



*UGR*

Universidad  
de **Granada**

---

---

**EL JUEGO LIMPIO EN LOS  
CONTEXTOS EDUCATIVOS  
“MY GAME IS FAIR PLAY”**

---

---

**Trabajo de investigación educativa**

---

**Débora Mayoral López**

---

**Grado en Educación Primaria  
2013 – 2014**



## RESUMEN

**Tipología:** investigación educativa.

El Trabajo de Fin de Grado desarrollado es una investigación evaluativa de un proyecto educativo de innovación presente en el contexto educativo: My Game is Fair Play. Está encaminado al estudio y análisis descriptivo y valorativo de los resultados que surgen de la instauración del juego limpio y del recreo como un espacio educativo más en los centros escolares. He podido comprobar que el carácter lúdico y atractivo que presentan este tipo de actividades tan novedosas desarrolla en los alumnos y alumnas una educación en valores permanente que muestran a la hora de la actividad física en forma de respeto hacia el juego, hacia el compañero, hacia las normas y hacia uno mismo.

**Palabras clave:** Educación Física, juego limpio, valores, actividad física, recreo.

---

## ÍNDICE

1. Introducción	5
2. Justificación o estado de la cuestión	6
2.1. Objetivo	6
2.2. Dimensiones relacionadas con el proyecto	6
3. Aproximación al proyecto	8
4. Metodología y planteamiento del trabajo	13
4.1. Participantes	14
4.2. Instrumento empleado	14
4.3. Procedimiento llevado a cabo	14
5. Resultados	15
5.1. Motivos para practicar deporte según sexo	15
5.2. Tipo de deporte practicado según sexo	16
5.3. Actitudes ante el adversario según el tipo de deporte practicado	18
5.4. Actitudes positivas en el juego según edad	19
5.5. Motivos para practicar deporte según la frecuencia de práctica	20
6. Discusión y conclusiones	21
7. Bibliografía	23
8. Anexos	27

---

## 1.- Introducción.

---

En mi trabajo de fin de grado he escogido el juego limpio como pilar, ya que me interesa cómo se contribuye a implantar este valor en la sociedad educativa y como se desarrolla el deporte en los centros dentro de las reglas de este juego limpio, constituyendo así un entorno educativo adecuado. El juego limpio incluye el respeto por las reglas designadas para una actividad o deporte, y por otra parte, lleva consigo un comportamiento generoso y ético que no forma parte de las normas.

Educadores como Thomas Arnold o el barón de Coubertin (citados por Torregrosa, 2004) han subrayado que “el deporte sería un entorno positivo que contribuiría a la educación social y moral de los jóvenes”. Por otra parte, algunos psicólogos del deporte han señalado que el desarrollo de algunas prácticas deportivas permite desarrollar habilidades de cooperación y conductas de juego limpio (Bredemeier y cols.).

Autores como Devereux (1978), García Ferrando (1990), Gutiérrez (1995), Ogilvie y Tutko (1971) o Underwood (1978) citados por Torregrosa, 2004, estiman que se contribuye a las conductas contrarias al juego limpio con la implantación de la mayoría de programas de iniciación deportiva. Esto se debe a que, estos modelos, copian o imitan al deporte profesional estableciendo un contexto negativo para el desarrollo de la actividad física infantil.

Además, estoy muy interesada en conocer cuáles son los efectos de implantar el juego limpio en las actividades escolares sobre los jóvenes ya que me parece que esto tiene una gran influencia en sus comportamientos en cualquier ámbito. Para los alumnos el deporte y la actividad física, por su carácter lúdico y práctico, son de gran interés y les conceden más relevancia que a otras materias, las cuales muestran temas que resultan más distantes. Por tanto, todo lo que se trabaje de manera deportiva tendrá grandes efectos en ellos. Una notable contribución a la implantación del juego limpio en el alumnado ha sido el programa <<Fair Play para niños>> (Commission for Fair Play, 1990), el cual incluye actividades centradas en el desarrollo de los ideales del juego limpio.

Cada vez existen más profesionales preocupados por intervenir y modificar las realidades educativas con las que nos encontramos. Para ello, es necesario conocer en profundidad la realidad que intentamos cambiar. Sicilia (2012) indica que la manera de

inculcar algunas prácticas educativas en Educación Física frente a otras diferentes justificará nuestro modo de comprender la realidad a la que nos enfrentamos.

## **2.- Justificación o estado de la cuestión.**

---

El proyecto *My game is fair play* se realiza con el objetivo principal de solucionar los conflictos que se ocasionaban en la hora del recreo mientras los alumnos jugaban al fútbol. Además, es una excelente herramienta para la creación de valores de respeto al juego, al compañero; mostrándose como un pilar importante de otros planes educativos del centro como el de igualdad o convivencia.

### **2.1.- Objetivo.**

---

El objetivo principal de esta investigación es la evaluación del proyecto de innovación *My game is fair play*, desarrollado en el CEIP Tíñar.

El proyecto está fundamentado, principalmente, en dos ejes o pilares: la flexibilidad y la integración. En la flexibilidad porque no se rige por algo ya inventado, todo va surgiendo poco a poco según las circunstancias y lo que va sucediendo en cada momento; trata de adaptarse a todas las situaciones. En la integración porque engloba e involucra a toda la comunidad educativa y a las diferentes áreas de conocimiento enlazadas con el deporte.

### **2.2.- Dimensiones relacionadas con el proyecto.**

---

Partimos de la definición de recreo escolar que hace Orellana, (2010): “El recreo es un espacio-tiempo educativo donde el alumnado desarrolla y afianza capacidades físicas, intelectuales, sociales y emocionales”.

Pues bien, *My Game is Fair Play* es un proyecto de innovación desarrollado en el tiempo de recreo. Los alumnos del centro se adhieren a él de manera voluntaria. No trata de evaluar a los alumnos, sino que persigue una serie de objetivos que poco a poco se van desarrollando en este tiempo de “descanso”. El recreo escolar tiene una gran importancia en el ámbito social por las interacciones de los niños, su nivel de autonomía para resolver conflictos o relacionarse con los demás. Es por esto que el proyecto trata de mejorar las relaciones entre el alumnado y de inculcar valores esenciales para el juego limpio.

