



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID  
ESCUELA UNIVERSITARIA DE EDUCACIÓN  
PALENCIA

# JUEGO MOTOR REGLADO: META-ÁNALISIS DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

---

*La SEGURIDAD y la NORMATIVA en el juego.*

TRABAJO FIN DE GRADO

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TUTOR: Nicolás Bores Cales

**AUTOR: Gobernado Jiménez, Carlos**

Palencia, Junio 2016



# RESUMEN

En el presente documento se presenta un meta-análisis sobre una propuesta de intervención en relación al *Juego Motor Reglado* para acceder al *Juego Bueno* centrándonos en la *SEGURIDAD* y la *NORMATIVA*: para ello utilizaré una Unidad Didáctica impartida durante mi periodo de prácticas en el CC San José de Palencia, la cual expondré y analizaré posteriormente.

A continuación se mostrarán algunas de las características que poseen el *Juego Motor Reglado* y el *Juego Bueno* y de las aplicaciones y posibilidades que da a los alumnos de Educación Primaria para su desarrollo personal.

Por lo que en este Trabajo de Fin de Grado pretendo mostrar: la importancia que tiene trabajar con juegos y conocer las estructuras de los mismos para cambiar las visiones de los alumnos sobre los juegos para lograr una visión educativa de los mismos.

Para lograr este objetivo he partido de situaciones problemáticas que se plantean en la realización de los juegos, para después, mediante una serie de preguntas, hacer ver a los alumnos los problemas de los mismos y que sean los propios alumnos los que busquen soluciones para evitar estos problemas y conseguir así el *juego bueno*.

## PALABRAS CLAVE

Juego Motor Reglado; Educación Física; Juego Bueno; Reglas; Normativa; Seguridad; Materiales; Juego Educativo.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>2</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b>	<b>3</b>
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b>	<b>4-21</b>
4.1 <i>El juego en la vida del niño</i>	4-5
4.2 <i>La necesidad de jugar en grupo</i>	5-7
4.2.1 El juego como elemento social	5
4.2.2 El grupo como elemento educativo	6
4.2.3 El papel del educador en el grupo	6-7
4.3 <i>Concepto y Características del Juego</i>	7-8
4.3.1 Concepto	8
4.3.2 Características	8
4.4 <i>Diferentes corrientes en el mundo del Juego</i>	8-10
4.4.1 Juegos Cooperativos	9
4.4.2 Juegos Tradicionales	9
4.4.3 Juegos Alternativos	9
4.4.4 Juegos Motores Reglados	9-10
4.5 <i>El Juego en el Currículum</i>	10-11
4.6 <i>Dimensiones de los Juegos Motores Reglados</i>	11-13
4.6.1 Dimensión Estructural	11-12
4.6.2 Dimensión Cultural	12-13
4.6.3 Dimensión Personal	13
4.7 <i>El Juego Motor Reglado</i>	14-15
4.8 <i>El Juego Bueno</i>	15-19
4.8.1 Relaciones	16-17
4.8.2 Seguridad	17
4.8.3 Normativa	18
4.8.4 Intervención Personal y Responsabilidad	18-19
4.9 <i>Cómo enseñar el Juego Bueno</i>	19-21
4.9.1 Pizarra	19-20
4.9.2 Juego inicial	20
a) Presentar un problema	
b) Edades	
4.9.3 Centralizar las sesiones	21

<b>5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b>	<b>22-40</b>
5.1 <i>Contexto</i>	22-24
5.1.1 Grupo de Control	22
5.1.2 Lugar de Trabajo	23
5.1.3 Material	24
5.2 <i>Justificación</i>	24-25
5.3 <i>Intervención</i>	25-27
5.3.1 Objetivos	25
5.3.2 Contenidos	25
5.3.3 Evaluación	26
5.3.4 Estructuras de las Sesiones – Propuesta Intervención	26-27
5.4 <i>Exposición de los Resultados</i>	27-33
5.4.1 Sesión 1	27-28
a) Momento de Encuentro	
b) Momento de Construcción del Aprendizaje	
c) Momento de Despedida	
5.4.2 Sesión 2	29-30
a) Momento de Encuentro	
b) Momento de Construcción del Aprendizaje	
c) Momento de Despedida	
5.4.3 Sesión 3	30-32
a) Momento de Encuentro	
b) Momento de Construcción del Aprendizaje	
c) Momento de Despedida	
5.4.4 Sesión 4	32-33
a) Momento de Encuentro	
b) Momento de Construcción del Aprendizaje	
c) Momento de Despedida	
5.5 <i>Análisis</i>	33-40
5.5.1 Número de Alumnos	33-35
5.5.2 Espacio	35-36
5.5.3 Material	36
5.5.4 Pizarra	37
5.5.5 Observadores	37-38
5.5.6 Elección de los juegos	38-39
5.5.7 Temporalización	40

<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>41-43</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>44-46</b>
<b>8. ANEXOS</b>	

# 1. INTRODUCCIÓN

El Trabajo Fin de Grado que he realizado y que muestro de aquí en adelante se titula: *El Juego Motor Reglado: Meta-Análisis de una Propuesta de Intervención.*

Una de las razones de la elección de este tema por mi parte viene dada por mi afición a los deportes, y sobre todo, por mi papel como entrenador en un club de fútbol de Palencia, el CD San Telmo, aparte de mi trabajo como Monitor de Tiempo y Ocio libre en diferentes campus deportivos, donde he de realizar juegos de todo tipo para trabajar diferentes aspectos y me parece interesante conocer cómo conseguir las normativas necesarias para llegar a un “*Juego Bueno*” y poder ver así las aplicaciones educativas que tiene la consecución y realización del Juego Bueno en una clase determinada de Educación Primaria.

Para la realización del mismo he ido recopilando información de diversas fuentes, así como información de los especialistas en Educación Física que conozco del centro donde realicé mi Prácticum II. A partir de aquí he decidido realizar una Unidad Didáctica sobre el tema adaptándome a las características del centro y de la clase en concreto en la que la impartiré.

El principal objetivo es el de crear una Unidad Didáctica y ponerla en práctica para poder ver y analizar los resultados obtenidos. Para ayudarme a esta tarea, he leído varios de trabajos de otros autores para ver la mejor metodología de intervención y poder adaptarlo a mi situación personal. Una vez hecho esto, he seleccionado los juegos idóneos (más adelante expondré los mismos) para el curso en el que voy a intervenir, así como los mejores para trabajar la **SEGURIDAD** y la **NORMATIVA**.

Después de la realización de la Unidad Didáctica expondré un relato de la misma, así como un análisis para ver lo que ha pasado en cada sesión y observar los elementos a mejorar para futuras sesiones. Para finalizar, expondré unas conclusiones de lo que ha supuesto para mí la realización de este TFG.

## **2. OBJETIVOS**

- ▮ Conocer las características del Juego Bueno.
- ▮ Conocer las posibilidades educativas del Juego Bueno.
- ▮ Ofrecer diferentes perspectivas del Juego Motor Reglado para acercarnos a la idea de Juego Bueno.
- ▮ Planificar, desarrollar y analizar una Unidad Didáctica sobre Juego Bueno, centrándonos en la Seguridad y Normativa.
- ▮ Aplicar los conocimientos adquiridos sobre el Juego Bueno en una Unidad Didáctica real.
- ▮ Observar las consecuencias de utilizar este Juego Bueno en una clase determinada.
- ▮ Estudiar los elementos que aparecen en los juegos relacionados con la Seguridad y Normativa.

### 3. JUSTIFICACIÓN

Mediante la elaboración del presente documento pretendo utilizar la idea de Juego Bueno como una herramienta útil para los maestros y maestras de Educación Física, dado que existe poca información sobre el tema y pretendo darle la importancia que merece. Con este tema se da la posibilidad al alumnado de mejorar tanto su desarrollo motriz, como su desarrollo social: forma de ver y entender los juegos, con los otros alumnos como con el propio docente.

De esta forma podremos ver cómo los alumnos aprenden que en la realización de los juegos hay que jugar evitando los riesgos, tanto para sí mismos como para los demás. Además de ser una gran oportunidad de relacionar a los alumnos, sobre todo para aquellos que tienen más problemas para realizarlo por lo que se incentivará su desarrollo motriz y social.

El juego es uno de los bloques de contenido que aparecen en el curriculum oficial de la asignatura de Educación Física, por lo tanto, es necesario que los alumnos conozcan las bases del juego para poder avanzar en este bloque de contenidos, ya que nos va a sentar los pilares de los demás temas sobre juegos:

“El juego bueno es un tema básico para el desarrollo de otros temas del bloque de juegos” (García Monge, A. 2005a, p.297).

Con la metodología de trabajo que se va a utilizar para la Unidad Didáctica en la que realizaremos la búsqueda del Juego bueno podremos observar las posibilidades y beneficios que provocan al alumnado ser los protagonistas del aprendizaje, ya que serán ellos mismos los que busquen las soluciones a los problemas que van surgiendo durante las tareas.

Por último, este TFG es de gran ayuda para conseguir las competencias del Título de Educación Primaria que estoy cursando, ya que con la ayuda del Prácticum II puedo aplicar una Unidad Didáctica en la que tendré que plantear objetivos, contenidos, metodología de trabajo, sistema de evaluación, etc.



# 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

## 1. EL JUEGO EN LA VIDA DEL NIÑO

A partir de las palabras de Gutiérrez, R. (1997) sabemos que el juego es un elemento básico para que el niño afronte exitosamente las múltiples situaciones que se le presenten en su vida, tanto en relaciones como en vivencias. En el juego el participante se implica directamente y manifiesta todo su potencial para lograr la máxima diversión. El juego requiere una autosuperación personal para desenvolverse en diferentes circunstancias y situaciones de forma satisfactoria y placentera

Esta implicación del participante debe ser aprovechada de manera adecuada para que en el proceso lúdico se facilite un mayor desarrollo del individuo por medio de la resolución de diferentes situaciones, con la exploración y experimentación (Gutiérrez, R. 1997). Esta será la base para la formalización de la Unidad de Juego Bueno que expondré en el presente documento.

Mediante la actividad lúdica los niños se comportan tal y como son realmente, por lo que es un aspecto básico para la formación del comportamiento del niño (Alcántara, J.A. 1995), por lo que deberemos buscar juegos y situaciones que favorezcan esto mismo; mediante la ejecución de los juegos, el profesor puede acceder mejor a la identificación personal del alumno y, por consiguiente, adaptar las sesiones en función de las características del grupo que tiene a su cargo, por lo que es imprescindible prestar atención a la forma de desenvolverse que tienen los alumnos en la realización de los juegos.

Muchos estudios han definido al juego como uno de los elementos fundamentales en la vida del niño. Debido a esto es favorecedor para el alumno el fomentar el juego para la aceptación, colaboración, ayuda y sobre todo, la cooperación.

*“El hecho de que el participante comience a ponerse unas metas, a creerse capaz de hacer diferentes cosas, a imponerse una obligación y a obedecerse a sí mismo, son algunos rasgos que nos indican la maduración y crecimiento del niño, circunstancias que se producen de la participación y vivencia de la acción lúdica.” (Gutiérrez, R. 1997).*

Según estas palabras de Gutiérrez, R. (1997), debemos buscar las mejores situaciones lúdicas o juegos para el pleno desarrollo de nuestro alumnado.

## **2. LA NECESIDAD DE JUGAR EN GRUPO**

Existen multitud de tipos y clases de juegos, pero en nuestro caso nos centraremos en los *Juegos de Grupo*.

### **2.1 El juego como elemento socializador**

Como posteriormente citaremos, una de los pilares del *Juego Bueno* son las *relaciones*, por estos deberemos utilizar juegos en grupo para potenciar este aspecto del Juego Bueno. Hoffstätter, P.R. (1984) afirma que es en las primeras etapas de la vida del niño cuando éste aprende a comportarse en la sociedad, siendo el aprendizaje inicial lo que influye y determina el aprendizaje posterior, por lo que es mediante el juego en grupo donde el niño y la niña comienzan a aprender a trabajar en sociedad.

Por otro lado, Schoeck, H., en palabras de Gutiérrez, R. (1997), considera que el individuo durante su época de crecimiento, interioriza unos esquemas de conducta con lo que se comporta en la sociedad. Es en este momento donde comenzamos a formar nuestra personalidad y nuestra forma de relacionarnos con la sociedad en el futuro.

Teniendo en cuenta estas palabras, el desarrollo de las actividades lúdicas o juegos que se realicen en el aula desde temprana edad tendrán una repercusión en el desarrollo del comportamiento del alumnado, lo cual deberemos trabajar mediante las tareas de la Unidad Didáctica.

