta la equidad, inclusión y el respeto a los demás.
- Estimular la autonomía de los alumnos para transformar la cultura lúdica en lo que la sociedad actual entiende como algo correcto

- Reflexionar sobre el impacto que ha tenido la cultura lúdica en la sociedad actual y cómo esta se ha ido transformando a lo largo de los años.
- Conocer diferentes juegos tradicionales de diferentes culturas, respetando e intentado reflexionar sobre ellas de manera constructiva.

CONTENIDOS

BLOQUE A. Vida activa y saludable

- Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.

BLOQUE B. Organización y gestión de la actividad física

- Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.
- Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Análisis crítico de la adquisición de material para la práctica físico-deportiva.
- Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.
- Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.
- Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas
- Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.
- Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma, dosificación del esfuerzo y recuperación. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás. Explica y reconoce las lesiones y deportivas más comunes.

BLOQUE C. Resolución de problemas en situaciones motrices

- Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espaciotemporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Selección de respuestas en función de una adecuada percepción selectiva: anticipación de las consecuencias sensoriales del movimiento. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo
- Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: Aspectos principales. Asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad. Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos, desde un planteamiento de análisis previo a la acción.

BLOQUE D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices

- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.
- Concepto de fairplay o “juego limpio”.
- Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia tanto en situaciones motrices surgidas en clase como en espectáculos deportivos y adopción de actitudes adecuadas para evitar comportamientos discriminatorios (discriminación por cuestiones de género, capacidad,

competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista; abuso sexual o cualquier forma de violencia).

- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.

BLOQUE E. Manifestaciones de la cultura motriz

- Roles de trabajo: actor, coreógrafo, espectador, etc...

BLOQUE G. Información, digitalización y comunicación

- Vocabulario específico del área.
- Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad y empatía con las intervenciones de los demás
- Producción escrita con orden, estructura y limpieza adecuada.

COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave que se desarrollarán durante esta propuesta didáctica son las siguientes:

- Competencia plurilingüe: Procurando el conocimiento y el respeto de la diversidad lingüística y cultural de los participantes en las diferentes prácticas motrices que se planteen.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: A partir de los procesos de interacción social propios de situaciones motrices participativas, el alumnado será consciente de sus emociones y comportamientos ante posibles momentos de conflicto, aprendiendo progresivamente a gestionarlos, respetará las emociones de los demás, desarrollará mecanismos de trabajo en equipo y asumirá
- Competencia ciudadana: Abordando actividades físicas y deportivas que conlleven la toma de decisiones de forma individual y en grupo, la resolución pacífica de los posibles conflictos que puedan aparecer y el respeto de valores democráticos

- Competencia emprendedora: A través del planteamiento problemas motores, el alumnado de forma individual y en equipo, elaborará propuestas, creará y replanteará ideas y planificará soluciones ante los retos planteados

METODOLOGÍA

- Aprendizaje Cooperativo: trabajo en pequeños grupos, generalmente heterogéneos en los que el alumnado actúa conjuntamente para conseguir objetivos comunes, posibilitando mejorar los propios aprendizajes y los de los demás
- Estilo Actitudinal: basado en las actitudes como eje del proceso de enseñanza-aprendizaje, cuya finalidad es aumentar la motivación del alumnado hacia la práctica de la Educación Física
- Modelo de Responsabilidad Personal y Social: en el que se fomenta el respeto a compañeros y materiales, la participación y el esfuerzo, la autonomía, la ayuda a los demás y la transferencia de los aprendizajes a otros ámbitos de la vida en sociedad.

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Las técnicas e instrumentos de evaluación para la unidad didáctica serán las siguientes:

- ✓ Observación directa mediante anotaciones durante las sesiones.
- ✓ Ficha de autoevaluación para que el alumnado lleve a cabo.
- ✓ Fichas realizadas por parte del alumnado llamada “¿Qué juego bueno harías tú?” (Anexo 4)

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Esta propuesta didáctica ha sido diseñada con un enfoque inclusivo que permite la participación de todo el alumnado por igual, teniendo en cuenta en todo momento sus características individuales, sus debilidades y fortalezas.

En el grupo con el que trabajamos en este caso se han identificado algunos alumnos con necesidades educativas especiales, entre los que podríamos destacar un alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y otro alumno con Trastorno por Déficit de

Atención e Hiperactividad (TDAH). Para atender a esta diversidad, se tendrán en cuenta algunas medidas:

Alumno con TEA:

- Las subidas y bajadas al pabellón se realizarán con el liderando la fila junto al docente para que el alumno se sienta integrado dentro del grupo.
- Será el encargado de recoger el material necesario para la sesión junto al docente para que pueda manipular todos los materiales que se van a utilizar antes de comenzar la sesión.
- Se delimitarán de manera muy visible los espacios de juegos y se le explicará con antelación la norma principal de la sesión para reducir la incertidumbre.

Alumno con TDAH:

- Se le asignarán roles activos dentro del juego, además será uno de los responsables del material para que exista una mayor implicación.
- Las instrucciones se darán de forma clara y breve para tratar de captar una mayor atención por su parte.
- Los juegos que se llevarán a cabo implican constante movimiento y dinamismo.

ANEXO 2: Desarrollo de la unidad didáctica

SESIONES

Esta unidad didáctica contará con un total de 4 sesiones, las cuales serán desarrolladas en la asignatura de educación física. Todas ellas se realizarán en el mismo lugar, el pabellón del colegio. Debido a las grandes dimensiones del pabellón, podremos llevar a cabo cualquier tipo de actividad sin ningún tipo de inconveniente.

La unidad didáctica requiere una preparación previa al comienzo de la misma, ya que para poder ser desarrollada necesitamos la participación por parte del alumnado en la que podríamos llamar la sesión 0, que a continuación será mostrada.

Las sesiones que se llevan a cabo en el colegio donde desarrollaré la Unidad Didáctica tienen una duración de 55 minutos, por lo que, teniendo en cuenta tiempos de explicación

y de subida y bajada al polideportivo, generalmente el tiempo de construcción del aprendizaje será de 45 minutos aproximadamente.