A menudo, se piensa que el recreo es un tiempo libre tanto para alumnos como para profesores, pero como se señala en la ORDEN ECI/2211/2007 “Las actividades escolares se desarrollarán, al menos, a lo largo de veinticinco horas semanales en las que se incluirán las horas de recreo”. Con esto podemos deducir que el tiempo de recreo debe desarrollarse como una actividad escolar más, en la que los profesores participarán al igual que lo hacen en el resto de actividades. Por otra parte, se puede emplear el recreo escolar como herramienta innovadora de motivación con los diferentes espacios y materiales del centro.

Centrándonos en la importancia que se le da al juego limpio en la educación, en la actual ley de educación española, la LOE (2006), encontramos que en el área de Educación Física las referencias explícitas al juego limpio son escasas. Solamente aparece en tres epígrafes: en el tercer ciclo, dentro de uno de los contenidos del bloque 5, Juegos y actividades deportivas, como “Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio”. En segundo lugar, en los criterios de evaluación del tercer ciclo, como “[...] se pretende comprobar si el alumnado sitúa el trabajo en equipo, la satisfacción por el propio esfuerzo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen mediante la práctica de juegos y actividades deportivas, por encima de los resultados de la propia actividad (ganar o perder) [...]”. Por último, el juego limpio se presenta como un “recurso para potenciar los valores más positivos del deporte” (Boletín Oficial del Estado. ORDEN ECI/2211/2007, de 12 de julio. Gobierno de España. 2007).

No ocurre así en otros contextos, por ejemplo el chileno, donde se enmarca con claridad en uno de los tres bloques de contenidos “Seguridad, juego limpio y liderazgo”, potenciando la importancia del cumplimiento de reglas, al desempeño de roles, la toma de decisiones, la aceptación de los resultados siendo respetuosos en el triunfo o la pérdida y a “preocuparse por los otros compañeros y mostrar señales de lealtad con el resto de los integrantes del equipo” (Bases Curriculares Educación Física y Salud, Gobierno Chile, 2013, pp. 165).

El juego limpio se lleva a cabo en diferentes situaciones: en la iniciación deportiva, en los deportes profesionales, etc. Se han realizado estudios y múltiples publicaciones relacionadas, como por ejemplo la publicación de Pinheiro, Camerino y Sequeira, (2014), en la que se detectan los comportamientos que mantienen los

entrenadores de fútbol en las competiciones para estudiar si se promueve el *fair play*. Por otra parte, encontramos propuestas para la prevención de conflictos en el área de Educación Física, basadas en el juego limpio, en trabajos como el de Demaría, (2004), en el cual propone tres puntos a trabajar con los alumnos para prevenir las agresiones y los conflictos: la reconceptualización de los contenidos de la Educación Física, el trabajo sobre el deporte escolar y el rol docente y el *fair play*.

Gutiérrez, Carratalá, Guzmán, y Pablos, (2010), en su trabajo han agrupado los objetivos del deporte en cinco factores: “autorrealización y progreso, cooperación y juego limpio, poder y deseo de triunfo, compañerismo, y diversión en el juego”. El juego limpio, además, puede emplearse como herramienta para evaluar las conductas de los jóvenes en las prácticas deportivas. Esto lo podemos comprobar en el trabajo de Gutiérrez, (2008), con el estudio de la evolución de los comportamientos hacia el juego limpio de diez equipos de fútbol. “Para ello, se aplicó el Instrumento de Observación de Fair Play en Fútbol (IOOF) desarrollado por el Grupo de Estudios de Psicología del Deporte de la UAB (Cruz et al., 1996) (citado por Gutiérrez, 2008), antes y después de la intervención”.

### 3.- Aproximación al proyecto.



El proyecto educativo de innovación: *My game is fair play*, está fundamentado, principalmente, en el juego limpio y surge de los conflictos escolares en horario de recreo y promover las actitudes de respeto al contrario y compañero. Tiene como referente el programa internacional que fue creado por la FIFA para fomentar el juego limpio y la deportividad. El objetivo de este programa es hacer comprender que jugadores y seguidores o aficionados deben ser reconocidos y respetados por igual, FIFA (1994).

El proyecto se inicia con una asamblea (Otero, 2009) en el patio del centro donde se reúnen profesorado y alumnado para tomar las decisiones principales de comienzo: grupos, arbitraje, reglamento y normas, etc. La asamblea pasa a ser un



instrumento clave en el desarrollo de *My Game is Fair Play* para solucionar los conflictos planteando los problemas con todas sus posibles soluciones y llegando a un acuerdo general de todos los miembros.

El principal objetivo del proyecto educativo es implantar el juego limpio como valor a través de actividades deportivas accesibles para todos los alumnos, les guste o no la Educación Física. Cada uno de ellos desempeña una función en los campeonatos, acorde a sus intereses y a sus preferencias.

My Game is Fair Play va dirigido a alumnado de 2º y 3º ciclo de Educación Primaria, de edades comprendidas entre los 8 y 12 años. Dado su eje vertebrador de **flexibilidad**, sustancia básica del proyecto, está enfocado a cualquier centro educativo de primaria, ya que se metamorfosea según el entorno en que se desarrolle. En el colegio Tíjar de Albolote (Granada), abarca a una población de 386 alumnos/as (ver anexo 1).

Su segundo eje, **integración**, engloba a diferentes áreas relacionadas con el juego y el deporte: campeonatos, ligas, periodismo deportivo, deportistas, arbitraje, seguridad...; con las diferentes áreas escolares: educación física, lenguaje, matemáticas, inglés...; con planes, programas y proyectos educativos: TIC, bilingüismo, igualdad de oportunidades entre niños y niñas, lectura, escuelas deportivas...; y con familias y otras instituciones.