Para potenciar este trabajo de las relaciones de una forma directa o indirecta Gutiérrez, R. (1997) recurre a autores como Krech D., Crutchfield R.S. y Ballachey E.L. (1972), para evitar enfrentamientos de cualquier tipo entre los niños, donde entran en escena los juegos en las primeras etapas del alumnado.

## **2.2 El grupo como elemento educativo**

Nuestro trabajo como docentes tendrá muchas fases: trabajo individual, parejas, pero sobre todo, como estamos viendo: con trabajo en grupo. Por todo esto, nuestras actuaciones deben atender a la formación y forma de desenvolverse de los alumnos en cooperación y colaboración con los demás, dado que los juegos en mayor parte son de carácter grupal.

El juego puede proporcionarle nuevas experiencias sociales que le permiten desarrollar su dimensión social (Gutiérrez, R. 1997).

Todo esto nos servirá de gran ayuda para ese alumnado concreto que no tiene visión de grupo, es decir, son individualistas. Como más tarde se explicará en la Unidad Didáctica, deberemos potenciar las relaciones entre los alumnos, para que estos alumnos “egoístas” se den cuenta de que necesitan de la necesidad de otros para lograr los objetivos y conseguir así un cambio en su comportamiento.

A partir de Gutiérrez, R. (1997) sabemos que el *grupo* es el paso fundamental e imprescindible para la vida en sociedad, ofreciendo al individuo entre otros aspectos:

- Posibilidad para romper con la dependencia familiar.
- Adquirir modelos de comportamiento social.
- Sentirse aceptado, seguro y confiado.
- Desarrollar las capacidades físicas, cognitivas y sociales.

Para lograr estos objetivos es preciso que los individuos del grupo, en nuestro caso, nuestros alumnos, estén motivados y que exista una armonía entre los intereses grupales e individuales. Ahí es donde entra en acción el docente escogiendo los mejores juegos para conseguir este objetivo.

## **2.3 El papel del educador en el grupo**

Nuestro papel en todo esto es muy importante, por lo que requiere de una reflexión y análisis. Como responsables del grupo debemos tener una serie de funciones: establecer pautas de conducta, motivar a los alumnos, mantener relaciones positivas con todos, crear un clima de confianza, etc. En relación al grueso del TFG, también deberemos saber llevar la clase hasta el objetivo que buscamos, es decir, saber qué hacer para que los propios alumnos consigan el aprendizaje y lleguen al objetivo propuesto.

Según Anderson H.H., en la obra de Gutiérrez, R. (1997), existen dos categorías de comportamiento con los individuos por parte del educador:

- *Dominativo*: Da órdenes, amenaza, castiga, etc.
- *Integrativo*: Ayuda, elogia, acepta iniciativas, flexible, etc.

Para el mejor desarrollo de la Unidad Didáctica es conveniente utilizar la segunda metodología, además de que se adapta mucho mejor a mi forma de ser y personalidad. También se puede comprobar que utilizando una u otra metodología se puede afectar al comportamiento de los alumnos, ya que aprenden lo que ven, por lo que el método integrativo creará en los individuos una conducta amistosa y colaborativa, lo que favorecerá a la interacción entre los participantes de la clase.

Por tanto, podemos observar cómo la actitud del docente, en este caso, nosotros, constituye un pilar básico tanto en las repercusiones de los aprendizajes que se realicen como en la configuración del comportamiento de los alumnos a los que impartimos docencia.

### **3. CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

A continuación comentaré diversas definiciones y características del juego de una forma general.

#### **3.1 Concepto**

Según la Real Academia de la Lengua Española, juego es una actividad que se hace con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar una o varias destrezas o capacidades. Real Academia de la Lengua Española (2016).

Por su parte, el diccionario de las Ciencias de Educación lo define como: “Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor extrínseco”. Ciencias de la Educación (2016).

Diversos autores han dado su visión de la definición de juego, como por ejemplo Huizinga (1972) que lo define como una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.

Basándonos en esta definición, nos centraremos en el apartado de las reglas, ya que como dice Huizinga (1972) se realizan los juegos mediante la utilización de una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, ya que la finalidad de la Unidad Didáctica que expondré más adelante se centra en la utilización de reglas acordadas en consenso por el global del alumnado.

### **3.2 Características**

Cada juego tiene sus propias características, pero existen algunas que todos los juegos reúnen y son las siguientes según lo expuesto por García, A; Ruiz, F; Gutiérrez, F; Marqués, J.L; Román, R. y Sámper, M. (2002).

- *Placentero*: Cualquier juego debe producir placer a quien lo realiza, nunca lo contrario.
- *Natural y Motivador*: Debe suponer una motivación para el alumno, algo que el alumno hace de forma natural.
- *Voluntario*: Hay que entenderlo como algo libre, no una obligación.
- *Mundo Aparte*: La práctica del juego evade al alumno de la realidad, sale del marco de lo cotidiano.
- *Creador*: Favorecerá a la creatividad de la espontaneidad y favorecerá para un desarrollo más equilibrado.
- *Expresivo*: Es un elemento que favorece la exteriorización de los sentimientos y comportamientos más naturales del alumno.
- *Socializador*: Su práctica favorece los hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

## **4. DIFERENTES CORRIENTES EN EL MUNDO DEL JUEGO**

En este apartado nombraremos algunas de las corrientes del juego a lo largo de la historia.

#### **4.1 Juegos cooperativos**

Esta corriente nace por la necesidad de varios autores de eliminar la competición del juego y por consiguiente eliminar las frustraciones y problemas que pueda acarrear a los alumnos. Uno de los principales autores de esta corriente, Orlick (1986) sostiene que los juegos deben presentarse de una forma no competitiva, es decir, sin oposición. Según estos autores esta tipología de juegos son los más adecuados para las primeras etapas del alumno ya que eliminan la puntuación y por lo tanto, el miedo al fracaso de los jugadores.

#### **4.2 Juegos tradicionales**

A esta clase de juegos pertenecen aquellos que han ido pasando de generación en generación con el mismo nombre y que pueden ser específicos de una zona concreta.

*“Proviene de la presión de las generaciones y poseen un gran marcado cultural desde el punto de vista de su valor antropológico”* Moreno, C. (1997).

Estos juegos requieren de un material específico muchas veces y están ligados a la historia y cultura de un lugar específico.

#### **4.3 Juegos alternativos**

Una de las corrientes más actuales en el mundo de la Educación Física. Se inicia en nuestro país en la década de los 90 a través de 10 unos seminarios del Instituto Nacional de Educación Física de Madrid según recoge Hernández, M. (1997).

Estos juegos se centran en utilizar materiales específicos, creados por los propios alumnos, algunas veces, con la ayuda interdisciplinar de otras áreas.

#### **4.4 Juego motor reglado**

Esta es la corriente más centrada en el presente documento. Llevada a cabo por el grupo de profesionales de la enseñanza que componen el grupo de investigación Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, dirigido por Marcelino Vaca y en el cual la visión del juego motor reglado es la siguiente: consideran al juego como un proceso en construcción a medida que el niño/a juega, por ello el docente debe tener claros sobre todo tres puntos de vista principales.

En Vaca, M. y Varela (2008) el primero de ellos es no olvidar el carácter discente del juego, elemento de entretenimiento y reflejo de lo más personal del propio alumnado, que siempre se debe tener en cuenta. Por otro lado, todo el alumnado debe estar en él, de modo que nadie quede fuera del mismo ya que el juego desarrollado con esta metodología es un juego para todos. Por último, se han de localizar los ingredientes de este juego, las estructuras internas del mismo como dice García Monge, A. (2005) para extraer y transmitir esos aprendizajes al alumnado.

## 5. EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM OFICIAL

Al hacer un análisis del Currículo Oficial de Educación Primaria BOE (2014) podemos observar la escasa presencia del tema que nos compete en el documento oficial.

*“El juego es un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Las propuestas didácticas deben incorporar la reflexión y análisis de lo que acontece y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones”.* BOE (2014).

En los criterios de evaluación nos encontramos con: *“Identificar e interiorizar la importancia de la prevención, la recuperación y las medidas de **seguridad** en la realización de la práctica de la actividad física”.* Un apartado que habla del tema principal del documento, los alumnos deben observar, analizar y reflexionar las medidas de seguridad existentes en la Educación Física, y más en concreto en los juegos que se imparten.

Más adelante podemos ver: *“Opinar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás”.* En este apartado encontramos lo que más se puede acercar al tema central del presente documento. Los alumnos deben cooperar entre todos para llegar a una solución y una norma común.

En relación a lo anterior: “*Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo*”. En el tema que nos compete, es imprescindible que los alumnos respeten las decisiones de otros y por consiguiente, que se llegue a una solución analizada y reflexionada por todos.

En los *estándares de aprendizaje* podemos ver: “*Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos*”. En relación al tema que nos compete, es un apartado importante, ya que es un apartado que evaluar al alumnado de Educación Primaria.

## **6. LAS DIMENSIONES DE LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS**

Este tipo de juegos están compuestos por tres dimensiones que nos facilitan la comprensión y el análisis de los mismos, así como las respuestas que provocan en el alumnado. De esta forma, según lo que nos dice García (1994) el trabajo con estas dimensiones nace de la necesidad de nuestro lugar de trabajo y de la forma en la que entendemos la Educación Física.

Las dimensiones implicadas en las situaciones lúdicas son las siguientes:

### **6.1 Dimensión estructural**

La dimensión estructural la encontramos definida por el conjunto de normas que conforman la situación de juego, haciendo que un grupo de individuos puedan desarrollar sus acciones dentro de un marco de intenciones definido y compartido. Además, suele ser la dimensión más estudiada porque está compuesta por elementos definidos y manejables. Dentro de esta dimensión destacamos a *Parlebas*, fundador de la praxología, la cual se va a encargar del estudio íntegro de los elementos del juego. Así pues, de acuerdo a Parlebas (1981) clasifica las situaciones motrices según tres parámetros que son determinados por la *incertidumbre*, de los cuales resulta una clasificación de las acciones motrices:



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

Estos tres criterios dan lugar a 8 categorías según la presencia o ausencia de incertidumbre en uno o varios de estos elementos. De esta manera, la incertidumbre viene reflejada con un guion debajo del elemento considerado. Por ejemplo: CAI → Cualquier juego de cooperación-oposición: Podría ser el Balonmano. .

El tema praxológico surge en España con Hernández Moreno (1994), donde nos aporta nuevas ideas según la forma de utilizar el *espacio* y el *orden de intervención* de los jugadores:

- De espacio separado y participación alterativa (Pádel).
- De espacio común y participación simultánea (Baloncesto).
- De espacio común y participación alternativa (Frontenis).

Este enfoque praxológico nos permite conocer los posibles roles de los participantes durante el juego y ver que las normas son manipulables y surgen del pacto de los participantes.

Con estos conocimientos se intenta que los alumnos puedan crear sus propios juegos o modificarlos para que se acoplen a sus características personales, haciéndoles ver que cambiar de normas influye en la forma en la que se desarrolla el propio juego.

## **6.2 Dimensión cultural**

*“Al jugar el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece”*. Parlebas (1988, 114).

Según lo que nos dice García Monge, A. (2007) la relación que existe entre juego y cultura queda explicada a través de tres ideas o parámetros:

- *Las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto.*

Los juegos son una forma de ver reflejada la personalidad y cultura de los niños y niñas que lo realizan. Un claro ejemplo de ello, son los juegos tradicionales, que pueden variar dependiendo del origen del alumno. También los materiales con los que se practican los mismos juegos varían en función del contexto en el que nos encontramos.

- *Las estructuras de los juegos suponen unos textos que implican simbología.*

Otro de los rasgos característicos es el paso de gestos o expresiones del propio juego que van pasando de generación en generación en función de la cultura personal del alumnado, ya que en función de la misma, estos gestos o expresiones varían.

- *El juego es una herramienta que el niño/a utiliza para introducirse y aprender la cultura interactuando con el entorno y asimilando los códigos del mismo.*

Reboredo (1983) y Bronfenbrenner, U. (1987) exponen la importancia del juego para la inmersión cultural del niño/a. Mientras juegan se hacen conscientes de las características del mismo y de la cultura que rodea al juego.

### **6.3 Dimensión personal**

Esta dimensión se caracteriza por los individuos que conforman el juego e intervienen en la resolución del mismo, donde todos deben estar en plenas facultades para realizarlo.

Como docentes debemos saber las motivaciones, estados de ánimo, dificultades, problemas o fallos de aprendizaje de cada uno de los individuos que conforman el juego.

Encontramos con varios estudios psicológicos y pedagógicos que intentan establecer unos perfiles comunes a todos los jugadores. Según García Monge, A. y Rodríguez (2007) no debemos establecer puntos comunes ya que cada alumno es único y su personalidad puede aportar diferentes formas de ver y realizar el juego.