SESIÓN 0: “

Esta se podría considerar la sesión 0 debido a que para poder desarrollar la unidad didáctica de forma correcta es necesario que los alumnos participen de forma activa antes del comienzo de esta. Para ello, una semana antes del comienzo de las sesiones se le pedirá al alumnado que en casa piensen y recojan en un papel pequeño, varios juegos que estén acostumbrados a llevar a cabo durante su tiempo libre. Con esto la intención es que sean juegos que ellos practican en lugares como pueden ser el parque, en el barrio, durante el verano en la piscina...etc. Cabe destacar que es necesario dejar claro que no pueden ser deportes, debido a que la intención principal es la de buscar juegos que se puedan transformar en “juegos educativos”.

Una vez la tarea haya sido mandada por parte del docente y los alumnos la lleven a cabo, se llevará a cabo un análisis de los juegos recogidos. Debido a la imposibilidad de poder analizar y transformar todos los juegos recogidos, se llevará a cabo una selección de aquellos que han sido más nombrados y serán los utilizados para la unidad didáctica.

SESIÓN 1: “Educamos a través del balón tiro”

Momento de encuentro

En el momento de encuentro de esta primera sesión tiene una gran relevancia motivar al alumnado para que sean conscientes de la importancia de esta unidad didáctica, donde trataremos de que aquellos juegos que están acostumbrados a llevar a cabo en su tiempo libre sean más educativos y fomenten una mayor inclusión, participación y respeto.

Para comenzar con la sesión, se enseñará al alumnado los resultados de las muestras que se han recogido durante la semana anterior para que observen y valoren cuales son los juegos que han sido más elegidos entre todos. De esta forma se procederá a realizar algunas preguntas como: ¿Por qué creéis que elegís tanto los juegos con pelota? ¿Por qué se juega tanto a juegos en los que no hace falta material como el escondite o el escondite inglés?

Una vez todas estas preguntas sean respondidas, se procederá a bajar al pabellón del colegio para dar comienzo a la unidad didáctica.

Momento de construcción de aprendizajes

Se llevará a cabo un pequeño calentamiento para la activación del cuerpo en el que los alumnos realizarán movilidad articular y estiramientos de los principales huesos y grupos musculares. Este pequeño calentamiento será guiado por el docente en todo momento para evitar que se produzcan pérdidas de tiempo por parte del alumnado.

En esta primera sesión pasaremos por el tamiz del “juego bueno” el siguiente juego elegido por el alumnado: “Balón prisionero” (también conocido como “balón tiro” o “cementerio” entre otros nombres. Se dividirá la clase en dos grupos diferentes y se les ofrecerá una pelota pequeña de gomaespuma para que puedan llevar a cabo el juego, únicamente dando la siguiente regla primaria: “Deben dar y evitar ser dados”. Debido a que contaremos con la totalidad del pabellón, podremos tener muchas ventajas que harán que podamos trabajar adecuadamente.

Los puntos que se mencionarán a continuación para llevar a cabo la sesión se pueden ver modificados, esto se debe a que son los alumnos los que irán tomando decisiones en función de las situaciones que se vayan dando durante el juego.

1º Se dará la libertad al alumnado para que elijan las dimensiones del espacio en el que van a llevar a cabo el juego. Cabe destacar que no se delimitará el espacio mediante conos hasta que el juego vaya avanzando.

El alumnado llevará a cabo la primera ronda del juego y en el momento en el que el docente crea oportuno, parará la sesión y tratará de guiar al alumnado para que establezcan unas dimensiones de espacio adecuadas al número de participantes. Este espacio puede ser modificado posteriormente.

También llegarán a un acuerdo para observar si la pelota que se está utilizando es la adecuada o debería cambiarse. Tras llevar a cabo una votación, se utilizará el material que la mayoría de los alumnos hayan elegido.

2º Una vez las dimensiones estén (en principio) adecuadas al número de participantes se procederá a jugar de nuevo. Durante el juego se producirán nuevos conflictos debido a la falta de normas, por lo que el docente interrumpirá de nuevo el juego para reunir al alumnado y que en consenso tomen la decisión de introducir una nueva norma.

Esta nueva norma puede ser guiada por el docente para tratar todo aquello que tiene que ver con las eliminaciones a los alumnos que sean alcanzados por la pelota. Como la pretensión inicial es la de incluir a todo el alumnado, aquellos alumnos que tengan capacidades menores que el resto de los compañeros tendrán una mayor relevancia en la decisión que se tome durante esta reunión.

3º La sesión seguirá su curso, hasta que los alumnos observen nuevas problemáticas que sucedan y de esta forma se volverán a reunir para establecer una nueva norma.

En caso de que los alumnos no lleguen a un consenso o no tengan ideas sobre aquello que cambiar, el docente guiará a los alumnos para tratar todo aquello relacionado con la participación durante el juego.

4º También otro aspecto importante a destacar y que será motivo de reunión con alumnado será todo aquello relacionado con introducir roles en el juego como pueden ser “sanador”, “revividos” ...etc.

Siempre teniendo en cuenta el tiempo restante y la implicación de los estudiantes, pueden surgir todo tipo de nuevas normas sin la necesidad de que se encuentren en este plan de sesión. También cabe destacar que durante el transcurso de la sesión se tratará de dar importancia a la cooperación entre compañeros, implicar a todos los alumnos por igual y que el juego sea lo más justo posible.

Momento de despedida

Los alumnos se reunirán en círculo y el docente dejará que los alumnos reflexionen sobre aquellos aspectos que han salido mejor y peor durante la sesión. Una vez se haya llevado a cabo una reflexión individual, se pondrá en común la opinión de aquellos alumnos que quieran compartir su veredicto sobre lo observado.

SESIÓN 2: “Educamos a través de polis y cacos”

Momento de encuentro

Una vez se produzca la llegada del docente al aula, se llevará a cabo un repaso sobre el objetivo principal de la unidad didáctica que se está desarrollando, además, se procederá a la explicación de una nueva sesión. Durante esta sesión se trabajará con el juego “polis y cacos”, por lo que se realizará la siguiente pregunta: ¿Cuál es el objetivo principal del juego?

Una vez esta pregunta sea respondida y contrastada por el docente, se procederá a bajar al pabellón del centro.

Momento de construcción de aprendizajes

Se llevará a cabo un pequeño calentamiento para la activación del cuerpo en el que los alumnos realizarán movilidad articular y estiramientos de los principales huesos y grupos musculares. Este pequeño calentamiento será guiado por el docente en todo momento para evitar que se produzcan pérdidas de tiempo por parte del alumnado.