Entre los contenidos que se han trabajado planteados desde la transversalidad, a lo largo de los tres años de vida del proyecto se pueden destacar por cada área, plan, programa o proyecto los siguientes:

<b>ÁREA, PLAN, PROGRAMA O PROYECTO</b>	<b>CONTENIDOS TRABAJADOS</b>
<b>Educación Física</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos y deportes colectivos</li> <li>- Organización de eventos deportivos</li> <li>- Principios básicos de Fair Play</li> <li>- Habilidades deportivas</li> </ul>
<b>Lengua Castellana</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresión escrita: noticias periodísticas, blog...</li> <li>- Expresión oral: comentaristas deportivos</li> <li>- Nombres de equipos</li> <li>- Lectura: reglamento deportivo, blog, noticias...</li> </ul>

ÁREA, PLAN, PROGRAMA O PROYECTO	CONTENIDOS TRABAJADOS
<b>Matemáticas</b>	- Sistemas de puntuación
<b>Educación Artística</b>	- Construcción de trofeos a partir de material reciclado - Diseño de escudos de equipo
<b>Bilingüismo</b>	- Noticias periodísticas traducidas al inglés
<b>Igualdad entre niños y niñas</b>	- Sistema de puntuación Fair Play: equipos mixtos, capitán y capitana, arbitraje y periodismo de niños y niñas... - Distribución igualitaria de los espacios escolares del recreo
<b>TIC</b>	- Uso del blog como medio de comunicación a nivel comarcal, provincial, nacional e internacional

En líneas generales el proyecto se organiza en base a los siguientes criterios:

- *Liga Amarilla (L-AM) y Liga Azul (L-AZ)*. Es el modo de agrupar en ligas a los diferentes equipos que participan en el campeonato. La principal función de estas agrupaciones es diferenciar la liga del segundo ciclo (3º y 4º curso) y la del tercer ciclo (5º y 6º curso). En el **Anexo 2** podemos ver el logotipo de cada liga y cada deporte.
- *Juegos y deportes*. My Game is Fair Play está abierto a todos los deportes y juegos que se puedan desarrollar en un centro educativo. Se inició con el fútbol sala y se ha extendido al baloncesto, al quema y al frisbee, adoptando estos deportes y juegos una nomenclatura particular: FUT-SAL, B-CESTO y Q-MA.
- *Sorteo y calendario*. El sorteo de todos los equipos participantes se realiza para concretar quiénes se enfrentarán en cada partido. El calendario se elabora una vez hecho el sorteo de equipos, aclarando así la fecha de cada partido, incluyendo semifinales y final del campeonato (**Anexo 2**).
- *Blogs*. Es el principal espacio divulgativo del proyecto. Son dos los blogs elaborados hasta el momento, uno de cada colegio donde se ha llevado a cabo. En ellos, además, los alumnos y alumnas pueden ver desde dónde visitan su blog (**Anexo 2**). Estos son:

<http://campeonatofairplay.blogspot.com.es/>

<http://tinarmygameisfairplay.blogspot.com.es/>



de esta mesa es que su responsable lleve el control de tiempos, de faltas, de tarjetas, de los goleadores, etc. La mesa de anotación dispondrá de:

- Cronómetro.
- Hoja de registro de partido.

**Álbum de cromos.** Estará formado por los cromos de los/as jugadores/as de cada uno de los equipos de cada liga y cada deporte o juego (**Anexo 2**).

**Puntuación Fair Play.** Es el sistema de puntuación que se utiliza para determinar qué equipo es el vencedor de My Game is Fair Play. De cada liga y cada deporte o juego hay un ganador al final de cada curso. Los criterios para ganar o perder puntos fair play quedan registrados en la siguiente tabla:

**Tabla 2.- Sistema de puntuación Fair Play durante el curso escolar 2013/14.**

SISTEMA DE PUNTUACIÓN FAIR PLAY							
SUMAR				RESTAR			
CONCEPTO	PUNTOS			CONCEPTO	PUNTOS		
EQUIPO MIXTO	8 puntos			FALTAS	cada 5 faltas 1 punto		
CAPITÁN/A	8 puntos			TARJETAS AMARILLAS	cada 2 tarjetas 1 punto		
ESCUDO	2 puntos			TARJETAS ROJAS	cada tarjeta 1 punto		
FOTO EQUIPO	2 puntos			EQUIPO NO PRESENTADO	1 punto		
CROMOS EQUIPO	2 puntos						
EQUIPACIÓN	2 puntos						
FICHA EQUIPO COMPLETA	10 puntos						
AFICIÓN	4 puntos						
	INS.	CAR.	PAR.	FIN.			
ARBITROS	2	2	2	4			
ANOTADOR/A	2	2	2	4			
	INS.	CAR.	NOT.	BIL.			
PERIODISTAS	2	2	2	4			

LEYENDA	
SIGLA	DEFINICIÓN
INS.	POR INSCRIPCIÓN
CAR.	POR TENER CARNET
PAR.	POR PARTIDO QUE INTERVENGA
FIN.	POR FINAL QUE INTERVENGA
NOT.	POR NOTICIA PUBLICADA
BIL.	POR NOTICIA PUBLICADA EN BILÍNGÜE

**Periodismo deportivo.** Abarca dos campos del mismo (**Anexo 2**). A saber:

- *Comentaristas.* Se disponen a pie de pista y mientras se graban los partidos van comentando las jugadas. Se conocen coloquialmente como “los MiniManolos” del Tínar haciendo alusión a los comentaristas de tv los Manolos. Solo comentan los partidos referidos a FUT-SAL.
- *Periodistas.* Se encargan de ver los partidos, de hacer anotaciones de lo que va ocurriendo y elaboran una noticia del partido que es subida al blog. Disponen de una libreta para escribir.



**Premios.** Tienen la peculiaridad de que son elaborados con materiales reciclados o reutilizados como papel, piedra, alambre, plástico, madera...en forma de trofeo o copa. En el **Anexo 2** recojo algunos ejemplos de éstos.

#### **Equipo implicado en la organización y desarrollo: personas e instituciones.**

El proyecto está abierto a la implicación de toda la comunidad educativa e instituciones externas a la escuela. Hasta el momento han colaborado diversos **profesores/as del centro** (docente del equipo bilingüe, compañeros de E. F., equipo directivo, prácticas de grado mención en E. F...), **algunas familias** (apoyo para salidas, para elaborar camisetas, para enseñar a los comentaristas deportivos...) e **instituciones** (periódico y tv de Albolote, Universidad de Granada, etc.).

#### **Organización temporal del proyecto y sus acciones en el tiempo.**

El proyecto se desarrolla a lo largo de todo el curso escolar. De la misma manera, sus diversas acciones se extenderán por todo este período. Su concreción dependerá de las características y peculiaridades de la realidad de cada centro educativo y curso escolar. Se apela por tanto a su **flexibilidad** en la manera de implementarlo. No está diseñado desde el principio y nada más hay que ejecutarlo, sino que las diversas actividades que lo componen surgen y se van llevando a la práctica en función de las problemáticas que van surgiendo en cada momento y centro educativo.