“Cada una de las dimensiones que componen el juego (estructural, personal, cultural) tiene su influencia sobre la lógica del juego y condicionan las acciones de los participantes” (García Monge, A. y Rodríguez, 2007, p.98).

## 7. EL JUEGO MOTOR REGLADO

Según lo que nos dice Navarro, V. (2011) cualquier juego motor puede ser mejorado. Para esto, hay que saber que las situaciones motrices engloban un conjunto de situaciones con estructuras definidas y próximas, reunidas según sus lógicas comunes. Desde este punto, los docentes debemos saber cómo reestructurar los juegos a partir de los análisis de sus componentes y estructuras.

Además, se comenta que los docentes de Educación Física utilizamos los juegos motores reglados para trabajar diferentes aspectos del currículum como hemos podido comprobar anteriormente, pero según lo comentado por Navarro, V. (2011) coincide en una modificación de los mismos para aprovechar lo que el juego puede ofrecer al alumnado.

Navarro (2011) sostiene lo siguiente:

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

De acuerdo a Navarro, V. (2011) existen reglas en los juegos conocidas por todos, pero existen otras que aparecen a lo largo de la realización de los mismos. Por ejemplo, en un juego de atrapar a los contrarios, se sabe que una vez que eres pillado, no puedes pillar al que te pilló. De la misma manera, nos indica que detrás de una regla se esconde uno o más valores, es lo que llama el *espíritu de la regla*. Esto nos ayuda en la intervención pedagógica del juego, ya que haremos que los alumnos se den cuenta por sí mismos de los valores y situaciones que se pueden dar en un juego y de cómo trabajar sobre ellos.

También, según Rovegno y Bandhauer (1994) los maestros deben de realizar “tiempos muertos en el juego” para que los participantes reflexionen y modifiquen las reglas, todo esto, para que se vea de forma más clara cómo se desarrolla el juego y favorecer así la toma de decisiones por parte del alumnado.

Otros autores establecen otro enfoque como Orlick (1990): Su metodología nos dice que trata de que todos los jugadores participen dentro del juego por igual, independientemente de su nivel de habilidad. Por esto aparecen los *juegos motores cooperativos* en los que se utiliza la regla de jugar *con otros y no contra otros*. Esto lleva a que los participantes deban cooperar para conseguir el objetivo del juego y puedan satisfacer el deseo de participar por el mero placer de divertirse. Sin embargo, de acuerdo a García Monge, A. (2005) se crean para huir de los problemas del juego y se buscan “paraísos lúdicos”, sin tener ningún tipo de tratamiento, recomendación o envoltura metodológica que centre al alumnado en el tema.

## **8. EL JUEGO BUENO**

Existen muchos aspectos que pueden recoger el significado del juego bueno, ya que como expondré a continuación, son muchos los factores que engloban su significado.

Una definición inicial:

*“Aquel que se adapta a las características de un grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente, en el que se da un equilibrio en las relaciones, todos tienen la oportunidad de participar y progresar, se desarrolla sin conflictos ni riesgos de lesiones, en los espacios adecuados y en el que los jugadores participan en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará.”*

*(García Monge, A. 2011: 43)*

Esta definición será el eje central sobre el cual se componen las bases del *juego bueno* según García Monge, A. (2011).

Nuestra labor como docentes es la de ofrecer oportunidades a los alumnos para que todos experimenten procesos educativos interesantes, dejando de lado a los juegos y centrándonos en los jugadores.

Atendiendo a esto último, no se habla de que un juego sea “bueno” o “malo”, sino de que en función del juego que se quiera enseñar a los alumnos y como nos dice García Monge, A. (2009): “*entendemos que toda actividad lúdica necesita de un proceso activo por el docente para transformarla en un proceso educativo*”. Por ello, en cada juego debemos buscar las mejores estrategias para llegar a la idea educativa que tenemos como docentes.

*“No hablamos, por tanto, de juegos sino de llegar a jugar de forma más educativa, lo que es en definitiva el juego bueno.”*

En el proceso de creación del *Juego Bueno* abordaremos cuatro pilares:

### **8.1 Relaciones**

La mayor parte de los juegos son realizados por un conjunto de personas, por lo tanto, debemos tener en cuenta que cada alumno es una personalidad en sí misma con sus características y actitudes. Debemos hacer que el alumnado tome consciencia de realizar juegos equilibrados, es decir, en los que todos jueguen y participen de igual manera sin tener en cuenta sus diferencias, ayudando a aquellos que tengan más dificultades, jugando sin presión y sin reproches.

Según García Monge, A. (2009) se establecen algunos aspectos:

- Escucha y aceptación de otras opiniones, diálogo.
- Participación en diferentes roles.
- Aceptación de las diferencias y comprensión de la responsabilidad personal en la ayuda a otros.
- Integración de todos en el juego en un ambiente de empatía, respeto y tolerancia, sin rechazos o marginaciones.
- Comprensión y uso de los criterios que ayudan a mejorar la colaboración.

## 8.2 Seguridad

En este apartado se habla del tema central del presente documento, el pilar del *Juego Bueno* sobre el que basaré mi *Unidad Didáctica*.

Se trata de uno de los aspectos más básicos e importantes de la Educación Física. El principal objetivo es hacer ver al alumnado los peligros presentes que hay en cualquier juego y de que si estos siguen en él, el juego debe acabar. En definitiva, se trata de hacer ver al alumnado la responsabilidad que tienen dentro del juego para hacerlo de una forma segura y controlada.

Según García Monge, A. (2009) se establecen algunos aspectos dentro de este pilar:

- Colaboración en el acondicionamiento de las zonas de juego para que sean menos peligrosas.
- Cuidado de la indumentaria personal (relojes, calzado –adherencia y cordones, ...)
- Control del movimiento; evitando acciones peligrosas hacia uno mismo y hacia los demás, adoptando una actitud de consideración hacia el resto, identificando las acciones peligrosas y buscando las formas de resolución del juego más seguras.

### **8.3 Normativa**

Otro de los puntos centrales del presente documento. En este apartado se debe hacer ver a los alumnos que las reglas no son algo que no se pueda modificar, pero sí algo necesario para la ejecución del juego en sí mismo.

Como docentes debemos hacer ver a los alumnos su protagonismo en el juego, así como en la toma de decisiones a la hora de pactar entre todos las mejores normas para la reelaboración del juego.

Según García Monge, A. (2009):

- El pacto de un marco básico de normas de funcionamiento (escucha, respeto, ayuda...).
- El respeto de las normas y el desarrollo de la acción siguiendo la lógica del juego.
- La comprensión de la norma como un pacto colectivo.
- La modificación de las normas para que se adapten mejor a las características del grupo, logrando un juego interesante para todos, con un reto equilibrado.
- La comprensión de la influencia de los cambios de las normas en el desarrollo del juego.
- El conocimiento de los elementos de la estructura de los juegos que permiten su transformación o creación.

### **8.4 Intervención personal y responsabilidad**

Este apartado nos habla de lo relacionado con la participación del alumno, es decir, lo que puede aportar un alumno personalmente para el juego en general y ayudar al global de la clase.

Por lo tanto, según García Monge, A. (2009), los aspectos a trabajar son:

- Aceptación de la derrota y el éxito.
- La conciencia sobre la transformación emocional que produce el juego.
- La actitud tolerante.
- La actitud positiva ante los sucesos del juego.
- La mediación ante los conflictos.
- La actitud empática.
- La búsqueda de mejora personal.

El conjunto de estos cuatro pilares nos daría una definición de Juego Bueno según lo que nos dice García Monge, A. (2009):

*“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 practicarán”.*

## **9. CÓMO ENSEÑAR EL JUEGO BUENO**

Está claro que no existe una única metodología de aprendizaje-enseñanza del tema, pero según lo expuesto en Vaca (2002) y Bores (2005), he decidido aceptar el siguiente esquema con las estrategias didácticas para la realización de mi Unidad Didáctica sobre el tema.

### **9.1 La pizarra**

La pizarra será el eje central del aprendizaje de los alumnos, donde según Vaca y Sagüillo (2009) se irá dejando constancia de todos los aprendizajes que se van produciendo por parte de los alumnos.

En ella se expondrán los títulos de las sesiones así como los aprendizajes que se han ido realizando hasta el momento, también esto nos servirá de ayuda como método de evaluación para el alumnado.



Con esta metodología introducimos al alumnado en una forma de trabajar en la que la participación activa es clave, ya que necesitamos de su ayuda para la formalización y realización de la pizarra.

## **9.2 Juego inicial**

En este aspecto nos centraremos en dos partes:

- a) Proponer juegos que presenten un problema para el alumno.

En relación a la Unidad Didáctica que mostraré y analizaré a continuación, se plantea un problema relacionado con uno de los pilares anteriormente nombrados, en nuestro caso: Seguridad; donde los alumnos se ven ante una situación de disonancia cognitiva, es decir, se deben proponer juegos en los que se vea claramente que se quiere trabajar uno de los aspectos anteriormente nombrados.

- b) Secuenciarlos por edades.

Lo más importante es elegir juegos que sean significativos para los alumnos, es decir, que supongan un cierto nivel de dificultad, ya que por ejemplo, si exponemos un juego muy sencillo a un alumno de sexto curso, no se podrá realizar en las óptimas condiciones y por tanto será imposible trabajar el juego bueno.

Estos juegos según García Monge (2009) deben presentar las siguientes características:

- No requerir de habilidades muy complejas que dejen fuera de juego a parte de sus participantes (botar, dominar un móvil, dominar un implemento,...).
- Juegos que les impliquen mucho y que una vez “jugados bien” nos puedan servir para trabajar otras unidades didácticas en torno al juego como las habilidades o las estrategias.

### **9.3 Centrar las sesiones en un tema concreto**

Se trata de hacer, una vez que el alumno se encuentra implicado en la acción del juego, que aparezca en él una lógica educativa a partir de la formulación de preguntas.

Las preguntas deben ser significativas para el alumno, por lo que se harán de lo realizado durante el juego. Para ello se realizarán momentos de reflexión conjuntos, individuales o por pequeños grupos, en los que el profesor debe realizar estas preguntas para orientar a los alumnos hasta el punto de aprendizaje que se quiere lograr.

La utilización de fichas en las que los alumnos recogen lo aprendido y utilizado hasta el momento también es importante, ya que estamos cambiando la metodología de trabajo por parte del alumnado, acostumbrado a escuchar y realizar acciones impuestas por el docente. También es interesante la puesta en común con los demás alumnos, para que la democratización de las normas (apartado de Normativa de la Unidad Didáctica, por ejemplo) sea más fácil para los alumnos.

Por lo tanto, es importante centrar cada sesión en un apartado concreto de lo que estamos trabajando, para no sobrecargar al alumno con conocimientos o aprendizajes. Como veremos en la Unidad Didáctica, lo adecuado es ir trabajando por sesiones cada tema, como por ejemplo: espacio de juego, materiales, interacción con los compañeros, etc. (En el tema de Seguridad).

## 5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

A continuación se muestra el plan de actuación o Unidad Didáctica que he llevado a cabo durante mi Prácticum II. Posteriormente realizaré una introducción sobre el contexto del centro y de los cursos a los que va dirigida la programación para posteriormente centrarnos en ella.

### 1. CONTEXTO

El centro donde realicé mi Prácticum II es el Colegio Concertado San José (Palencia). Está ubicado en el barrio de San José, muy próximo a la fábrica de armas.