En esta segunda sesión pasaremos por el tamiz del “juego bueno” el siguiente juego elegido por los alumnos: “Polis y cacos”. A través de la regla principal del juego que es: “capturar o evitar ser capturado”, un alumno será elegido como “policía” y tratará de pillar al resto de compañeros para ganar el juego. Los alumnos que actúan como “cacos” deberán escapar del policía durante el mayor tiempo posible.

Los puntos que se mencionarán a continuación para llevar a cabo la sesión se pueden ver modificados, esto se debe a que son los alumnos los que irán tomando decisiones en función de las situaciones que se vayan dando durante el juego.

1º La primera decisión que tomarán para llevar a cabo el juego tendrá que ver con las dimensiones en las que se desarrollará el mismo. Una vez lleguen a un acuerdo, jugarán por primera vez hasta que observen problemáticas que surgen a medida que el juego avanza.

2º Con una única norma dictaminada, se reunirá al alumnado para que traten la siguiente norma que se introducirá en el juego. A medida que vayan surgiendo diferentes propuestas, el docente elegirá aquella que hayan votado más y se introducirá en el juego como la segunda norma.

En caso de que no surjan ideas por parte de los alumnos, el docente se encargará de orientarles hacia una nueva norma en la que se establezcan más “policías” para que el juego tenga una mayor fluidez y de esta forma obtener un mayor número de capturados.

3º Se establecerá un tiempo para que el alumnado trabaje con la nueva norma establecida hasta que se produzcan nuevas problemáticas. Esta vez, se llevará a cabo una reunión separada en la que los chicos por un lado llegarán a un consenso para recomendar una nueva norma y las chicas por otro lado harán lo propio. Una vez cada grupo exponga la nueva norma con la que quieren contar, el docente preguntará el motivo por el que les parece importante establecerla y elegirá aquella que tenga razones con un mayor peso.

En caso de que no surjan nuevas ideas por parte del alumnado, el docente orientará a estos para que establezcan una nueva norma relacionada con establecer un espacio en el que los “cacos” tengan que quedarse una vez sean capturados.

4º El juego cada vez es más completo, pero seguirán surgiendo problemas y por lo tanto será necesario implementar nuevas normas. Tras volver a jugar de nuevo, se producirá otra reunión en la que los alumnos establecerán una nueva norma.

Si no surgen nuevas ideas, el docente orientará a estos para que establezcan una nueva norma relacionada con establecer espacios en los que no pueden ser capturados los “cacos” como “casas”. También, se encargarán de establecer ellos mismos las dimensiones de la “casa” o “casas”, además de instaurar el espacio concreto en el que quieren ponerla.

5º Tal vez con un mayor número de pilladores que al comienzo de la sesión y sin la ventaja de los “cacos” de poder ser salvados, puede ocurrir que el juego no esté equilibrado. Para ello, después de que los alumnos vuelvan a jugar, se producirá una reunión para que establezcan una forma en la que salvar a aquellos “cacos” que han sido pillados y están en la cárcel. Se llegará a un acuerdo entre todos y se establecerá una nueva norma que puede ser la definitiva.

Siempre teniendo en cuenta el tiempo restante y la implicación de los estudiantes, pueden surgir todo tipo de nuevas normas sin la necesidad de que se encuentren en este plan de sesión. También cabe destacar que durante el transcurso de la sesión se tratará de dar importancia a la cooperación entre compañeros, implicar a todos los alumnos por igual y que el juego sea lo más justo posible.

Momento de despedida

Los alumnos se reunirán en círculo y el docente dejará que estos reflexionen sobre aquellos aspectos que han salido mejor y peor durante la sesión. Una vez se haya llevado a cabo una reflexión individual, se pondrá en común la opinión de aquellos alumnos que quieran compartir su veredicto sobre lo observado.

SESIÓN 3: “Educamos a través de la araña peluda”

Momento de encuentro

Una vez se produzca la llegada del docente al aula, se llevará a cabo un repaso sobre el objetivo principal de la unidad didáctica que se está desarrollando, además, se procederá a la explicación de una nueva sesión. Durante esta sesión se trabajará con el juego “la araña peluda”, por lo que como

en cada sesión que se ha llevado a lo largo de la unidad didáctica, se realizará la siguiente pregunta: ¿Cuál es el objetivo principal del juego? También se realizará otra pregunta relacionada con los juegos que han elegido ellos mismos antes de comenzar con la unidad didáctica. La pregunta será la siguiente: ¿Por qué optáis por jugar a estos juegos durante vuestro tiempo libre?

Una vez estas preguntas sean respondidas y contrastadas por el docente, se procederá a bajar al pabellón del centro.

Momento de construcción de aprendizajes

Antes de comenzar con la parte central de la sesión, se llevará a cabo pequeño calentamiento para la activación del cuerpo en el que los alumnos realizarán movilidad articular y estiramientos de los principales huesos y grupos musculares. Este pequeño calentamiento será guiado por el docente en todo momento para evitar que se produzcan pérdidas de tiempo por parte del alumnado.

En la tercera sesión de la unidad didáctica, se pasará por el tamiz del “juego bueno” el siguiente juego elegido por los alumnos: “Araña peluda”. A través de la regla principal del juego que es: “capturar o evitar ser capturado”, un alumno será elegido como “araña” y tratará de pillar al resto de compañeros para ganar el juego. El resto de los alumnos tratará de no ser pillado por la araña.

Los puntos que se mencionarán a continuación para llevar a cabo la sesión se pueden ver modificados, esto se debe a que son los alumnos los que irán tomando decisiones en función de las situaciones que se vayan dando durante el juego.

1º Antes de empezar a jugar, los alumnos delimitarán el espacio que crean conveniente llegando a un acuerdo entre todos ellos.

Durante la primera vez que jueguen, surgirá un conflicto en escasos minutos debido a que aquellos alumnos que son pillados no tienen ningún rol asociado. De esta manera, se parará el juego para que los alumnos rápidamente elijan cual va a ser el rol de los “pillados”.

2º Una vez estén claros todos los roles de los jugadores, se procederá a jugar de nuevo. Los alumnos observarán nuevas discrepancias que surgen y se reunirán para acordar una nueva norma. En caso de que los alumnos no obtengan ideas sobre que normas añadir, el docente les guiará hablando sobre los espacios en los que puede pillar la araña. De esta forma quedarán claras las dimensiones en las que el pillador puede actuar evitando cualquier tipo de polémicas.