#### **4.- Metodología y planteamiento del trabajo.**

Este trabajo de investigación es un estudio descriptivo que, desde la utilización de una metodología cuantitativa, pretende describir las actitudes de los escolares participantes en el proyecto *My Game is Fair Play* del colegio Tíjar de Albolote, en la práctica de actividades deportivas y recreativas.

Los objetivos específicos del trabajo van a ser:

- Analizar los contenidos que se trabajan al aplicar los principios de juego limpio en el centro en horario de recreo.
- Conocer y describir las actitudes positivas y negativas que presentan en el juego los alumnos y alumnas que participan en el proyecto.
- Interpretar el nivel de respeto hacia el juego limpio de los alumnos y alumnas participantes mostrado en el desarrollo de las actividades.

#### 4.1.- Participantes.

115 alumnos del colegio Tinar de Albolote del 2º y 3º ciclo de Enseñanza Primaria. (Tabla 3). Las estadísticas de participación en el proyecto se pueden ver de forma más detallada en el **Anexo 1**.

**Tabla 3.- Características de la muestra utilizada**

Ciclo		Sexo		Edad				
2º ciclo	3º ciclo	Niños	Niñas	8	9	10	11	12
68	47	75	40	19	29	39	24	4
♂	♀	♂	♂					
45	23	30	17					

#### 4.2.- Instrumento empleado.

El principal instrumento de estudio va a ser el cuestionario. Hemos utilizado la propuesta de Gil (2006), que podemos ver en anexo 3, que ha sido elaborado para el proyecto de investigación: “Educar en valores a través de la práctica en juegos y deportes: elegancia en el talante, valores y actitudes asociados al deporte”. La única innovación realizada ha sido aplicarlo a través de un formulario de Google Drive, que facilita su aplicación y recogida de datos.

#### 4.3.- Procedimiento llevado a cabo.

El análisis realizado se ha basado en cada una de las dimensiones propuestas en el cuestionario: ¿por qué juegan?; ¿cuáles son sus actitudes ante el adversario?; ¿y ante el compañero?; ¿qué actitudes negativas se identifican ante la actividad física?; ¿qué actitudes positivas se identifican ante la actividad física? La relación de las preguntas con cada dimensión la podemos ver en el **Anexo 4**. Estas cinco dimensiones han sido cruzadas con las características de los participantes: edad; sexo; Días de práctica de actividad deportiva y deportes practicados.

Haciendo una descripción detallada de mi proceso de investigación, en primer lugar, me puse en contacto con el profesor promotor del proyecto *My Game is Fair Play* para conocer a fondo sus aspectos y su aplicación práctica, a la vez que fui investigando sobre otras fuentes bibliográficas que han trabajado de una forma u otra este valor. A continuación, empecé a observar cómo se desarrollaban los campeonatos y las actividades en el centro. Para contrastar informaciones y objetivos con la realidad del centro, he realizado un cuestionario a varios alumnos participantes del proyecto. Este

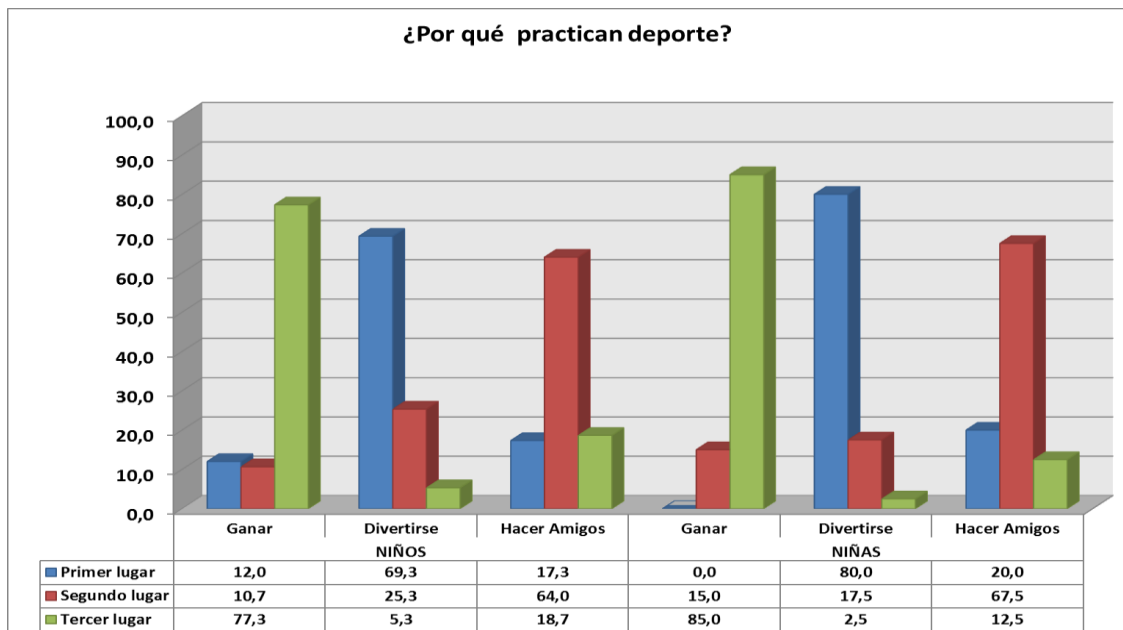
cuestionario ha sido registrado y analizado detalladamente para concluir con los resultados obtenidos a través de gráficas y porcentajes de los datos más relevantes.

Finalmente, en esta investigación he recogido los diferentes materiales y espacios que se emplean para el desarrollo de *My Game is Fair Play* (pistas deportivas, hojas de registro, fotos de materiales y premios, etc.).

## 5.- Resultados.

### 5.1.- Motivos para practicar deporte según sexo.

Dentro de esta dimensión voy a analizar las diferencias motivacionales que hay entre niños y niñas a la hora de practicar deporte y diferencias de tipo de deporte elegido por niños o niñas.



**Gráfica 1. Comparativa sobre las motivaciones que tienen niños y niñas a la hora de practicar deporte**

- Análisis descriptivo.

En primer lugar, podemos ver que tanto niños como niñas sitúan a la motivación de **ganar** como en tercer lugar de manera muy significativa respecto al primer o segundo lugar (niños 77,3%; niñas 85%). Podemos destacar una diferencia en cuanto a que un 12% de niños lo sitúa en primer lugar mientras que es un 0% en niñas.