#### 1.1 Grupo de control

He decidido utilizar el *4º curso de Educación Primaria* como grupo de control, como se expone en Gobernado, C. (2016) por las siguientes razones:

- *“Es el curso con el que más horas paso a lo largo de la semana, lo que hace que se haya formado un vínculo de afectividad con unas relaciones interpersonales con los alumnos que hace propicio que las tareas se realicen de una forma más beneficiosa para el alumnado.*
- *El nivel de madurez personal que hay en la clase es mayor que en cursos anteriores, por lo que la metodología de trabajo se puede cambiar sin esperar unos resultados negativos. Estos alumnos se adaptan rápidamente y bien a las innovaciones, por lo que esto afecta de una manera positiva a la hora de su realización.*
- *Es el curso con el que menos horas he perdido por temas ajenos a la programación (salidas, exámenes, días festivos, etc.)”.*

## 1.2 Lugar de trabajo

El espacio del que disponemos se trata del gimnasio del colegio. Un espacio de unos 30 metros de largo por 15 de ancho dispuesto de la siguiente manera:

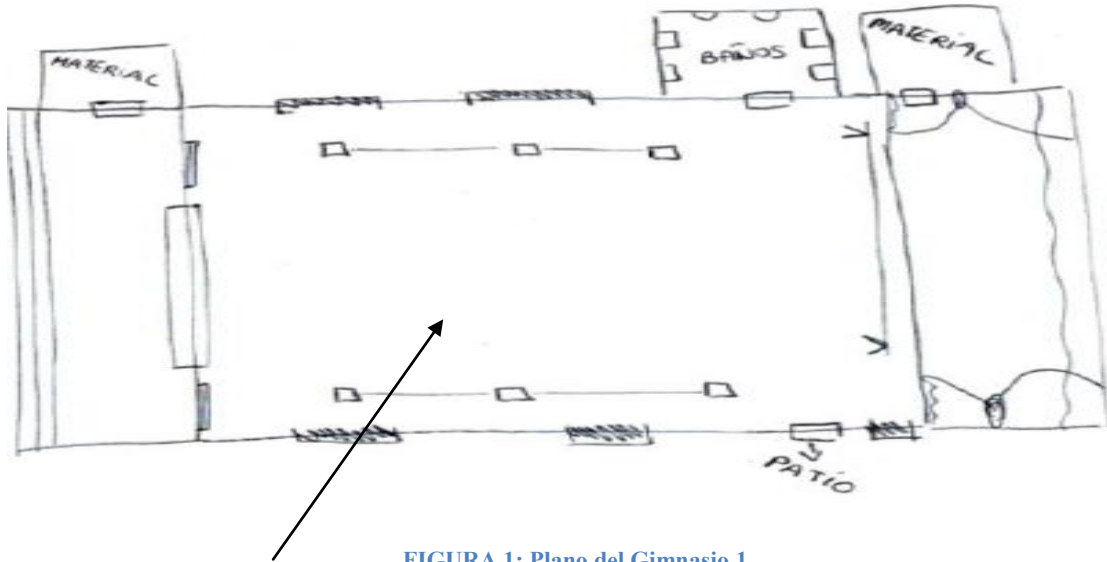


FIGURA 1: Plano del Gimnasio 1

Esta zona es la que disponemos para la realización de las clases.

En ella nos podemos encontrar con varios elementos peligrosos como pueden ser: las espalderas, columnas, barras que las unen, radiadores, salientes, etc. Por lo que deberemos proponer situaciones en las que los alumnos jueguen con estos elementos para determinar entre todos qué espacio es el más seguro para la realización del juego.



FIGURA 2: GIMNASIO 1



**FIGURA 3: GIMNASIO 1**

### **1.3 Material disponible**

Como ya se expuso en Gobernado, C. (2016) el material con el que se cuenta es bastante limitado y en muchas ocasiones, se encuentra en mal estado. Por estas razones deberemos utilizar los materiales de los que disponemos (pelota FOAM, Disco Hockey, Pañuelos, Pelota Yoga, Pelota Dura, Indiacá) para la realización de los juegos y determinar así el material más seguro.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

Con la realización de esta Unidad Didáctica pretendo mostrar la importancia que tiene la introducción de juegos en el mundo de los/as niños/as. Como maestros, es nuestra labor la de hacer de estos juegos un elemento educativo más y por lo tanto, convertir esa experiencia lúdica en aprendizaje para el alumnado.

Se pretende tratar aspectos y temas de seguridad en el juego, ya que éste de acuerdo a García Monge, A. (2005b) remueve en los participantes muchas emociones que les llevan a estados de activación y alteración especial que provocan reacciones impulsivas y catárticas. Para ello, es misión del docente regular las acciones de los alumnos para que estas sean conscientes e intencionadas, reduciendo así la peligrosidad del juego.

La metodología que se sigue en la realización del juego es ideal para que todos y cada uno de los participantes de la sesión sean protagonistas y por lo tanto puedan aprender y cambiar su forma de pensar, más egocéntrica, por otra más cooperativa e intencionada, para que con la ayuda común, todos mejoren y aprendan.

De esta forma, centrándonos en el otro apartado del presente documento: *La Normativa*, se establecerán en consenso unas normas para la mejor realización del juego por parte del alumnado, partiendo de momentos de reflexión y puesta en común entre todos los integrantes. Esto va a permitir que el alumnado reflexione sobre lo que ha pasado durante el juego y sea consciente de sus actos, aprendiendo lo las opciones que se pueden dar y aquellas que no, dentro de un juego.

### **3. INTERVENCIÓN**

En el presente apartado se expondrá la Unidad Didáctica impartida en los dos cursos.

#### **3.1 Objetivos de la unidad didáctica**

- Aprender las características de los Juegos Motores Reglados para que sean considerados como Juego Bueno.
- Respetar las reglas o normas pactadas por todos.
- Ser consciente de las acciones propias y de los compañeros durante el juego para reflexionar y poder dar respuestas adecuadas.
- Conocer los posibles riesgos que se dan dentro de un juego y establecer alternativas para solucionarlo.
- Establecer normas en consenso entre todos los participantes durante los periodos de reflexión tras el juego.

#### **3.2 Contenidos de la unidad didáctica**

- Características del Juego Bueno.
- Regulación del juego (Normas del Juego).
- Elementos peligrosos que hay que evitar dentro de un juego: Espacio, Material, Compañeros.
- Situaciones peligrosas que pueden ocurrir durante el juego.
- Establecimiento de normas entre los alumnos durante los momentos de reflexión sobre la acción.
- Participación en los distintos roles dentro del juego de forma.
- Respeto en las normas establecidas por los demás compañeros.

### 3.3 Evaluación de la unidad didáctica

Para la evaluación utilizaremos tres elementos:

- Pizarra (Anexo 4): En ella se irán confeccionando los saberes aprendidos sesión tras sesión como se indica en Vaca y Sagüillo (2009). Los alumnos deberán ir completándola al finalizar cada sesión en consenso con todos.
- Autoevaluación (Anexo 5): Mediante la resolución de una ficha de autoevaluación de contenidos.
- Observación (Anexo 6): Con una tabla de doble entrada con unos ítems previamente establecidos (Criterios de Evaluación).

### 3.4 Estructura de las sesiones – propuesta de enseñanza aprendizaje

*Momento de Encuentro.*

Al comienzo de cada sesión reuniré al alumnado frente a la *Pizarra* para explicar los contenidos de la Unidad Didáctica y en concreto de la sesión que nos toca. En futuras sesiones se recordará lo visto anteriormente. Posteriormente se explicará el juego que se va a realizar y los elementos en los que habrá que fijarse para la realización de la ficha pertinente.

*Momento de Construcción del Aprendizaje.*

Realizaremos el juego de cada sesión sin establecer normas en un principio, únicamente dando el objetivo del mismo. Tras unos minutos de juego se realizará el primer momento de *Reflexión sobre la Acción* (RsA), donde los alumnos son los que tienen que decir qué ha ocurrido durante la ejecución del juego con la ayuda de las preguntas guiadas del docente. Una vez fijados los elementos de seguridad que se pretenden, se establecen las primeras normas y se vuelve a realizar el juego. En este momento se irá confeccionando la parte indicada de cada ficha.

Se repite el proceso dos veces más hasta conseguir el Juego Bueno. Una vez hecho, se deja una partida libre para que los alumnos disfruten del juego conseguido.

Primeramente realizaremos el Juego de “*Alturitas*” para centrarnos en la seguridad del *Espacio*. Se buscará que los alumnos sean conscientes de que la cantidad de espacio de juego es importante a la hora de realizar un juego. Posteriormente realizaremos el Juego de “*Pelota Sentada*” para centrarnos en los elementos de seguridad que se corresponden con el *Material*, hay que conseguir que los alumnos conozcan los diferentes tipos de material con los que contamos y que sepan apreciar cuáles son más seguros. Para finalizar realizaremos el Juego de “*Pañuelito*” para centrarnos en el elemento de seguridad de los *Compañeros*. Debemos cerciorar a los alumnos de que también existe peligro con los demás participantes y que existen diferentes formas de atrapar a los compañeros.

*Momento de Despedida.*

Se reunirá a todo el alumnado frente a la Pizarra para realizar una reflexión conjunta global y poner en común todo lo aprendido sobre el Juego Bueno. Se dejará planteado lo que se expondrá en la siguiente sesión. Se recogerá el material y se volverá al aula.

En la última sesión, los alumnos realizarán la ficha de *autoevaluación* (Anexo 5).

#### 4. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

*SESIÓN 1. “APRENDEMOS A JUGAR DE FORMA SEGURA”*

(Anexo 7)

<i>4º EDUCACIÓN PRIMARIA</i>	<b>CURSO</b>
<i>GIMNASIO</i>	<b>ESPACIO</b>
<i>ESPALDERAS, BANCO SUECO, RADIADORES, SALIENTES, VENTANAS, ESCENARIO, COLUMNAS, BARRAS.</i>	<b>MATERIALES</b>
25.	<b>Nº ALUMNOS</b>
<i>55 MINUTOS</i>	<b>DURACIÓN</b>

FIGURA 4: SESIÓN 1



a) *Momento de Encuentro:*

Voy a buscar a los alumnos al aula y una vez que están en silencio, frente a la pizarra de la clase empiezo a explicar el tema nuevo que vamos a trabajar durante los próximos días. Una vez expuesto: presentaré la *Pizarra* (Anexo 4) que utilizaremos en el gimnasio y los contenidos que vamos a ir introduciendo en ella, así como la ficha que realizaremos en la sesión. Acto seguido mando formar filas y bajamos al gimnasio.

Una vez en el gimnasio reuniré a los alumnos en el centro del mismo para la explicación del juego por si hay dudas del mismo y expondré el objetivo del mismo y lo que vamos a trabajar: *Seguridad en el Espacio de juego*.

b) *Momento de Construcción de Aprendizaje:*

Comenzarán a realizar el juego de “Alturitas” centrándonos en el espacio de juego y de los elementos que lo conforman para hacer un juego seguro. Al principio se establecerá un terreno de juego con unas dimensiones reducidas.

Tras unos momentos de juego, se realizará la primera *Reflexión sobre la Acción*, donde los propios alumnos son los que exponen los elementos más peligrosos del juego. Nos centramos en el espacio y en los elementos que lo forman. Acto seguido rellenarán la ficha (Anexo 1) y comenzarán a poner *normas* para evitar situaciones conflictivas.

Se reanudará el juego con las normas pactadas. En función de lo que suceda realizaré más momentos de *RsA* hasta conseguir el *Juego Bueno*. Una vez lo consigan, volverán a repetir el juego para que los alumnos puedan disfrutar del juego obtenido.

c) *Momento de Despedida:*

Reuniré al alumnado frente a la Pizarra (Anexo 4) y rellenaremos la parte de la sesión actual, recordando lo aprendido en el día y presentando brevemente lo que trabajaremos en próximos días. Recogemos material, hacemos una fila y volvemos al aula.

## SESIÓN 2. “BUSCAMOS EL MATERIAL SEGURO”

(Anexo 8)

<i>4º EDUCACIÓN PRIMARIA</i>	<b>CURSO</b>
<i>GIMNASIO</i>	<b>ESPACIO</b>
<i>PELOTA FOAM, INDIACA, DISCO HOCKEY, PAÑUELO, PELOTA YOGA, PELOTA DURA</i>	<b>MATERIALES</b>
<i>25</i>	<b>Nº ALUMNOS</b>
<i>55 MINUTOS</i>	<b>DURACIÓN</b>

FIGURA 5: SESIÓN 2

### a) *Momento de Encuentro:*

Voy a buscar a los alumnos al aula y nos dirigimos al gimnasio. Nos reunimos entorno a la Pizarra que estamos confeccionando y recordamos lo visto en la anterior sesión (*Seguridad en relación al Espacio de Juego*). Recordamos que estamos trabajando la Seguridad y la Normativa.

Presento el nuevo elemento del tema, hago preguntas para que sean los propios alumnos los que den con la solución: <<¿Qué otros elementos aparecen en el juego?>>. Una vez aparece el contenido: Materiales, explico la ficha (Anexo 2) que deberán ir rellenando y comenzamos con la explicación del juego.

### b) *Momento de Construcción de Aprendizaje:*

Realizaremos en esta ocasión el Juego de “*Seguridad Sentada*”. Lo denomino en un principio de esta manera para que los alumnos no sepan el material que van a utilizar finalmente. El juego es el de *Pelota Sentada*: Un alumno/a se la queda y tiene que lanzar un material a los compañeros para pillarles, el objetivo es que pille a todos.

Comenzaremos el juego utilizando los diversos materiales de los que disponemos: *Pelota FOAM, Indiacas, Disco Hockey, Pañuelo, Pelota Yoga, Pelota Dura*.