3º Se volverá a jugar con diferente pillador y mientras no surjan demasiados problemas, el docente dejará que el juego avance. Una vez se produzca la reunión para dictaminar una nueva norma, como en ocasiones anteriores tendrán que llegar a un consenso para elegir una nueva norma.

Si el alumnado no consigue obtener ninguna idea, será el docente el que encarrilará una nueva norma. Esta puede estar relacionada con el tiempo que tienen los jugadores para pasar de un lado del campo a otro sin ser pillado. Esta nueva norma puede estar relacionada con establecer un tiempo de 10 segundos para pasar de un lado a otro cuando queden cinco jugadores o menos en el espacio.

4º El juego se volverá a desarrollar con normalidad, pero puede que sigan surgiendo nuevas discrepancias. Aun así, el docente dejará que el alumnado acabe con el juego para que puedan observar más problemas que siguen surgiendo.

Una de las problemáticas puede estar relacionada con la dificultad para pasar la barrera a medida que el juego avance. Por lo que el docente puede guiar al alumnado para que únicamente actúen como arañas hasta cinco jugadores. De esta forma el juego será dinámico, pero no tendrá un ganador a no ser que se establezca un sistema de puntos.

Siempre teniendo en cuenta el tiempo restante y la implicación de los estudiantes, pueden surgir todo tipo de nuevas normas sin la necesidad de que se encuentren en este plan de sesión. También cabe destacar que durante el transcurso de la sesión se tratará de dar importancia a la cooperación entre compañeros, implicar a todos los alumnos por igual y que el juego sea lo más justo posible.

Momento de despedida

Los alumnos se reunirán en círculo y el docente dejará que los alumnos reflexionen sobre aquellos aspectos que han salido mejor y peor durante la sesión. Una vez se haya llevado a cabo una reflexión individual, se pondrá en común la opinión de aquellos alumnos que quieran compartir su veredicto sobre lo observado.

Debido a que nos encontramos en el ecuador de la unidad didáctica, también se llevará a cabo un análisis sobre los motivos por lo que puede resultar positivo trabajar en mejorar estos juegos de barrio que han sido elegidos por ellos mismos. Esta será una forma de ir introduciendo la ficha de evaluación que tendrán que completar posteriormente.

SESIÓN 4: “Educamos a través del pilla-pilla”

Momento de encuentro

Una vez se produzca la llegada del docente al aula, se llevará a cabo un repaso sobre el objetivo principal de la unidad didáctica que se está desarrollando, además, se procederá a la explicación de una nueva sesión. Durante esta sesión se trabajará con el juego “pilla-pilla”, por lo que como en cada sesión que se ha llevado a lo largo de la unidad didáctica, se realizará la siguiente pregunta: ¿Cuál es el objetivo principal del juego?

Por otro lado, el docente explicará la ficha que los alumnos tendrán que realizar en un período de tres días, para posteriormente entregarla y de esta forma ser evaluados. La ficha consistirá en que construyan su juego perfecto, siempre teniendo en cuenta todos los nuevos conocimientos que han ido aprendiendo a lo largo de las sesiones donde tiene una gran importancia la seguridad, la inclusión y la participación del alumnado.

Tras esta explicación y la entrega de las fichas para que puedan llevar a cabo la actividad, se bajará al pabellón del colegio para llevar a cabo la parte central de la sesión.

Momento de construcción de aprendizajes

Se llevará a cabo un pequeño calentamiento para la activación del cuerpo en el que los alumnos realizarán movilidad articular y estiramientos de los principales huesos y grupos musculares del cuerpo. Este pequeño calentamiento será guiado por el docente en todo momento para evitar que se produzcan pérdidas de tiempo por parte del alumnado.

En la tercera sesión de la unidad didáctica, se pasará por el tamiz del “juego bueno” el siguiente juego elegido por los alumnos: “Pilla-pilla”. A través de la regla principal del juego que es: “capturar o evitar ser capturado”, un alumno será el encargado de pillar hasta que consiga alcanzar a un compañero, una vez lo haga, este pasará a ser pillador y automáticamente el jugador que estaba pillando pasa a ser “fugitivo”.

Los puntos que se mencionarán a continuación para llevar a cabo la sesión se pueden ver modificados, esto se debe a que son los alumnos los que irán tomando decisiones en función de las situaciones que se vayan dando durante el juego.

1º El juego comenzará una vez el docente escoja a un alumno que será el encargado de pillar y el resto de los jugadores huyan para evitar ser alcanzados. Rápidamente comenzarán a surgir diversas problemáticas, por lo que en cuanto el docente crea oportuno, llevará a cabo la primera reunión para establecer una nueva norma en el juego.

En caso de que los alumnos no obtengan ideas, el docente tratará de guiar a los jugadores para que pongan la nueva norma. Esta puede estar relacionada con prohibir que el pillador pueda alcanzar a aquel jugador por el que ha sido pillado con anterioridad.

2º Tras la aclaración de la primera norma, los alumnos continuarán jugando hasta que surjan nuevos conflictos y por lo tanto se produzca una nueva reunión para establecer una tercera norma dentro del juego.

En esta segunda reunión en caso de que los alumnos no obtengan nuevas ideas, el docente encarrilará la situación recomendando que piensen en si el juego esta siendo participativo para todos o no. Los alumnos responderán que no, debido a que algunos se encuentran parados continuamente y por lo tanto se tendrán que establecer más pilladores.

3º Continuará el juego con una mayor participación de cada jugador, pero seguirán surgiendo nuevos conflictos que deberán ser resueltos, por lo que los jugadores se volverán a juntar con el docente para establecer una cuarta norma.

Si es necesario, el docente guiará a los alumnos para que establezcan una nueva norma acorde a establecer lugares seguros para que los jugadores puedan descansar en algún momento y el juego no suponga un desgaste continuo. Se pueden establecer algunas “casas” en forma de aros para que los jugadores puedan descansar durante un periodo máximo de tres o cuatro segundos, según el criterio de los alumnos.

4º El juego cada vez es más completo, pero hay un problema que es necesario solucionar para que el juego pueda ser “bueno”. Este problema está relacionado con que el juego no tenga fin, ya que debe existir un momento en el que este se acabe. Para acabar con este problema, se volverá a reunir al alumnado para que busquen una solución.