En segundo lugar, se puede apreciar que tanto los niños como las niñas elijen la opción de **divertirse** como su motivación mayor para la elección de hacer deporte,

siendo ligeramente superior esta opción en las niñas. Como opción segunda y tercera hay un porcentaje parecido de elección.

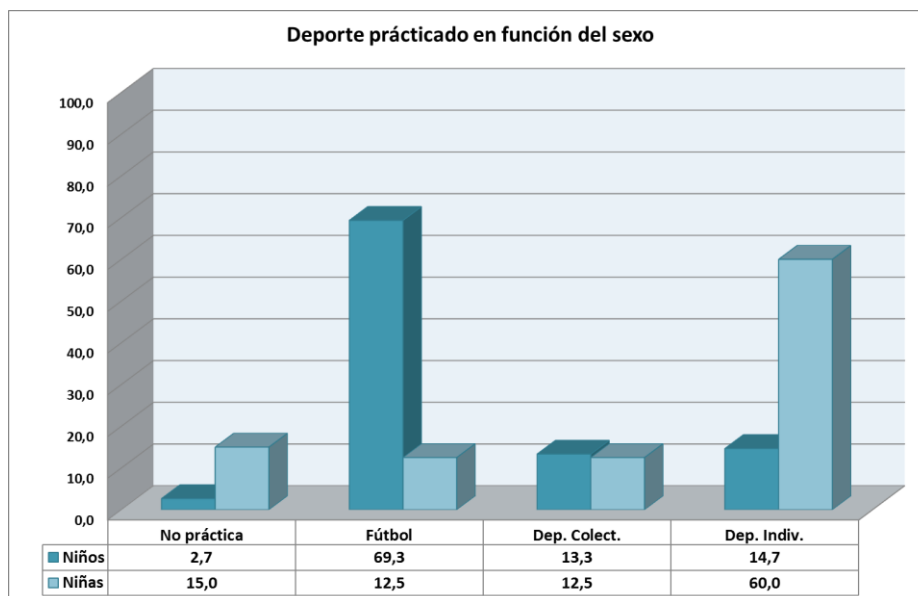
En tercer lugar, atendiendo como razón a **hacer amigos** es elegida tanto por niños como por niñas como su segunda opción.

- Análisis valorativo.

Hecha la descripción de los datos, destaco el que no haya niñas que su motivación sea el ganar mientras que si lo hay de niños. Esto puede deberse a que este grupo de niños presenta un mayor grado de competitividad que las niñas. De manera general, los expertos Bronson, P. y Merryman, A., en su libro aseguran que los hombres son más competitivos desde que nacen porque suelen tender a agruparse, en cambio las mujeres o niñas escogen juntarse por pares. Los grupos más grandes propician la competitividad. Esto se corrobora con estudios como los del portal Cromo, los cuales estuvieron basados en datos de laboratorio. Se realizó un estudio a niños y niñas de entre seis y ocho años y se observó que los niños pasaron entre un 70% y un 80% del tiempo jugando en grupos, sin embargo las niñas sólo el 20% del tiempo.

## 5.2.- Tipo de deporte practicado según sexo.

En esta gráfica paso a analizar los datos porcentuales según el deporte que practican niños/as o los que no practican ningún tipo de deporte.



Gráfica 2. Comparativa sobre tipo de deporte practicado por los niños y por las niñas



- Análisis descriptivo.

De manera general, podemos observar que la gran mayoría de niños/as practica algún deporte. Por el contrario, el porcentaje que **no practica deporte** es muy bajo (total: 17,7%) encontrándose una diferencia significativa entre niños y niñas de doce puntos porcentuales.

De manera específica, en el deporte del **fútbol** aparecen diferencias muy significativas siendo el deporte más practicado por los niños. Estas diferencias aparecen de forma inversa en la práctica de los **deportes individuales** habiendo una diferencia a favor de las chicas de 45 puntos porcentuales. No se aprecian diferencias en la práctica de **deportes colectivos** siendo su elección muy baja por ambos sexos.

- Análisis valorativo.

Una vez analizada la gráfica de manera descriptiva podemos darle un aspecto más valorativo. Para empezar, destacar el número elevado de niñas que no practican ningún tipo de deporte en comparación con los varones. En particular, en este centro, he estado observando que esto ocurre, en gran medida, porque dos de los tres profesores de Educación Física promueven este rechazo de las niñas hacia el deporte. Esto se aprecia durante sus clases cuando constantes diferenciaciones de sexo para realizar las actividades, lo que a su vez provoca que los niños las rechacen a la hora de practicar deportes colectivos.

Por otra parte, me ha llamado la atención el riesgo de desaparición que están sufriendo los deportes colectivos. Se aprecia una clarísima preferencia hacia el fútbol dejando de lado a los demás deportes de equipo. Día a día vemos como este deporte va cobrando una relevancia máxima; desempeña un papel fundamental en nuestra sociedad y se le da más importancia que al resto de deportes, esto se ve en todos los aspectos que giran en torno a él: la prensa deportiva, la radio, los canales televisivos exclusivos, los programas deportivos, etc. En general, todos los aspectos sociales se relacionan de alguna forma con el fútbol, ya sea la economía del país o el estado de ánimo de la gente aficionada. Por todo esto pienso que es muy complicado que algún otro deporte colectivo llegue a alcanzar la relevancia del fútbol y eso, a mi parecer, supone un gran riesgo de pérdida de otros deportes.

Para concluir, destacar un dato que sobresale significativamente: las niñas se decantan claramente por los deportes individuales. Esto no es difícil de observar en los

recreos, ya que, como he mencionado antes, las niñas son menos propensas a las agrupaciones grandes; prefieren permanecer por parejas o individualmente y esto lo trasladan a la práctica deportiva.

### 5.3.- Actitudes ante el adversario según el tipo de deporte practicado.

A partir de esta dimensión voy a analizar esta gráfica la cual representa como actúan los alumnos y alumnas participantes en el proyecto frente a sus adversarios a la hora de la actividad física. Estas actitudes las he analizado en función al tipo de deporte que se realiza.