Una vez hayan experimentado el juego, realizaremos el primer momento de *Reflexión sobre la Acción* (RsA) donde haré preguntas para comprobar el grado de aceptación que tienen los alumnos sobre los materiales más o menos seguros.

Llegamos a la conclusión de que hay dos materiales que son seguros: el pañuelo y la pelota FOAM. Una vez establecidos los materiales seguros debemos enfocar la atención de los alumnos al objetivo del juego: Dar a los rivales, por lo tanto deben decidir dentro de esos materiales seguros cuál es el idóneo para esta tarea, por lo tanto se elige la pelota FOAM. En este momento, rellenarán la ficha (Anexo 2) y estableceremos las primeras normas.

Cuando se establecen las normas, realizaremos una segunda prueba en el juego. Repetiremos este proceso hasta conseguir el *Juego Bueno*.

Una vez conseguido se dejará un tiempo a los alumnos para que disfruten del juego obtenido.

c) *Momento de Despedida:*

Reuniré al alumnado frente a la *Pizarra* (Anexo 4) y rellenaremos la parte de la sesión actual, recordando lo aprendido en el día y presentando brevemente lo que trabajaremos en próximos días. Recogemos material, hacemos una fila y volvemos al aula.

**SESIÓN 3. “SEGURIDAD CON EL COMPAÑERO”**

(Anexo 9)

<i>4º EDUCACIÓN PRIMARIA</i>	<b>CURSO</b>
<i>GIMNASIO</i>	<b>ESPACIO</b>
<i>PAÑUELO</i>	<b>MATERIALES</b>
<i>25</i>	<b>Nº ALUMNOS</b>
<i>55 MINUTOS</i>	<b>DURACIÓN</b>

FIGURA 6: SESIÓN 3

a) *Momento de Encuentro:*

Voy a buscar a los alumnos al aula y nos dirigimos al gimnasio. Nos reunimos entorno a la Pizarra (Anexo 4) que estamos confeccionando y recordamos lo visto en la anterior sesión (*Seguridad en relación al Material en el Juego*). Recordamos que estamos trabajando la Seguridad y la Normativa.

Presento el nuevo elemento del tema, hago preguntas para que sean los propios alumnos los que den con la solución: <<¿*Qué otros elementos aparecen en el juego?*>>. Una vez aparece el contenido: *Contrincantes*, explico la ficha (Anexo 3) que deberán ir rellenando y comenzamos con la explicación del juego.

b) *Momento de Construcción de Aprendizaje:*

Realizaremos en esta ocasión el Juego del “*Pañuelito*”. Se forman tres equipos en nuestro caso (uno ejercerá de árbitro/observador). Se numera a cada jugador por equipos, una vez que el docente dice un número, la persona con tal número debe salir a recoger el pañuelo y volver a su posición de salida sin que le pille el contrario.

En un primer momento el pañuelo se dispondrá de tres formas distintas:

- En el suelo.
- En el aire.
- En manos del profesor.

Una vez hayan experimentado el juego con estas tres variantes, realizaremos el primer momento de *Reflexión sobre la Acción* (RsA) donde haré preguntas para comprobar el grado de aceptación que tienen los alumnos sobre dónde es más adecuado colocar el pañuelo para evitar choques o agarrones por parte del contrario.

Llegamos a la conclusión de que la mejor opción es que el pañuelo lo tenga el profesor. Establecemos esta norma y volvemos al juego, esta vez fijándonos en los contrincantes, zonas donde podemos o no agarrar, lugares del campo donde hay mayor conflicto, etc.

Una vez realizadas un par de partidas realizamos un segundo momento de RsA y completamos la ficha (Anexo 3) y establecemos las normas de seguridad en función a los contrincantes.

Cuando se establecen las normas, realizaremos una tercera prueba en el juego. Repetiremos este proceso hasta conseguir el *Juego Bueno*.

Una vez conseguido se dejará un tiempo a los alumnos para que disfruten del juego obtenido.

c) *Momento de Despedida:*

Reuniré al alumnado frente a la *Pizarra* (Anexo 4) y rellenaremos la parte de la sesión actual, recordando lo aprendido en el día y presentando brevemente lo que trabajaremos en próximos días. Recogemos material, hacemos una fila y volvemos al aula.

**SESIÓN 4. “EVALUAMOS LO APRENDIDO”**

(Anexo 10)

<i>4º EDUCACIÓN PRIMARIA</i>	<b>CURSO</b>
<i>GIMNASIO</i>	<b>ESPACIO</b>
<i>PAÑUELO</i>	<b>MATERIALES</b>
<i>25</i>	<b>Nº ALUMNOS</b>
<i>55 MINUTOS</i>	<b>DURACIÓN</b>

FIGURA 7: SESIÓN 4

a) *Momento de Encuentro:*

Voy a buscar a los alumnos al aula y nos dirigimos al gimnasio. Nos reunimos entorno a la *Pizarra* (Anexo 4) que estamos confeccionando y recordamos lo visto en la anterior sesión (*Seguridad en relación a los contrincantes*). Recordamos que estamos trabajando la Seguridad y la Normativa.

En la sesión actual recordaremos los juegos anteriores y confeccionaremos la *Ficha de Autoevaluación* (Anexo 5) para comprobar la adquisición de conocimientos por parte del alumnado.

b) *Momento de Construcción del Aprendizaje:*

Realizaremos los juegos anteriormente nombrados con las normas establecidas por los alumnos.

Posteriormente se realizará el momento de *Reflexión sobre la Acción* (RsA) en el que se volverán a evaluar los juegos para ver si de verdad se han conseguido juegos seguros.

Una vez hayan disfrutado de todos los juegos los alumnos completarán la *Ficha de Autoevaluación* (Anexo 5).

c) *Momento de Despedida:*

Reuniré al alumnado frente a la *Pizarra* (Anexo 4) y rellenaremos la parte de la sesión actual, recordando lo aprendido en el día. Recogemos material, hacemos una fila y volvemos al aula.

## **5. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

Tras la realización de la Unidad Didáctica he podido observar 7 elementos que son claves a destacar para la implantación de esta propuesta docente, debido a que son cuestiones importantes de cara a trabajar la seguridad y la normativa en los juegos en Educación Primaria.

### **5.1 Número de alumnos**

Tras la realización de la Unidad Didáctica anteriormente explicada, he podido comprobar que el número de alumnos de la clase es un claro condicionante de la puesta en práctica de temario relacionado con el Juego Bueno. Todo esto teniendo en cuenta las características del centro en el que la realicé.

El contar con un *gran número de alumnos* es un claro condicionante a la hora de elegir tanto juegos, como espacios, como materiales y más aspectos relacionados con la programación de las sesiones.

Como he podido observar, plantear juegos en los que todos los alumnos sean participantes activos del mismo es un posible problema, sobre todo teniendo en cuenta el *espacio* con el que contamos. Además, aparece el tema del *material*. Todo esto lo explicaré más adelante.

La *Dimensión Cultural* de los alumnos no siempre es la misma, ya que no todos tienen las mismas raíces y por lo tanto cada visión de un mismo juego puede ser diferente, por lo que hay que conocer a todos y cada uno de los alumnos para escoger el juego más adecuado para trabajar el tema que nos compete: seguridad y normativa. En cuanto a esta cuestión he de decir, que la elección del juego: Alturitas por ejemplo (se ahondará más a fondo en ello más adelante) ha sido adecuada, ya que todos los alumnos conocían previamente el juego y por lo tanto, sabían de antemano los riesgos que acompañan la realización de este juego en concreto.

Otro tema en el que el número de alumnos es influyente es en los *momentos de reflexión*. El objetivo es crear un Juego entre todos los participantes, por lo tanto, al ser tantos alumnos: las intervenciones deben ser muy precisas y concretas (algo complicado en la etapa de Educación Primaria) para que todos puedan participar y para ello deberíamos contar con más tiempo material para la realización de las sesiones, algo que es imposible.

He podido observar que muchos alumnos apenas participan en estos momentos a no ser que sea el propio docente el que les haga responder o participar, y cuando lo hace un compañero, se dedican a hablar o a no prestar atención, por lo que creo que con un número menor de alumnos, el profesor puede tener la ventaja de controlar mejor a su alumnado y hacer que todos participen de igual manera. Por lo tanto, el tema de normativa se ve influido, ya que no todos los alumnos participan de forma totalmente activa en el pacto de estas normas.

Todo esto hace que la seguridad en el juego se vea comprometida. Como ya he dicho, en el espacio de juego del que disponemos, tanto alumno puede verse envuelto en choques, caídas, etc. por el simple hecho de no contar con espacio suficiente para evitarlo.

Por todas estas razones creo que la realización de una Unidad Didáctica sobre el Juego Bueno sería mucho más provechosa si se realiza con un grupo de alumnos menor, ya que así los alumnos pueden estar más centrados en la tarea.

## 5.2 Espacio

El espacio de juego o espacio físico donde se realiza la actividad lúdica es uno de los elementos más importantes a los que tenemos que prestar atención como dice García Monge en su definición de Juego Bueno: “...*en los espacios adecuados...*” (García Monge, A., 2011: 43).

En la realización de los juegos planteados y expuestos anteriormente he podido observar la importancia del espacio a la hora de realizar los juegos, pero sobre todo, de la importancia que otorga al alumnado el poder darse cuenta del espacio con el que se dispone y que éste puede variar en función del juego que se realice y de las características propias.

En el juego de *alturitas* he podido comprobar que la seguridad mejora en gran medida a raíz de aumentar el espacio de juego. Los propios alumnos son conscientes de ello, hasta tal punto de sugerir aumentar el espacio a zonas que habitualmente (en otras sesiones) no utilizamos: como por ejemplo los pasillos o el escenario. La normativa es un punto importante para este pilar, ya que siendo los propios alumnos los que hacen las normas (siempre con la guía del profesor) se hacen conscientes de los espacios seguros y hábiles para ejecutar el juego. Además, con la imposición de normas, los elementos que rodean este espacio de juego se hace mucho más seguro, ya que al realizar por primera vez la Reflexión sobre la Acción (RsA), son ellos mismos los que ven qué elementos son los más peligrosos y los que hay que evitar.

También he podido comprobar que los alumnos saben encontrar las zonas específicas del espacio de juego donde se producen más accidentes y por lo tanto, reformulan el juego para hacerlo más seguro en función de estos espacios problemáticos. El pacto de normas que se crean para evitar ser dañados o dañar a los compañeros es un tema importante que se cumple con la utilización de esta metodología porque son los propios alumnos los que son conscientes de los riesgos de la ejecución del juego y evitan ellos mismos los posibles problemas.



Además, esto es beneficioso para formación personal del alumnado, ya que son conscientes de su propio aprendizaje y utilizan lo aprendido en su vida futura como pude ver en las siguientes sesiones que impartí: Una vez que se plantea un juego nuevo, los alumnos lo primero que buscan con las normas es hacerlo más seguro.

Quizás para próximas intervenciones, lo ideal sería realizar la práctica de la Unidad en un espacio diferente, como por ejemplo el patio del colegio, para tener un espacio de juego aún mayor y poder trabajar sobre él y que los alumnos sean aún más conscientes de las posibilidades que nos ofrece el mismo y no estar limitados por lo que tenemos.

### **5.3 Material**

Como ya he comentado anteriormente, en el centro en el que he realizado el Prácticum II me he encontrado muy limitado en cuanto a disponibilidad de material. Todo esto hace que la planificación de las sesiones se vea comprometida y por lo tanto se necesita de una originalidad extra para la realización de las mismas.

También está el hecho de contar con material en malas condiciones, como por ejemplo: los *Petos* (un elemento importante para resaltar a los jugadores cazadores en el juego de alturitas por ejemplo) ya que al no contar con un número suficiente, así como contar algunos que están rotos o se hace difícil su visión (elemento primordial del mismo) nos condiciona el planteamiento de determinados juegos (teniendo en cuenta el número de alumnos con el que contamos).

Todo esto no ayuda al tema de la seguridad porque es importante diferenciar a los jugadores para evitar choques o caídas, algo de lo que me he podido dar cuenta tras la realización de las sesiones: en las que los cazadores suelen confundirse con los perseguidos al contar con un peto del mismo color que las camisetas de los compañeros.

Además los alumnos ya están acostumbrados a trabajar con determinados materiales y conocen las funciones y variaciones que se pueden dar a los mismos, por lo que la realización de la sesión 2 fue bastante rápida, ya que rápidamente llegaron a la conclusión de qué elemento de todos era el más seguro.

## 5.4 Pizarra

He podido observar que la utilización de la Pizarra en las clases de Educación Física es un elemento innovador y motivador para el alumnado, que apenas está acostumbrado a trabajar con esta metodología en esta materia.