Si la solución por parte de los alumnos no surge, el docente tratará de guiar a estos para que establezcan una norma en la que aquellos alumnos que son pillados, en vez de tener un rol en el que ellos comiencen a pillar, estos deberán pararse y levantar la mano. Esto implica que se cambie otra norma, ya que aquel que es pillado ya no pasa a ser “pillador”.

Con el cambio de esta norma, se consigue que el juego tenga una mayor fluidez y competitividad, además de dar la opción de poder establecer muchas normas nuevas con las que seguir trabajando este juego.

Siempre teniendo en cuenta el tiempo restante y la implicación de los estudiantes, pueden surgir todo tipo de nuevas normas sin la necesidad de que se encuentren en este plan de sesión. También cabe destacar que durante el transcurso de la sesión se tratará de dar importancia a la cooperación entre compañeros, implicar a todos los alumnos por igual y que el juego sea lo más justo posible.

Momento de despedida

Los alumnos se reunirán en círculo y el docente dejará que estos reflexionen sobre aquellos aspectos que han salido mejor y peor durante la sesión. Una vez se haya llevado a cabo una reflexión individual, se pondrá en común la opinión de aquellos alumnos que quieran compartir su veredicto sobre lo observado.

ANEXO 3: Narración de lo sucedido

En este apartado se desarrollará todo aquello que ha sucedido a lo largo de las cuatro sesiones que se han llevado a cabo con el alumnado de 6ºA. Durante la planificación se esperaba que sucedieran unos acontecimientos en específico, pero durante el desarrollo de las sesiones ha habido muchos sucesos que no eran para nada esperados. Para poder llevar a cabo un análisis de cada situación, primero debemos tener en cuenta todo aquello que ha sucedido.

Sesión 1

Esta primera sesión se ha desarrollado el martes 6 de mayo de 2025, durante la cuarta hora de la jornada lectiva, después del Apetece. En este primer encuentro con los alumnos se ha producido una presentación previa en la que el docente ha explicado el motivo de mi aparición en el aula. También ha explicado que estaré con ellos durante toda la semana y parte de la que viene.

Tras dar las explicaciones necesarias y haberme presentando, he procedido a hablar delante de ellos explicando cual va a ser la temática de las siguientes sesiones, donde trataremos de educar a través de construir juegos con diferentes reglas principales. En esta primera sesión les he explicado que trabajaremos a través de la norma principal: “Dar y evitar ser dado”. He comentado que todas las normas del juego a partir de la principal las van a poner ellos, por lo que tendrán que estar muy atentos a los problemas que vayan

sucediendo a lo largo de la sesión. Cuando llevábamos aproximadamente diez minutos de sesión, se ha procedido a bajar al pabellón.

Una vez hemos llegado, me he acercado a recoger el material necesario para desarrollar la sesión y los alumnos han elegido tras llegar a un consenso las dimensiones de cada campo, para posteriormente de forma aleatoria hacer dos equipos del mismo número de miembros cada uno. Cada equipo se ha colocado en un campo y he tirado el balón a uno de los equipos para que comenzara con el juego. Rápido se dieron cuenta de que cuando lanzaba el equipo contrario, debían colocarse al final de su propio campo para que fuera más difícil ser alcanzados. Además, como únicamente existía una norma surgieron numerosos conflictos rápidamente sobre cuando podían coger la pelota o cuando alguien era eliminado.

Por lo tanto, cuando llevaban compitiendo alrededor de 2 minutos el juego se paró y se llevó a cabo la primera reunión del juego. Durante esta primera reunión hubo varios alumnos que participaron para comentar lances del juego, pero no intervinieron para establecer una nueva norma como se buscaba. También comentaron que no lanzaban todos, pero sin proponer ninguna solución a este problema. Esto hizo que tuviera que guiarles para poder establecer una nueva norma, la cual estaba encaminada a que todos los alumnos participaran por igual.

Opté porque siguieran jugando hasta que surgieran nuevos problemas, que no tardaron en llegar ya que una vez que alguien era alcanzado, se colocaba fuera del terreno de juego y esperaba a que el juego finalizara, algo que a los alumnos no les gustó y por lo tanto decidieron parar el juego para tener una segunda reunión. Durante esta, comentaron que los jugadores que fueran alcanzados debían tener un rol secundario, a lo que yo accedí sin ningún problema. Este rol en un principio se propuso que fuera en los laterales del campo para pasar el balón una vez saliera del campo, a lo que yo respondí que de esa manera no estarían participando a través de la norma principal del juego que es “dar y evitar ser dado”, por lo que establecieron que se colocaran detrás para coger la pelota cuando esta saliera por la línea de fondo. Además de coger la pelota, también podrían lanzar para alcanzar a los rivales. Esta zona fue bautizada por los alumnos como “la rectangular”.

El juego se siguió desarrollando con normalidad hasta que siguieron surgiendo nuevos problemas, esta vez relacionados con saber cuando pueden llegar a coger la pelota o

cuando no. A raíz de este problema, me di cuenta de que únicamente iban a por la pelota los chicos cuando lanzaba el equipo contrario, siendo estos los que daban la pelota a alguna compañera para que lanzaran y de esta forma cumplir la norma de que todos participen. También algo importante a destacar es el respeto que tuvieron a la pelota hasta que se produjo esta segunda reunión, ya que no recogían la pelota para lanzar hasta que no se encontraba totalmente parada en el suelo. En la tercera reunión, el alumnado habló sobre establecer una norma encaminada a saber cuándo pueden coger la pelota para intentar alcanzar a los miembros del equipo contrario, instituyendo que lo podrían hacer cuando esta diera un bote, si se cogía “al vuelo” o si salía del campo sin que antes hubiera dado a ningún jugador.

Tras las tres reuniones que se llevaron a cabo, los alumnos comenzaron a jugar con mucha más comodidad, por lo que dejé que desarrollaran el juego de durante unos cinco minutos con las normas que habían establecido. Posteriormente, decidí volver a reunir a todos para reflexionar sobre cómo podríamos hacer que este juego fuera más educativo. Ellos me comentaron que lo hemos convertido en un juego educativo en el momento en el que hemos interpuesto que todos los alumnos deben tirar, participando por igual. Pero, hice que pensarán en una nueva forma en la que convertir el que fue inaugurado por ellos como: “el juego de 6ºA” en un juego más educativo, a lo que me respondieron que se podían introducir vidas con las que salvar a los compañeros que se encuentran en el cementerio, consiguiendo así que el juego sea más cooperativo.