Tabla 4.- Comparativa sobre las actitudes presentadas ante los adversarios dependiendo del deporte

	No practica		Fútbol		Dep. Colectivos		Dep. Individuales	
	Felicita	No Ridiculiza	Felicita	No Ridiculiza	Felicita	No Ridiculiza	Felicita	No Ridiculiza
<b>A veces</b>	0,0	0,0	8,8	3,5	20,0	0,0	0,0	2,6
<b>Con frecuencia</b>	37,5	12,5	36,8	19,3	40,0	26,7	15,8	13,2
<b>Siempre</b>	62,5	87,5	54,4	77,2	40,0	73,3	76,3	76,3

- Análisis descriptivo.

En primer lugar, atendiendo a la razón de **felicitar** podemos observar que la mayoría de los alumnos y alumnas que no suelen practicar deporte o que practican deportes individuales lo sitúan como una actuación que realizan siempre. En cambio, los que practican fútbol o deportes colectivos aparecen con unos porcentajes más igualados al hacerlo con frecuencia.

La otra razón de la gráfica, **no ridiculizar** al contrario, tiende significativamente a ser lo que siempre hacen los niños y niñas, es decir, el ridiculizar a alguien del otro equipo es algo que no hacen durante la actividad física.

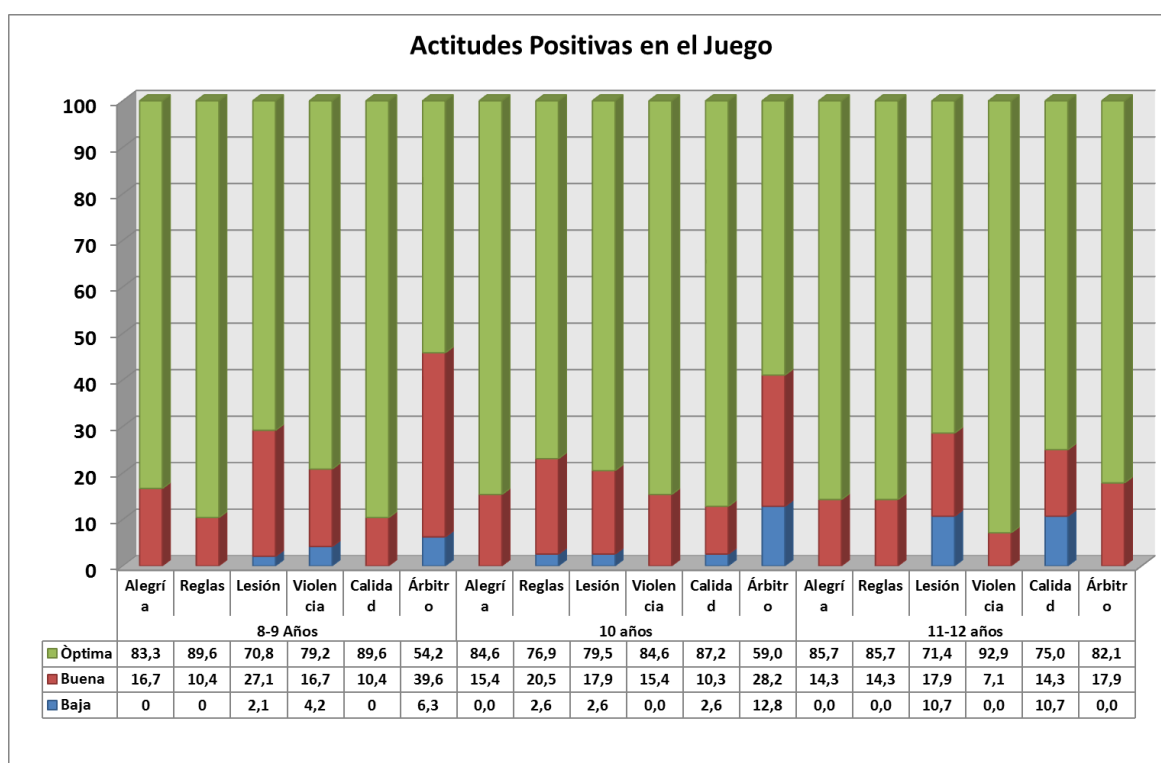
- Análisis valorativo.

Lo que más me ha llamado la atención de esta gráfica han sido los porcentajes obtenidos de la pregunta *¿Felicito a los adversarios cuando ganan?* Con estos datos se puede deducir que es un comportamiento que emplean habitualmente y esto me parece admirable ya que al hacerlo demuestran su madurez y respeto hacia los demás durante la práctica deportiva.

En general, si observamos los porcentajes que se refieren a las actuaciones que se realizan siempre, podemos comprobar que son los más elevados de la tabla, por lo que podemos concluir que los comportamientos y las actitudes hacia los adversarios son adecuados y se enmarcan dentro del concepto de juego limpio. Estos comportamientos los he observado en cada recreo como un valor fundamental para los participantes.

### 5.4.- Actitudes positivas en el juego según edad.

Dentro de la dimensión de las actitudes positivas ante la actividad física me dispongo a analizar el apartado que recoge los datos en relación a la edad de los participantes. Dentro de estas actitudes se enmarcan preguntas relacionadas con el cumplimiento de las normas, el respeto hacia el árbitro o el empleo de la violencia durante el juego, entre otras.



Gráfica 3. Análisis de las actitudes positivas que se identifican en la actividad física según edad.

- Análisis descriptivo.

De manera general, se observa una clara mayoría de actitudes **óptimas** en el desarrollo de la actividad física. Dentro de este apartado, cabe destacar que los porcentajes más altos se encuentran en las preguntas relacionadas con el **respeto hacia las reglas**, el esfuerzo que ponen al desempeñar una tarea para que sea de **calidad** y el no utilizar la **violencia**. Este último dato se ve más resaltado a la edad de 11 o 12 años;

los niños y niñas menores de esta edad reconocen utilizar la violencia en algún momento del juego.

De manera específica, las preguntas relacionadas con las actitudes frente al **árbitro**, *Cuando el árbitro se equivoca, ¿no me enfado y respeto sus decisiones? ¿Insulto a los rivales y al árbitro?*, destacan respecto al resto ya que se aprecia que, entre los 8 y los 10 años, un porcentaje significativo de alumnos y alumnas han respondido negativamente (19,1 %). Los alumnos más mayores presentan una actitud óptima, mayoritariamente, hacia el árbitro.

- Análisis valorativo.

Como ya he mencionado anteriormente, predominan las actitudes positivas en el juego. Pienso que esto ocurre por dos razones fundamentales: la primera es que los niños y niñas de este centro, por lo general, no son problemáticos, y la segunda es que, a través de este proyecto, se les ha motivado de tal forma que actúan siempre pensando en los valores que se les inculcan y respetando cada norma para que el desarrollo de los campeonatos sea óptimo.