Según Vaca y Sagüillo (2009) se irá dejando constancia de todos los aprendizajes que se van produciendo por parte de los alumnos en ella, por lo que al hacer a los alumnos conscientes de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje estos se encuentran mucho más motivados y activos durante la acción. Sí es cierto, como he comentado antes, que al ser tantos alumnos, alguno desconecta de la lección, pero con la utilización de este elemento rápidamente conseguimos captar su atención.

Creo que es un elemento muy útil y que se debería de implantar en todas las sesiones de la materia, no únicamente en aquellas relacionadas con el juego bueno, ya que así los conocimientos adquiridos por parte del alumnado se consiguen hacer más significativos.

Todo esto nos ayuda a mejorar la seguridad en los juegos, ya que deja constancia a los alumnos de los peligros que podemos encontrarnos en los mismos y también ayuda recordando la normativa impuesta por ellos mismos.

## 5.5 Observadores

Al igual que en el apartado anterior, la implantación de los *observadores externos* durante la ejecución de las tareas/juegos es una forma adecuada de hacer consciente a los alumnos de qué aprenden en todo momento durante estos juegos.

Desde una posición ajena al juego, los alumnos pueden observar más detenidamente los peligros de los mismos, sobre todo con la ayuda de fichas que ayuden a focalizar su atención, ya que como he podido ver: los alumnos en estas edades les cuesta centrarse en la tarea y se evaden con facilidad (mirando cómo escapa su amigo de un cazador, queriendo entrar a jugar en vez de estar parado...).

Con estas consideraciones, se puede ver una mejora clara de la seguridad en los juegos, ya que habiendo observadores externos contamos con dos ventajas:

- Hay menos jugadores dentro del espacio de juego.
- Son conscientes de los peligros y pueden hacérselo ver a los compañeros.

Todo esto nos ayuda al tema de la normativa, ya que el alumnado es más consciente y atento cuando habla un compañero (temas de afinidad) que cuando lo puede hacer el profesor.

Quizás ha sido un fallo mío el haber tardado tanto en implantar esta metodología en la Unidad Didáctica, ya que he visto una clara mejoría en las aportaciones en los momentos de RsA y también en la ejecución de los juegos, sobre todo al haber menos jugadores dentro del terreno de juego.

### **5.6 Elección de los juegos**

Según el Seminario del Grupo de Tratamiento de lo Pedagógico y Corporal se puede hablar de diferentes juegos para trabajar los elementos que componen el Juego Bueno.

Según lo observado creo que la elección de los juegos por mi parte ha sido acertada salvo por el del “Pañuelito”.

En cuanto al juego de alturitas, es un juego más centrado para el primer ciclo de Educación Primaria, pero que también puede usarse en el segundo ciclo si nos centramos en la *Seguridad* como expone García Monge, A. (2011). Por lo tanto, creo que la elección de este juego ha sido muy acertada, ya que dada la dimensión cultural de los alumnos y del conocimiento que tenía de ellos antes de realizar la presente Unidad, era un juego atractivo y motivador para ellos y que sobre todo realizaban de forma libre en los recreos, por lo que creí conveniente utilizarlo para que se dieran cuenta de que existen diferentes formas de realizar un mismo juego y que ellos mismos pueden ser los que lo hagan. Se ha mejorado mucho la seguridad, ya que los alumnos son conscientes de los peligros que existen dentro del espacio de juego y dentro del propio juego. Sobre todo creo que es adecuado para esta edad ya que los alumnos son capaces de estar pendientes del cazador pero también de los demás compañeros, es decir, no se preocupan únicamente de no ser pillados, sino también de evitar choques con los compañeros que evitan ser pillados, algo que con cursos anteriores se antoja algo más complicado ya que no tienen la capacidad para ello.

En cuanto al juego de “Seguridad Sentada” está más centrado al ciclo en el que nos encontramos según García Monge, A. (2011). Además, el introducir un elemento como la pelota es un factor muy motivante para este tipo de alumnado, por lo que los alumnos están más centrados en el juego. Con la utilización de las fichas focalizamos la atención de ellos en la tarea que nos compete (encontrar el material adecuado para realizar el juego). Como ya he comentado anteriormente, al realizar la Unidad Didáctica al final del periodo de prácticas (casi finalizando el curso escolar) los alumnos ya tienen algunas nociones de seguridad y conocen los materiales con los que la escuela cuenta, por lo que la elección del material se hace rápida y eficazmente. Pero es importante que sean conscientes de ello por lo que hay que trabajar con todos los materiales disponibles para que los conozcan y sepan apreciar las ventajas y desventajas de cada uno.

En cuanto al juego del “Pañuelito” he de decir que no estoy muy contento con la elección. Mi intención era la de hacer que los alumnos fueran conscientes de los posibles peligros que puede haber con los propios compañeros, ya que previamente habíamos trabajado el espacio y los materiales, y este juego reúne esos conceptos; pero durante la ejecución del mismo he podido ver que ha sido un poco complicado hacer verlo a los alumnos. Ciertamente es que con la utilización de las fichas para los observadores externos se ha podido trabajar la seguridad, ya que son más críticos con las actuaciones de los compañeros si no están participando en el juego, ya que en estas edades y sobre todo en el juego les cuesta evadirse del mismo y conseguir los conceptos necesarios. Quizás hubiera sido mejor escoger otro juego de persecución individual o incluso grupal ya que son más adecuados para estas edades según García Monge, A. (2011) en los que se trabaje la seguridad con los compañeros y sería una forma idónea para introducir unas pequeñas pinceladas de las *relaciones* que se trabajarían en otra Unidad Didáctica.

### **5.7 ¿Cuándo realizar la unidad didáctica?**

Según dice Vaca, M. (2001) el momento idóneo para la realización de este tipo de Unidades Didácticas es a comienzo del curso escolar, para establecer unas formas de conducta y trabajo a los alumnos para todo el año.

Creo que es el momento más adecuado para ello ya que como he comentado, los alumnos ya conocen el espacio y sobre todo los materiales y por lo tanto (en la unidad que nos compete) mucho del trabajo ya se ha realizado previamente. Pero sobre todo creo adecuada esta temporalización para establecer en los alumnos una metodología de trabajo y hacer que sean conscientes de que los juegos no son únicamente juegos y que no son invariables, como por ejemplo en el apartado de normativa: ya que por lo que he podido observar los alumnos creen que los juegos son inamovibles y que no se pueden modificar, algo que ha costado mucho conseguir ya que al trabajarlo en este periodo del curso escolar y sobre todo, no haberlo trabajado anteriormente, no tienen la suficiente madurez en el tema para realizarlo correctamente. Pero sí he podido comprobar que con el nivel de los alumnos de este curso, aunque se trabajen juegos destinados a otros ciclos, los objetivos se consiguen.

## 6. CONCLUSIONES

Los Juegos Motores Reglados nos dan la oportunidad de desarrollar muchas de las capacidades del alumnado, no solo las capacidades motrices, sino también valores y aptitudes, por lo que aparecen intereses docentes y discentes. Durante la actividad lúdica se dan muchas situaciones que pueden relacionarse con la realidad del niño y de la niña sacando así lo bueno y malo de cada uno. Por lo tanto aquí entra el papel del docente, que es el encargado de hacer que los niños y niñas sepan cómo jugar y qué aprender mientras realizan la actividad lúdica. Para ello, debemos crear un entorno educativo alrededor de los juegos, no limitarnos a “jugar sin más”, es decir, hay que conseguir que el alumno adquiera unas aptitudes, valores, normativas... que se transmiten a través del juego.

Trabajar el *Juego Bueno* en la etapa de Educación Primaria es un tema muy importante, ya que sienta las bases de los aprendizajes del alumnado de cómo jugar y aprender mientras se juega. He podido comprobar que trabajando los elementos que conforman este *Juego Bueno*, de una manera individualizada (*Normativa y Seguridad*) los conocimientos se adquieren mejor y los alumnos toman consciencia de lo que van aprendiendo rápidamente. Trabajar estos dos aspectos por primera vez es una tarea complicada, en mi caso, al realizarlo en el cuarto curso, ha habido mucha confusión dentro del alumnado pero gracias a su nivel de desarrollo cognitivo y nivel de madurez se han cumplido los objetivos de la Unidad Didáctica. Además, estos el tema de *Seguridad* es uno de los más importantes junto con el de *Relaciones*, ya que son dos pilares básicos en cualquiera de los juegos y actividades que se realizan en la escuela. Ciertamente es lo idóneo es trabajar este tipo de unidades desde el primer curso, para que el alumno vaya tomando consciencia desde una primera etapa y los aprendizajes sean más progresivos.

En cuanto a la metodología de trabajo me he dado cuenta que es muy beneficiosa para el alumno, ya que de esta forma conseguimos que sean conscientes de su propio aprendizaje y que se convierta en un aprendizaje significativo para ellos. El trabajo con fichas es un elemento motivador, ya que sale de la rutina habitual del trabajo en las clases de educación física: donde están acostumbrados a realizar las tareas que manda el docente y no hacen una reflexión posterior o un análisis del trabajo realizado.

Otro elemento importante es el de la *Pizarra*: es muy importante sobre todo para clarificar el tema que se está trabajando, al igual que en un aula, ésta se utiliza para anotar todo lo que se realiza en la sesión y ayuda a los alumnos a retener los conocimientos. Además del hecho de ser un elemento nuevo y atractivo para ellos, como el tema de las fichas.

En cuanto a las sesiones, creo que es muy importante recalcar constantemente el tema que se está trabajando, ya que alumnos de esta edad no tienen el suficiente grado de madurez para estar centrados en la tarea, ya que muchas veces se evaden de la sesión y únicamente se centran en el juego y no en lo que se trabaja en el mismo (que es en definitiva lo que estamos buscando).

La utilización de este tipo de juego creo que ha sido acertada, pese a que son juegos para trabajar estos aspectos en otros cursos (aunque también se pueden trabajar en el ciclo en el que nos encontramos, son los más sencillos para construir el aprendizaje de los contenidos del Juego Bueno; aparte de ser juegos atractivos y motivadores para los alumnos, lo cual es imprescindible para trabajar cualquier aspecto de la Educación Física: buscar temas que atraigan a los alumnos para mantenerles centrados y motivados en la tarea que nos ocupa.

Por lo tanto la tarea del *Maestro Especialista* es muy importante ya que utilizando este tipo de herramientas, conseguimos adentrar en contenidos imprescindibles que de otra manera sería muy difícil o imposible llegar.

De acuerdo a esto conseguimos unos beneficios claros al alumno sobre todo en la consecución de unos valores y aptitudes a la hora de enfrentarnos a los juegos, tanto dentro de la escuela como fuera de la misma en la realización de otras actividades lúdicas. Por consiguiente, es importante que el maestro especialista conozca bien el grupo al que se va a dirigir la Unidad Didáctica, así como el espacio y material disponible para la misma.

Centrándonos en la metodología de trabajo de las sesiones, la utilización de *Observadores* dentro de los juegos es un elemento muy importante, ya que conseguimos que de esta forma el alumno sea consciente de cómo jugar correctamente en lugar de que se fijen únicamente en el juego en sí.

Otro aspecto destacable es la autoevaluación, creo que es conveniente utilizarla no solo en este tipo de Unidades Didácticas, sino en todas, ya que de esta manera conseguimos lo que estamos diciendo: que el alumno sea consciente de su propio proceso de aprendizaje.

Creo que este tipo de Unidades Didácticas se deberían realizar al principio del curso, ya que de esta manera introducimos al alumno a una metodología de trabajo que como ya he dicho tiene unos beneficios claros a largo plazo.

En cuanto a la realización de este Trabajo de Fin de Grado, me ha ayudado personalmente a conseguir nuevos conocimientos sobre el Juego Bueno y a mejorar mis cualidades como docente con el aprendizaje de nuevas metodologías de trabajo para la materia que nos compete. Además con la realización de la citada Unidad Didáctica: he conseguido ser más analítico en la preparación y programación de las sesiones y de los resultados de las mismas.



## 7. BIBLIOGRAFÍA

ALCÁNTARA, J.A. (1995). *Cómo educar en valores*. Narcea. Madrid

BOE NÚM 117. 20 de Junio de 2014. ORDEN EDU/519/2014, de 17 de Junio.

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

BORES, N. (2014). *Apuntes de la asignatura Juegos y Deporte*. Universidad de Valladolid. Palencia.

GARCÍA MONGE, A. (2005a). *Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria*. Tesis doctoral (inédita), Universidad de Valladolid, pp.292-411, 816-823.