Con estas nuevas normas introducidas a través de la principal que teníamos al principio de la sesión, los alumnos jugaron una partida más que no dio tiempo a acabar ya que se agotó el tiempo que teníamos en la sesión. No antes sin tener un momento de despedida en el que reflexionamos sobre este nuevo juego que se ha construido a lo largo de la sesión. Los alumnos trataron algunos temas relacionados con la seguridad que tenía el juego y el descontrol con la falta de normas al comienzo de la sesión.

Sesión 2

Esta segunda sesión se ha desarrollado el miércoles 7 de mayo de 2025, durante la tercera hora de la jornada lectiva. Esta sesión ha podido tener una duración mayor que la anterior debido a que no ha sido necesario volver a realizar una presentación tanto propia como de la unidad didáctica a desarrollar.

La actitud del alumnado una vez que he llegado se ha visto muy favorable, ya que ha surgido una gran expectación cuando me han visto entrar por la puerta, preguntándome enseguida sobre lo que realizaríamos en ese día. He comenzado dando unas pequeñas explicaciones sobre la sesión que se llevaría a cabo en esta ocasión, cambiando la norma principal de la sesión anterior que en este caso sería: “pillar y evitar ser pillado”. He recordado que todas las normas serán puestas por ellos y tendrán que intentar que el juego sea educativo.

Una vez hemos bajado al pabellón, he observado disponíamos de su totalidad, por lo que he preguntado por las dimensiones en las que querían comenzar el juego y han establecido medio campo de fútbol sala. He elegido a uno de los jugadores como pillador y los demás han huido, comenzando de esta manera el juego. He observado como gran parte de los alumnos han estado parados en todo momento de los tres minutos que se ha desarrollado el juego, por lo que he decidido parar el transcurso de este y comentar lo que estaba sucediendo. Durante esta pequeña reunión, únicamente han decidido establecer un pillador más para que el juego sea fluido. Aun así, cabe destacar que una alumna ha señalado que el espacio en el que estaban jugando era muy grande, a lo que sobre todo los chicos han respondido diciendo que no estaban de acuerdo.

Han vuelto a jugar de nuevo con un pillador más, pero seguía sucediendo el mismo problema, aunque en menor medida. Por lo tanto, se han vuelto a reunir para mantener una conversación entre todos y cambiar algo dentro del juego. La alumna que he comentado antes ha vuelto a mencionar el problema del espacio, a lo que muchas compañeras más han apoyado su comentario y por lo tanto han decidido acortar el campo a lo ancho unos diez metros aproximadamente.

El juego ha seguido transcurriendo, hasta que dos alumnos me han dicho mientras el juego se desarrollaba: “los que estamos eliminados, ¿No podemos hacer nada?”. De esta manera, he decidido parar el juego para mantener una reunión con ellos y comentar con todos si esto es un problema o no. Ellos han respondido que, si el juego queremos que sea educativo, deben participar todos los alumnos, sea de una forma u otra. Por lo tanto, tras llegar a un consenso entre todos, han decidido implementar un lugar en el que se deben colocar aquellos jugadores eliminados, pudiendo ser salvados en caso de que les choque la mano algún jugador que se encuentre en el espacio de juego. Este nuevo lugar que ellos

han bautizado como “el hospital”, han decidido ponerle en una de las esquinas del campo de forma rectangular.

De esta forma, el juego cambió por completo y rápidamente los pilladores comenzaron a reclamar exhaustivamente la falta de efectivos junto a ellos. Por lo tanto, en la cuarta reunión decidieron establecer un nuevo pillador que únicamente tendría la función de evitar que se salvara a aquellos jugadores pillados. Con estas nuevas variantes introducidas, el juego cambio considerablemente y todos los jugadores se sentían protagonistas en todo momento del juego.

En la siguiente toma de contacto que tuvieron con el juego, este apenas duró unos dos minutos debido a que los pilladores fueron muy veloces y ningún alumno consiguió salvar a aquellos que se encontraban en “el hospital”. De esta manera, decidí plantearles la idea de establecer “un hospital” con forma semicircular, para que aquel miembro que se encuentre tratando de que ningún jugador sea salvado tenga mayores dificultades para conseguir capturar a todos aquellos que quieran salvar a los compañeros.

Durante la última partida que se llevó a cabo teniendo en cuenta todas las normas anteriores, hubo dos alumnas y un alumno que se dejaron pillar al principio para evitar correr durante el desarrollo del juego. Por otro lado, algo que sucedió antes del comienzo de cada partida fue la insistencia de varios alumnos para ser los pilladores.

Dado que el tiempo de la sesión se agotó, hubo varios aspectos del juego que se estaba desarrollando que no pudieron ser observados, lo que hizo que me tuviera que plantear que tal vez pasar por el tamiz del juego bueno en tan solo cuarenta minutos “polis y cacos” era demasiado precipitado y habríamos necesitado mínimo una sesión más.

Sesión 3

La tercera sesión de la unidad didáctica se ha desarrollado el viernes 9 de mayo de 2025, durante la quinta y última hora de la jornada lectiva. Debido a que era la última hora de la semana, el alumnado se encontraba más exaltado de lo normal y lo noté desde el momento en el que entré por la puerta. Esto hizo que empezara un poco más tarde de lo normal la sesión debido a las continuas interrupciones que se sucedían en el aula.

En esta ocasión y como en sesiones anteriores, explique cual sería la norma principal a través de la cual pasaríamos por el tamiz del juego bueno otro juego de barrio más. En este caso volveríamos a trabajar a través de la norma principal “capturar y evitar ser

capturado”, pero esta vez de una forma diferente a la de la sesión anterior. También, se realizó la siguiente pregunta: ¿Por qué optáis por jugar a estos juegos durante vuestro tiempo libre? A esta pregunta respondieron un alumno y una alumna, con una respuesta bastante parecida donde hablaban sobre la facilidad que tiene preparar estos juegos en los cuales prácticamente no hace falta ningún material y por lo tanto se puede jugar en cualquier lugar.

Una vez bajamos al pabellón, me di cuenta de que únicamente contábamos con la mitad del pabellón, por lo que pregunté el espacio en el que querían desarrollar el juego y ellos respondieron de forma clara que querían jugar en todo el ancho del medio campo. Estas respuestas tan claras de jugar en dimensiones muy grandes ha sucedido en las tres sesiones que se han desarrollado hasta ahora, siendo esto algo que me llama la atención.