### 5.5.- Motivos para practicar deporte según la frecuencia de práctica.

En base a la dimensión y al atributo analizado, con esta gráfica se representan las principales motivaciones que llevan a los niños y niñas, dependiendo de su frecuencia de práctica de deporte, a priorizar entre sus fines del juego (ganar, divertirse o hacer amigos).

**Tabla 5.- Comparativa sobre las motivaciones para practicar deporte dependiendo de su frecuencia**

	Pobre			Escasa			Aceptable			Buena		
	Ganar	Divertirse	Hacer Amigos	Ganar	Divertirse	Hacer Amigos	Ganar	Divertirse	Hacer Amigos	Ganar	Divertirse	Hacer Amigos
<b>Primer lugar</b>	0,0	92,3	7,7	2,4	70,7	24,4	18,2	69,7	12,1	7,1	71,4	21,4
<b>Segundo lugar</b>	30,8	7,7	61,5	7,3	26,8	65,9	9,1	24,2	66,7	14,3	21,4	64,3
<b>Tercer lugar</b>	69,2	0,0	30,8	90,2	2,4	9,8	72,7	6,1	21,2	78,6	7,1	14,3

- Análisis descriptivo.

En primer lugar, los participantes que realizan una práctica del deporte **pobre** o nula sitúan el **divertirse** como prioridad mayoritariamente, un 92,3 %. En segundo lugar, encontramos el **hacer amigos** y, en último lugar, el **ganar**.

En segundo y tercer lugar, con los alumnos y alumnas que practican deporte de forma **escasa** y de forma **aceptable**, podemos ver algo parecido al caso anterior ya que también sitúan el **divertirse** en primer lugar, aunque con un porcentaje menor (70,7% y 69,7%). El valor de **hacer amigos** tiene un porcentaje muy similar al de los que practican deporte de forma pobre y el valor de **ganar** se sitúa en último lugar.

Por último, los participantes que tienen una práctica **buena** del deporte, de varios días semanales, consideran la **diversión** como su máxima prioridad en la práctica deportiva. Seguido de esto, se sitúa el **hacer amigos** y el **ganar** queda en último lugar con un porcentaje de 7,1%.

- Análisis valorativo.

En este análisis cabe destacar que la principal prioridad de todos los participantes, independientemente de que practiquen más deporte o menos, es divertirse. Esto se observa claramente en todos los datos aportados.

En mi opinión, esto es destacable sobretodo en los alumnos/as que practican deporte habitualmente ya que éstos suelen pertenecer a equipos deportivos que, por lo general, favorecen la competitividad desde edades muy tempranas. Es por esto que me ha llamado la atención que su objetivo sea divertirse porque pienso que esto puede deberse a que, gracias al proyecto, vean los campeonatos de forma distinta, como una forma de practicar deporte con los compañeros del colegio sin darle importancia a los resultados del marcador.

## 6.- **Discusión y conclusiones.**

En el presente trabajo de investigación se ha analizado en profundidad el proyecto de innovación *My Game is Fair Play*, se ha realizado un cuestionario a los participantes, también se han elaborado gráficas representativas de los resultados obtenidos a través del cuestionario y, además se han analizado estas gráficas para contrastar informaciones. Todas estas actuaciones han sido válidas para cumplir el objetivo principal de la investigación, la evaluación del proyecto estudiado.

Desde un principio, el análisis del proyecto me ha resultado muy llevadero ya que me llama enormemente la atención. Los participantes y el profesor promotor del mismo siempre se han mostrado dispuestos a cualquier consulta o estudio que he planteado. De estos, añadir que he podido realizar la investigación a partir de grupos de alumnos y alumnas comparables en cuanto a una serie de atributos (edad, sexo, etc.).

En general, se puede exponer que los resultados obtenidos han sido satisfactorios en cuanto a los objetivos iniciales. La mayoría de los participantes presentan habitualmente un comportamiento adecuado al principio de fair play. Siguiendo con los resultados, puedo añadir que también han sido útiles para señalar algunas diferencias entre atributos. Por lo general, estas diferencias no han sido muy significativas en cuanto a puntos porcentuales.

En cuanto a estas diferencias o aspectos no resueltos del proyecto se debería hacer más hincapié. Con esto me refiero, por ejemplo, a uno de los principales objetivos del proyecto: la igualdad entre sexos. Pienso que no está del todo resuelta ya que la gran mayoría de participantes son varones. Aun así, este aspecto se trabaja día a día para mejorarlo. Otro aspecto que se muestra deficiente en cuanto a los demás es la importancia que se le da a los deportes colectivos frente a la masiva demanda del fútbol. Uno de los objetivos del proyecto era el desarrollo de diferentes deportes que se puedan practicar en el centro, por eso se incentiva el baloncesto, el quema o el frisbee, pero esto no resulta bastante ya que el fútbol provoca que los otros deportes colectivos estén en riesgo de no practicarse.

De acuerdo con los resultados obtenidos en esta investigación en comparación con otras investigaciones similares como la de Gutiérrez, D. (2008), en la que se emplea el principio universal de fair play para evaluar las conductas relacionadas con los jugadores jóvenes de fútbol. Según este estudio, el fútbol comienza a practicarse por diversión y termina provocando un alto grado de competitividad, de hecho, si es necesario, para ganar son capaces de cometer faltas de contacto. En comparación con el proyecto estudiado, *My Game is Fair Play*, los deportes aquí son vistos con otros fines por los alumnos. Los datos obtenidos nos indican que mayoritariamente juegan para divertirse, aún siendo alumnos que practican diariamente el fútbol fuera del colegio. Este dato indica que los valores y principios que se tratan de instaurar a través del proyecto dan su fruto y están presentes en los participantes del mismo.

En relación a las dificultades y limitaciones que he encontrado en el proceso de investigación realizado destaco la falta de tiempo para emplear otros métodos de observación y de estudio como podría haber sido la entrevista. Además de estos, otro inconveniente encontrado ha sido la falta de experiencia en la realización de trabajos de este tipo.