GARCÍA MONGE, A. (2005b). La lección del juego motor reglado. En Bores, N. (coord.): *La Lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. Barcelona. INDE, pp. 121-149

GARCÍA MONGE, A. (2009) Capítulo 6: La investigación sobre la práctica de juegos motores reglados en Educación Física Escolar. En NAVARRO, V. y TRIGUEROS, C. (eds.): *Investigación y juego motor en España*. Ed. U. Lleida, U. Granada, U. Autónoma de Madrid, U. De La Laguna, U. de Valencia, pp. 201- 242.

GARCÍA MONGE, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “el juego bueno”. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº13 (1), pp.35-54.

GARCÍA, A; RUIZ, F; GUTIÉRREZ, F; MARQUÉS, J.L; ROMÁN, R. y SÁMPER, M. (2002). *Colección Educación Física. Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años*. INDE. Barcelona

GRUPO LA TARUSA (2007). *Educación Física en Primaria a través del Juego. Segundo Ciclo*. INDE. Barcelona

GUTIÉRREZ, R. (1997). *El juego de grupo como elemento educativo*. CCS. Madrid

HERNÁNDEZ, J. (1994). *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. INDE. Barcelona.

HOFSTÄTTER, P.R. (1984). *Individuo y sociedad*. Ullstein. Berlín

KRENCH, D; CRUTCHFIELD, R.S; BALLACHEY, E.L (1972). *Psicología Social*. Biblioteca Nueva. Madrid, pp. 396 y 435

NAVARRO, V. (2011). Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte, nº13 (1)*, pp. 15-34.

PARLEBAS, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. ISEP. París.

ORLICK, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Paidotribo. Barcelona.

REBOREDO, A. (1983). *Jugar es un acto político*. Nueva Imagen. México

SAGÜILLO, M. (2005). La lección de Educación Física en Educación Primaria: el fruto de un proceso de formación permanente. En BORES, N. (coord.): *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. INDE, Barcelona, pp. 41-66.

VACA, M. (1996). *La Educación Física en la práctica en Educación Primaria*. Asociación Cuerpo, Educación y Motricidad. Palencia.

VACA, M. (2001) El ámbito corporal en la Educación Primaria, una propuesta curricular para el curso 2001-2002. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº1, pp. 71-84.

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

VACA, M. y SAGÜILLO, M (2009). El tablero en las lecciones de Educación Física Escolar. Su contribución al aprendizaje. *Revista Educación física y deporte*, nº 28 (1), pp. 87-88.

## 8. ANEXOS






### 1. FICHA ALTURITAS

# “APRENDEMOS A JUGAR DE FORMA SEGURA”

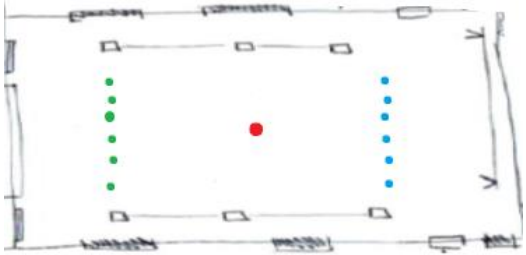
ELEMENTO A TRABAJAR	
NOMBRE	
CURSO	

<p><b>ALTURITAS</b></p> <p>He pillado a _____</p> <p>He pillado a _____</p> <p>He pillado a _____</p>	<p>Choques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Objetos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Caídas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Otros problemas _____</p> <p>_____</p>
---	--

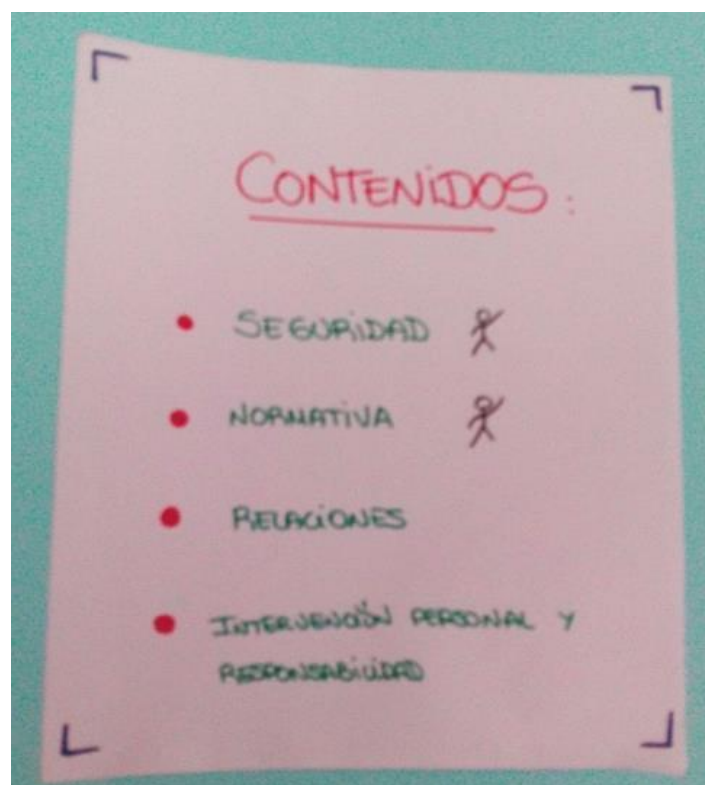
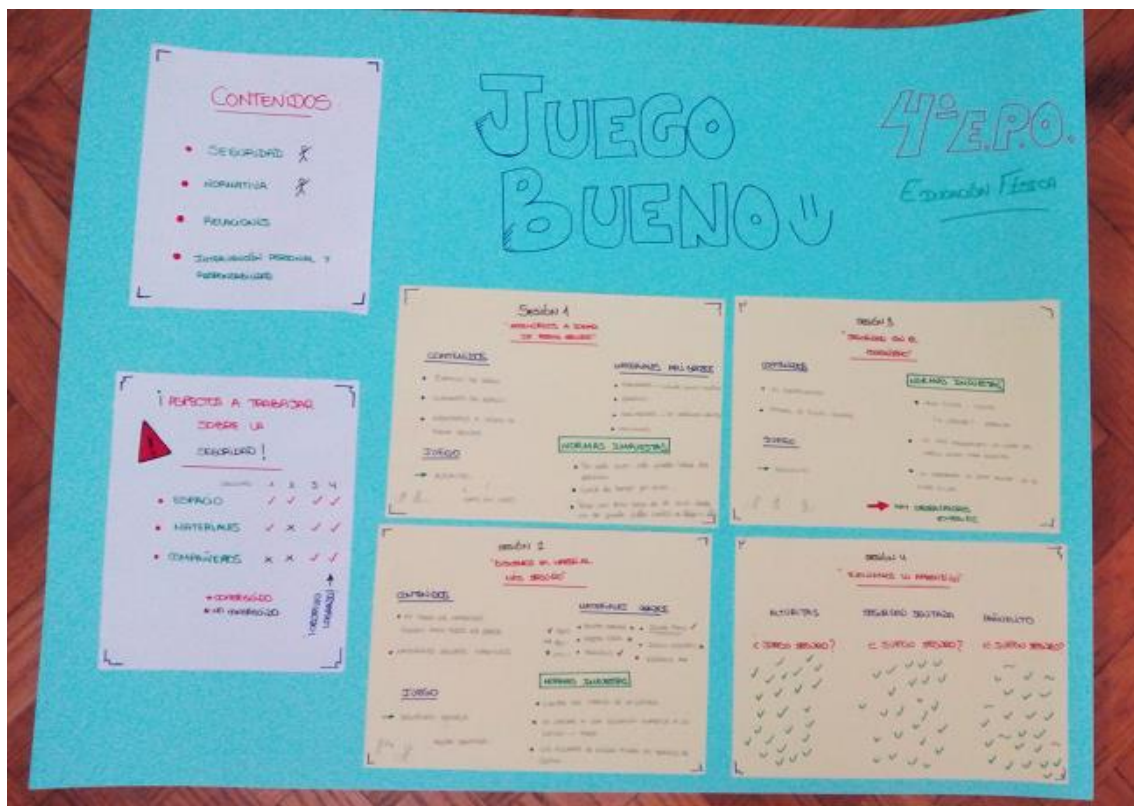
### 2. FICHA SEGURIDAD SENTADA

<p style="text-align: center;"><b><u>SEGURIDAD SENTADA</u></b></p> <p>Hoy nos centramos en los <b>MATERIALES</b>. Tenemos que poner una X en el cuadro correspondiente, dependiendo de lo peligroso que nos haya parecido.</p> <p>¿Crees que todos los materiales seguros son buenos para este juego? <b>¿POR QUÉ?</b></p>	<div style="text-align: center;">      </div> <p>Muy seguro <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Normal <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Nada seguro <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Inventa una <b>NORMA</b> para evitar dañar a nuestros compañeros.</p>
--	---

### 3. FICHA PAÑUELITO

<b>NOMBRE:</b> <b>CURSO:</b>	<b><u>SEGURIDAD Y NORMATIVA</u></b>
<p style="text-align: center;"><b><u>PAÑUELITO</u></b> <b><u>SEGURO</u></b></p> <p>¿Cuándo es más seguro coger el pañuelo?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Cuando está en el suelo.</li><li>b) Cuando está en el aire.</li><li>c) Cuando está en la mano del profesor.</li></ul> <p>Escribe una norma que se te ocurra para hacer más seguro el juego:</p>	<p>Señala en el dibujo la zona donde más peligro se crea a la hora de pillar</p>  <p>¿Qué podemos hacer para evitarlo?</p>

## 4. PIZARRA



## ¡ ASPECTOS A TRABAJAR SOBRE LA SEGURIDAD !



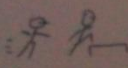
SESIONES:	1	2	3	4
• ESPACIO	✓	✓	✓	✓
• MATERIALES	✓	x	✓	✓
• COMPAÑEROS	x	x	✓	✓

\* CONSEGUIDO  
 \* NO CONSEGUIDO

↑  
 ¡ OBJETIVO  
 LOGRADO !

## SESIÓN 1

### " APRENDIENDO A JUGAR DE FORMA SEGURA "

<h4><u>CONTENIDOS</u></h4> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ESPACIO DE JUEGO</li> <li>• ELEMENTOS DEL ESPACIO</li> <li>• APRENDIENDO A JUGAR DE FORMA SEGURA .</li> </ul> <h4><u>JUEGO</u></h4> <p>→ ALTURITAS</p>  <p>GATO EN JUEGO</p>	<h4><u>MATERIALES PEU GROSS</u></h4> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ESPACIOS - cuando somos muchos</li> <li>• BARRAS</li> <li>• PASADIZOS - no podemos abrir</li> <li>• COLUMNAS</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <h4 style="text-align: center;">NORMAS IMPUESTAS</h4> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Por cada casa, sob puede haber dos personas</li> <li>• Límite de tiempo por casa .</li> <li>• Tener una zona cerca de la casa donde no se puede pillar cuando se llega a ella</li> </ul>
---	---



no se puede pillar cuando se llega a él

## SESIÓN 2.

### "BUSCAMOS EL MATERIAL MÁS SEGURO"

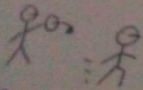
#### CONTENIDOS

- NO TODOS LOS MATERIALES SIRVEN PARA TODOS LOS SEJES
- MATERIALES SEGUROS Y EFECTIVOS

#### JUEGO

→ SEGURIDAD SENTADA

PELOTA SENTADA.



#### MATERIALES USADOS

- ✓ seguro
- ~ dip.
- x poco
- PELOTA GRANDE x
- PELOTA DURA x
- PAÑUELO ✓
- PELOTA FOLIA ✓
- DISCO HOCREY x
- INDIACA ~

#### NORMAS IMPUESTAS

- LANZAR POR DEBAJO DE LA CINTURA
- NO LANZAR A UNA DISTANCIA INFERIOR A UN METRO → TOCAR
- LOS PILLADOS SE SITUAN FUERA DE TERRENO DE JUEGO.

## SESIÓN 3

### "SEGURIDAD CON EL COMPAÑERO"

#### CONTENIDOS

- EL CONTRINCANTE
- FORMAS DE PILLAR - SEGUROS

#### JUEGO

→ PAÑUELITO.



#### NORMAS IMPUESTAS

- PARA PILLAR - TOCAR  
Lo cómo? ESPALDA
- NO VALE SOBREPASAR LA LÍNEA DEL MEDIO CAUDO PARA SOCAJAR.
- AL SOBREPASAR LA "ZONA SEGURA" NO SE PUEDE PILLAR.

→ HAY OBSERVADORES EXTERNOS



SESIÓN 4

"BUENOS LO APRENDIDOS"

ALTURITAS

¿JUEGO SEGURO?



SEGURIDAD SENTADA

¿JUEGO SEGURO?