La primera vez que se ha jugado en la sesión, ha transcurrido con un único jugador como pillador y sin saber que era lo que tenían que hacer aquellos jugadores que eran eliminados. Esto ha provocado ciertas confusiones entre el alumnado, por lo que he decidido parar el juego y reunirnos para tratar de solucionar estos primeros problemas que acontecían. De esta forma, han propuesto que aquellos jugadores que sean pillados se conviertan en pilladores. He podido observar de forma clara como después de dos sesiones el alumnado es consciente de que los juegos deben ser participativos para todos, con diferentes roles dentro del juego.

Una vez el juego ha seguido tras el pequeño parón, apenas ha habido jugadores pillados en los tres minutos en los que se ha desarrollado, lo que ha provocado la frustración de aquellos que se encontraban pillando. Algunos alumnos optaban por quedarse en el medio de los tumultos que se formaban para pasar desapercibidos e incluso pasar andando la mayoría de las veces. Acto seguido, he decidido convocarles de nuevo para mantener una reunión más e introducir un cambio en el juego que ellos decidieran. Han sido varios los que me han hablado sobre las grandes dimensiones en las que estaban jugando, lo que me ha hecho felicitar a todos aquellos que han sido conscientes de ello. De esta manera se han acordado las dimensiones considerablemente para que el juego estuviera mucho más equilibrado tanto para los pilladores como para los que deben no ser pillados. También, me comentaron que algunos jugadores no salían desde la línea de atrás, sino que lo hacían desde más adelante cuando se daba la señal para poder pasar de un lado a otro del campo, a lo que he respondido que no hay ninguna norma que oponga lo que me habían dicho.

Esto hizo que entre todos decidieran poner una norma más durante esta reunión, en la que todos debían estar por detrás de la línea hasta que se diera la señal para poder cruzar de un campo a otro.

El juego se ha reanudado con total normalidad, pudiendo acabar la partida sin más interrupciones. Una vez que esto ha sucedido, todos ellos han formado un círculo para introducir una nueva norma dentro del juego. Entre todos han decidido establecer una segunda línea en la que podrían pillar las “arañas”. Esto ha hecho que el juego se haya vuelto mucho más dinámico ya que era mucho más fácil ser pillado y por lo tanto requería un mayor esfuerzo de aquellos que no debían ser pillados.

Una vez se ha reanudado el juego, el alumno con TEA se ha ofrecido voluntario para pillar. Debido a que no tenía una línea a la que ceñirse para poder pillar a los compañeros se encontraba continuamente fuera de lugar, por lo que he decidido mover a los pilladores que se encontraban en la misma línea que él a una zona en la que había una línea dibujada para que tuviera la referencia durante el juego, lo que ha tenido un gran efecto y el juego ha podido desarrollarse de manera correcta. Una vez estaba llegando al final la sesión, he dejado que el alumnado eligiera otra nueva norma que quisieran establecer para jugar por última vez. Ellos han respondido que querían jugar con una tercera línea, lo que me ha sorprendido mucho ya que con dos líneas el juego estaba equilibrado. Pero durante el transcurso del mismo, me he dado cuenta del gran compañerismo que han tenido entre todos para intentar pasar el mayor número de jugadores cada vez que tenían que pasar las barreras, lo que me ha hecho observar que el juego en mayor o menor grado estaba educando a los alumnos.

Sesión 4

Esta última sesión de la unidad didáctica se ha desarrollado el martes 13 de mayo de 2025, durante la segunda hora de la jornada lectiva. Antes de comenzar con la sesión, he entregado a todos los alumnos las dos fichas programadas en la unidad didáctica para que completara el alumnado como trabajo extra de la asignatura. Una vez explicadas las dos fichas a complementar, he procedido a introducir la última sesión de la unidad didáctica. He explicado que volveremos a trabajar a través de la misma norma principal que en sesiones anteriores: “capturar y evitar ser capturado”, pero siguiendo una dinámica diferente que en este caso sería teniendo en cuenta el juego del “pilla-pilla”.

Una vez bajamos al pabellón del colegio, observé que contábamos únicamente con la mitad del pabellón por lo que avisé al alumnado de que el juego solamente se podría desarrollar en el espacio con el que contábamos. Sabiendo esto, entre todos decidieron establecer el campo de juego en un espacio no muy grande para evitar que fuera muy difícil que el pillador alcanzara a los jugadores que se encuentran huyendo. El único requisito con el que contaban en esta primera toma de contacto era que en cuanto el pillador alcanzara a algún jugador, este pasaría a ser automáticamente el pillador y así de manera sucesiva. Conforme el juego comenzó, me di cuenta de que varios alumnos se estaban dejando pillar para así asumir ellos ese rol, algo que me sorprendió ya que durante mi infancia personalmente no me gustaba ser el pillador nunca.

Cuando llevaban jugando alrededor de tres minutos, decidí tener la primera reunión para introducir una nueva norma dentro del juego. Varias alumnas me comentaron que muchos jugadores se encontraban parados ya que no existía ninguna amenaza para ellos, por lo que recomendaron establecer un pillador más para que el juego tuviera un mayor dinamismo. De esta forma, el juego continuó con dos pilladores y se pudo observar una gran diferencia, habiendo mucha más exigencia para cada uno de los jugadores.

En la segunda ronda del juego, los alumnos que estaban dejándose pillar cambiaron su actitud completamente ya que comenté la importancia que tiene jugar cumpliendo todas las normas y sobre todo asumiendo el rol que cada uno tenga en todo momento. Aún así, siguieron surgiendo problemas en el juego que hablamos durante la segunda reunión de la sesión. Hubo varios alumnos que hablaron sobre que existía un problema con los jugadores que podían ser pillados en ciertos momentos. Con esto me refiero al famoso “chicle” que ellos llaman, que se produce cuando un jugador es pillado y este (que se convierte en pillador) vuelve a pillar de nuevo al jugador que le había pillado a él. Estos casos se estaban dando durante el juego, por lo que entre todos llegaron a un consenso para que esto no se pudiera seguir haciendo. También hablaron sobre la posibilidad de hacer el espacio un poco más grande debido a que para algunos era insuficiente, pero esto no se llegó a formalizar ya que hubo una mayoría que votaron en contra.