PAÑUELITO

¿JUEGO SEGURO?



## 5. FICHA AUTOEVALUACIÓN

### ALTURITAS

El primer día aprendimos el juego de *alturitas* y comenzamos con las primeras normas de                     .

Pusimos unas **NORMAS** para evitar los *CHOQUES, CAÍDAS, GOLPES*, etc.

¿Puedes recordarme alguna de esas normas?

- 
- 
- 
- 
- 

Con todo lo hecho... ¿crees que hicimos un *juego seguro*?

### EL JUEGO BUENO

NOMBRE:

CURSO:



### SEGURIDAD SENTADA

El segundo día vamos a jugar a *Pelota Sentada*. Una persona se la queda y va lanzando un material para golpear a otra persona, la cual, si es golpeada, queda eliminada.

Hoy toca fijarnos en los diferentes **MATERIALES**, porque unos son más peligrosos que otros.

*MATERIALES UTILIZADOS:*

- 
- 
- 
- 

¿Cuáles han sido más peligrosos para los compañeros a los que lanzamos? ¿Por qué?

### PAÑUELO SEGURO

El tercer día introducimos un nuevo elemento, que son los **EQUIPOS**. Realizaremos el juego del Pañuelito: Se forman dos equipos, deberán numerarse del primero al último, para cuando el profesor grite un número, los seleccionados debe ir hacia el profesor para coger el pañuelo y llevarlo a su campo.

Ahora hemos podido ver que hay rivalidad, porque todos queremos ganar ¿verdad? Pero hay que conocer las normas adecuadas para ello.

Recuerda las **NORMAS** que hemos establecido:

- 
- 
- 
- 
- 

### ¿CONSEGUIMOS UN JUEGO BUENO?



Ya hemos finalizado la Unidad y hemos hecho varios juegos con el elemento de                     .

Quiero que me ayudéis y comentéis aquello que más os ha gustado y me digáis el **porqué**:

¿Creéis que lo hemos conseguido? =)

## 6. FICHA OBSERVACIÓN – EVALUACIÓN

	RESPECTO AL COMPAÑERO	PARTICIPA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO	REALIZA TRAMPAS – NO CUMPLE LAS NORMAS	RESPECTO DEL MATERIAL	REALIZA APORTACIONES AL RESTO DE LA CLASE	CREA CONFLICTOS CON LOS COMPAÑEROS
<i>SI</i>						
<i>A VECES</i>						
<i>NO</i>						

¿Cómo hemos hecho juegos más seguros?		-	
		-	
	¿Por qué suelen producirse los choques de los compañeros?		Por que corren mirando únicamente al perseguidor
			Porque corren mirando al perseguidor y a los demás jugadores
¿Cuándo es el espacio más seguro?			Cuando somos muchos y el espacio es pequeño
			Cuando somos muchos y el espacio es grande
	No puedo tirarme al suelo para que no me pillen o para pillar a alguien porque...		Porque el juego acabaría antes/tarde
			Porque me puedo lesionar o hacerme daño
Las normas deben ponerse...			siempre
			Nunca hay que poner normas
			Entre todos los que participan
La forma más adecuada de hacer los equipos es:			Entre los amigos
			De un modo equilibrado
¿Qué hago yo para que el juego sea seguro?			

## 7. SESIÓN 1: “APRENDEMOS A JUGAR DE FORMA SEGURA”

TÍTULO DE LA SESIÓN		“APRENDEMOS A JUGAR DE FORMA SEGURA”	
UD A LA QUE PERTENECE	JUEGO BUENO - SEGURIDAD	Nº DE LA SESIÓN	1/4
CURSO	3º-4º E.P.O.	Nº DE ALUMNOS	25
INSTALACIONES	Gimnasio	MATERIAL	Petos, Espalderas, Bancos.
AGRUPAMIENTOS	Gran Grupo.	CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la ayuda de mis compañeros busco soluciones para evitar problemas.</li> <li>• Nos centramos en el espacio.</li> <li>• Mientras juego encuentro elementos peligrosos que hay que eliminar del juego.</li> <li>• Aprendo a jugar de una forma segura.</li> </ul>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a jugar de forma segura.</li> <li>• Conocer los elementos peligrosos de nuestro entorno.</li> <li>• Apreiciar los peligros de determinados elementos del juego.</li> <li>• Mejorar la seguridad de la clase.</li> </ul>		
ACTIVIDADES			TIEMPO
MOMENTO DE ENCUENTRO	Explicaré el grosor de la sesión y de la UD. Les introduciré el tema de Juego Bueno, y de los aspectos que trabajaremos en las próximas sesiones: Seguridad y Normativa. Mostraré la ficha que deberán rellenar (Anexo 1) y cómo hacerlo. También explicaré el juego que realizaremos.		10'
PARTE PRINCIPAL	<b>JUEGO 1. ALTURITAS</b> Realizaremos el juego de Alturitas, en el que un alumno se la queda y debe pillar al resto de alumnos, que para evitar ser pillados pueden subirse a un elemento del gimnasio para usarlo como “casa”.		5'
	<b>REFLEXIÓN 1</b> Pararé el juego para hacer una primera reflexión y para que los alumnos apunten lo visto en el juego, en su ficha. Ahora hablaremos sobre cómo se ha desarrollado el juego, centrándonos en la SEGURIDAD. Haré preguntas para guiar a los alumnos para que pongan normas para evitar choques, enfrentamientos, etc.		10'
	<b>JUEGO 2. ALTURITAS</b> Realizaremos el juego con las nuevas normas que han confeccionado entre todos.		5'
	<b>REFLEXIÓN 2</b> Realizaremos el mismo procedimiento que en la Reflexión 1.		10'
	Realizaremos el mismo procedimiento una vez más hasta llegar al Juego Bueno. Posteriormente jugaran libremente con las normas establecidas.		10'

## 8. SESIÓN 2: “BUSCAMOS EL MATERIAL MÁS SEGURO”

TÍTULO DE LA SESIÓN		“BUSCAMOS EL MATERIAL MÁS SEGURO”	
UD A LA QUE PERTENECE	JUEGO BUENO - SEGURIDAD	Nº DE LA SESIÓN	2/4
CURSO	4º E.P.O.	Nº DE ALUMNOS	25
INSTALACIONES	Gimnasio	MATERIAL	Pelota FOAM, Indiacca, Disco Hockey, Pañuelo, Pelota Yoga.
AGRUPAMIENTOS	Gran Grupo.	CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrimos los materiales seguros.</li> <li>• Mientras juego encuentro elementos peligrosos que hay que eliminar del juego.</li> <li>• Aprendo a jugar de una forma segura.</li> </ul>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a jugar de forma segura.</li> <li>• Conocer los materiales peligrosos para jugar a determinados juegos.</li> <li>• Aprender a jugar de una forma segura.</li> <li>• Mejorar la seguridad de la clase.</li> </ul>		
ACTIVIDADES			TIEMPO
MOMENTO DE ENCUENTRO	Explicaré el grosor de la sesión y de la UD. Les introduciré el tema de Juego Bueno, y de los aspectos que trabajaremos en las próximas sesiones: Seguridad. Mostraré la ficha que deberán rellenar (Anexo 2) y cómo hacerlo. También explicaré el juego que realizaremos.		10'
PARTE PRINCIPAL	<b>JUEGO 1. SEGURIDAD SENTADA</b> Realizaremos el juego de Pelota Sentada, pero sin introducir el tema de Relaciones. Un alumno se la queda y debe lanzar un elemento para golpear a otro, si impacta, quedará eliminado.		5'
	<b>REFLEXIÓN 1</b> Pararé el juego para hacer una primera reflexión y para que los alumnos apunten lo visto en el juego, en su ficha. Ahora hablaremos sobre cómo se ha desarrollado el juego, centrándonos en la SEGURIDAD. Haré preguntas para guiar a los alumnos para que pongan normas y sobre todo, que determinen qué material es más seguro para realizar el juego.		10'
	<b>REFLEXIÓN 2</b> Realizaremos el mismo procedimiento que en la Reflexión 1.		5'
	Realizaremos el mismo procedimiento una vez más hasta llegar al Juego Bueno. Posteriormente jugarán libremente con las normas establecidas.		10'
			10'

## 9. SESIÓN 3: “SEGURIDAD CON EL COMPAÑERO”

TÍTULO DE LA SESIÓN		“SEGURIDAD CON EL COMPAÑERO”	
UD A LA QUE PERTENECE	JUEGO BUENO - SEGURIDAD	Nº DE LA SESIÓN	3/4
CURSO	3º-4º E.P.O.	Nº DE ALUMNOS	25
INSTALACIONES	Gimnasio	MATERIAL	Pañuelo.
AGRUPAMIENTOS	Equipos de 8 alumnos.	CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la ayuda de mis compañeros busco soluciones para evitar problemas.</li> <li>• Nos centramos en los contrincantes.</li> <li>• Mientras juego encuentro elementos peligrosos que hay que eliminar del juego.</li> <li>• Aprendo a jugar de una forma segura.</li> </ul>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a jugar de forma segura.</li> <li>• Conocer los elementos peligrosos de nuestro entorno.</li> <li>• Apreciar los peligros de determinados elementos del juego.</li> <li>• Mejorar la seguridad de la clase.</li> </ul>		
ACTIVIDADES			TIEMPO
MOMENTO DE ENCUENTRO	Recordaré lo visto en anteriores sesiones con la ayuda de la pizarra (Anexo 4) e introduciré el nuevo juego donde nos centraremos en otro elemento del juego: los contrincantes.		10’
PARTE PRINCIPAL	JUEGO 1. SEGURIDAD SENTADA Realizaremos el juego de Pelota Sentada, con las normas aplicadas en la última sesión, pero esta vez nos centraremos en la seguridad hacia el contrincante.		5’
	REFLEXIÓN 1 Realizaremos la primera reflexión sobre lo visto en el juego.		10’
	JUEGO 2. PAÑUELO SEGURO Realizaremos el juego del “Pañuelo” centrándonos en dos aspectos: seguridad con el contrincante y seguridad con el material (su disposición en el terreno de juego)		5’
	REFLEXIÓN 2 Realizaremos el mismo procedimiento que en la Reflexión 1.		10’
	Realizaremos el mismo procedimiento una vez más hasta llegar al Juego Bueno. Posteriormente jugaran libremente con las normas establecidas.		10’

## 10. SESIÓN 4: “EVALUAMOS LO APRENDIDO”

TÍTULO DE LA SESION		“EVALUAMOS LO APRENDIDO”	
UD A LA QUE PERTENECE	JUEGO BUENO – SEGURIDAD Y NORMATIVA	Nº DE LA SESIÓN	4/4
CURSO	3º-4º E.P.O.	Nº DE ALUMNOS	25
INSTALACIONES	Gimnasio	MATERIAL	Pelota FOAM, Indiacas, Disco Hockey, Pañuelo, Pelota Yoga, Pelota Dura. Petos, Espalderas, Bancos.
AGRUPAMIENTOS	Gran Grupo. Equipos de 8 alumnos.	CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación de lo aprendido.</li> <li>Disfrutar con un juego seguro.</li> </ul>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluar los contenidos aprendidos durante la Unidad Didáctica.</li> </ul>		
ACTIVIDADES			TIEMPO
MOMENTO DE ENCUENTRO	Al recoger a la clase mostraré la ficha de evaluación que deberán rellenar al final de la clase (Anexo 5) y explicaré los juegos que realizaremos, que serán los vistos anteriormente con las normas previamente establecidas.		10'
PARTE PRINCIPAL	<b>JUEGO 1. ALTURITAS</b> Realizaremos el juego de Alturitas, en el que un alumno se la queda y debe pillar al resto de alumnos, que para evitar ser pillados pueden subirse a un elemento del gimnasio para usarlo como “casa”.		10'
	<b>JUEGO 2. SEGURIDAD SENTADA</b> Realizaremos el juego de Pelota Sentada, pero sin introducir el tema de Relaciones. Un alumno se la queda y debe lanzar un elemento para golpear a otro, si impacta, quedará eliminado.		10'
	<b>JUEGO 3. PAÑUELO SEGURO</b> Realizaremos el juego del “Pañuelo”: Se hacen dos equipos y se numera a los jugadores, cuando el profesor dice un número, el alumno que tenga dicho número debe salir para coger el pañuelo y regresar a su campo sin que le pille el contrario. Nos centraremos en dos aspectos: seguridad con el contrincante y seguridad con el material (su disposición en el terreno de juego)		10'
MOMENTO DE DESPEDIDA	<b>REFLEXIÓN.</b> Individualmente realizarán la ficha de evaluación sobre los tres juegos expuestos en la sesión de hoy.		5'