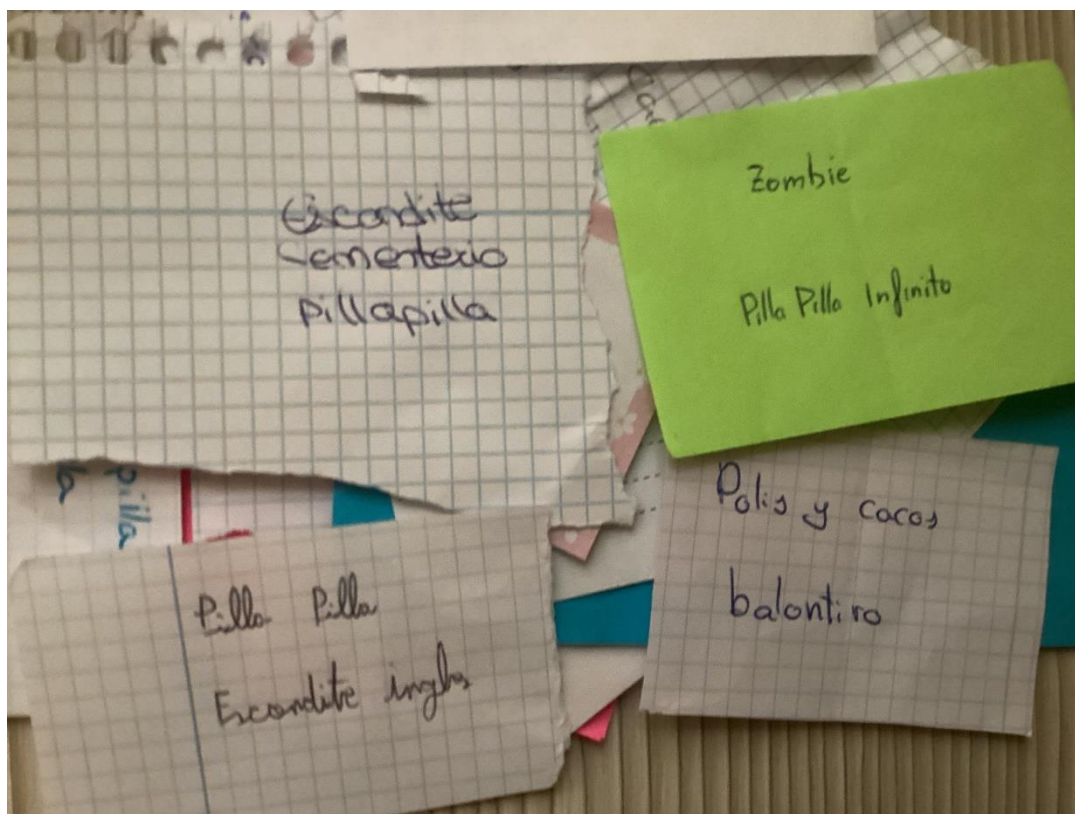
Volvieron de nuevo al espacio de juego alrededor de 4 minutos hasta que decidí parar el juego para reunir a todos los alumnos de nuevo. Mientras llegaban al lugar de reunión, hubo varios alumnos que iban comentando que si continuaban jugando de esta forma nunca ganaría nadie, por lo que decidí poner en común con toda la clase estas

declaraciones. Ellos comentaron que preferían jugar con la posibilidad de poder ganar, por lo que les planteé que pensaran en una forma en la que poder convertir el “pilla-pilla” en un juego que siga siendo educativo y competitivo. Ellos plantearon en cierta parte con mi ayuda, la opción de sentarse cuando fueran pillados y poder ser salvados cuando algún compañero les chocase la mano, lo que me pareció una buena opción para que existiera un mayor compañerismo dentro del juego. Durante el desarrollo del juego posterior a la reunión, el alumnado jugó con un mayor dinamismo y la motivación se notaba mucho más en todos ellos.

Durante la última reunión que nos dio tiempo a llevar a cabo en toda la sesión, los alumnos plantearon la opción de introducir roles para que no todos los jugadores pudieran salvar a los compañeros. De esta forma, decidieron introducir tres jugadores que bautizaron como “sanadores”, que podrían salvar a sus compañeros cuando chocaran su mano. Cabe destacar que los jugadores que eran elegidos como “sanadores” no lo sabían los pilladores, lo que hizo que surgieran algunas estrategias en el juego que ellos mismos plantearon. En primer lugar, los jugadores que debían huir eligieron como sanadores a aquellos que se consideraban más lentos para tratar de pasar desapercibidos y que los pilladores no contaran con ese pequeño factor sorpresa. Mientras que, por otro lado, los pilladores a medida que se fueron dando cuenta de los jugadores que eran sanadores, se centraron en tratar de pillarles a ellos para evitar que pudieran salvar a los jugadores pillados. El juego estuvo mucho más equilibrado después de este pequeño cambio y el alumnado pudo disfrutar por última vez del juego que ellos mismos habían construido a lo largo de la sesión.

ANEXO 4: Anexos de la Unidad Didáctica

Anexo I: Recogida de los papeles donde el alumnado ha escrito los juegos que lleva a cabo en su tiempo libre fuera del colegio.



Anexo II: “Ficha de evaluación. “¿Qué juego bueno harías tu?”

MI JUEGO DE BARRIO

Alumno/a: _____
 Clase: _____
 Colegio: _____



NOMBRE DEL JUEGO:

MATERIALES NECESARIOS

¿POR QUÉ HAS ELEGIDO ESTE JUEGO?

EXPLICACIÓN DEL JUEGO



- 59 -

Anexo III: Resultados de los juegos que más práctica el alumnado durante su tiempo libre fuera del colegio. Se adjunta tabla.

JUEGO	ALUMNOS QUE JUEGAN
“Pilla pilla”	17 alumnos
“Escondite”	15 alumnos
“Escondite inglés”	5 alumnos
“Rooler”	5 alumnos
“Araña peluda”	9 alumnos
“Sardinas enlatadas”	2 alumnos
“Despierta al oso”	1 alumnos
“Zombie”	2 alumnos
“Polis y cacos”	6 alumnos
“Balón tiro”	10 alumnos
“Rayuela”	2 alumnos
“Bote botella”	2 alumnos
“Balón sentado”	10 alumnos
“Alcantarilla”	2 alumnos