A modo de conclusión, puedo destacar que tanto los objetivos del proyecto como los del trabajo de investigación han sido alcanzados satisfactoriamente. He analizado en profundidad cada aspecto del proyecto pudiendo comprobar de qué manera se ven reflejados en los alumnos y alumnas. Pienso que, aunque haya dimensiones que deben ser trabajadas y mejoradas, como la mayoría de participantes varones frente a la minoría de niñas, el proyecto cumple en su mayoría sus contenidos y objetivos y los sobrepasa de forma óptima, como podemos ver en las gráficas porcentuales.

Además de haber analizado en profundidad este proyecto, he tenido la oportunidad de aprender a realizar un trabajo de este tipo y de participar en My Game is Fair Play. Esto ha sido muy beneficioso para mi formación y mi futuro como docente, ya que pienso que lo llevaré a cabo en el centro donde me encuentre.

## **7.- Bibliografía.**

---

Bredemeier, B.J., Weiss, M.R., Shields, D.L. y Shewchuk, R.M. (1986). Promoting moral growth in a summer sport camp: The implementation of theoretically grounded instructional strategies. *Journal of Moral Education*, 15, pp. 212-220. Recuperado el 9 de abril de 2014, desde <http://www.tandfonline.com/>

Bronson, P. y Merryman, A., *Top Dog: The Science of Winning and Losing*. Recuperado el 5 de junio de 2014, desde <http://www.cromo.com.uy/2013/05/por-que-los-ninos-son-mas-competitivos-que-las-ninas/>

Commission for Fair Play (1990), *Fair Play for Kids*, Ontario, Canadá, Commission for Fair Play.

- Demaría Scieurano, M.J., (2004). Una propuesta para la prevención de la agresión desde el área de educación física. *Revista Digital – Buenos Aires - Año 10, n°76, 2004*. Recuperado el 19 de abril de 2014, desde <http://www.efdeportes.com/efd76/agresion.htm> 7
- Devereux, E.C. (1978). Backyard versus Little league baseball: The impoverishment of children's games. En R. Martens (Ed.), *Joy and sadness in children's sports* (pp.115-131). Champaign: Illinois: Human Kinetics.
- FIFA (1994). *Responsabilidad social. Fair Play, My Game is Fair Play*. Recuperado el 10 de abril de 2014, desde <http://es.fifa.com/aboutfifa/socialresponsibility/fairplay/>
- García Ferrando, M. (1990). *Aspectos sociales del deporte. Una reflexión sociológica*. Madrid: Alianza.
- Gil Madrona, P. (2006). ¿Cómo educar en valores en Educación Física a través de juegos y deportes? Proyecto de investigación “*Educación en valores a través de la práctica en juegos y deportes: elegancia en el talante, valores y actitudes asociados al deporte*”. Recuperado el 24 de abril de 2014, desde [http://www.oei.es/deporteyvalores/ComoeducarenvaloresComunicacion\\_3\\_2\\_.pdf](http://www.oei.es/deporteyvalores/ComoeducarenvaloresComunicacion_3_2_.pdf)
- Gutiérrez del Pozo, D., (2008). El instrumento de observación de fair play en fútbol como herramienta para evaluar las conductas relacionadas con el juego limpio en jugadores jóvenes de fútbol. *EduPsykhé, revista de psicología y educación, Vol. 7, n°1, 2008, pp. 61-79*. Recuperado el 20 de abril de 2014, desde <http://dialnet.unirioja.es/>
- Gutiérrez, M. (1995). *Valores sociales y deporte*. Madrid: Gymnos.
- Gutiérrez Sanmartín, M., Carratalá Deval, V., Guzmán Luján, J.F., y Pablos Abella, C., (2010). Objetivos y manifestación de valores sociales y personales en el deporte juvenil según deportistas, padres, entrenadores y gestores. *Hemeroteca. Pedagogía Deportiva. 101 – 3er trimestre, 2010, pp. 57-6*. Recuperado el 20 de abril de 2014, desde <http://www.revista-apunts.com/es/hemeroteca?article=1436>



- Gutiérrez Sanmartín, M., prólogo de Sánchez Bañuelos, F., (2003). *Manual sobre valores en la educación física y el deporte*. Barcelona, España: Paidós.
- Orellana Román, E.M. (2010). Los recreos como espacios lúdicos y educativos. *Revista CSIF, Innovación y experiencias educativas*. Granada, España. Recuperado el 28 de mayo de 2014, desde [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_35/ELENA MARIA ORELLANA\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_35/ELENA MARIA ORELLANA_1.pdf)
- Otero Martínez, N. (2009). *La resolución de conflictos en el aula: la asamblea*. Recuperado el 1 de mayo de 2014, desde <http://www.eumed.net/rev/ced/02/nom2.htm>
- Pinheiro Fernandes, V., Camerino Foguet, O. y Sequeira Richheimer, P. (2014). El fair play en la iniciación deportiva, un estudio con entrenadores de fútbol. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. 2014, nº25, pp. 32-35. Recuperado el 19 de abril de 2014, desde [http://www.retos.org/numero\\_25/32-35.pdf](http://www.retos.org/numero_25/32-35.pdf)
- Sánchez Rodríguez, J.C., (2014). *My Game is Fair Play*. Trabajo llevado a cabo en el CEIP León Motta y en el CEIP Tíñar.
- Sicilia Camacho, A. (2012). Educación Física y transformación social: implicaciones desde una epistemología posmoderna. *Estudios Pedagógicos*, vol. XXXVIII, 2012, pp. 47-65. Recuperado el 9 de abril de 2014, desde <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173525520001>
- Torregrosa, Dr. M. (2004). Contribuciones de los Agentes de Socialización al Juego Limpio y la Deportividad. *Grup d'Estudis de Psicologia de l'Esport (GEPE)*. Universitat Autònoma de Baarcelona (UAB). Recuperado el 9 de abril de 2014, desde [http://www.cult.gva.es/dgd/form\\_amb\\_deportivo/JORNADA\\_JUEGO%20LIMPIO/ponencia%20miquel%20torregrosa.pdf](http://www.cult.gva.es/dgd/form_amb_deportivo/JORNADA_JUEGO%20LIMPIO/ponencia%20miquel%20torregrosa.pdf)

### Legislación

- *LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE). (BOE de 04/05/2006).*
- *ORDEN ECI/2211/2007, de 12 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación primaria. (BOE de 20/07/2007).*
- *Bases Curriculares para Educación Física y Salud. Gobierno de Chile. 2013 desde [http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/articles-21314\\_programa.pdf](http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/articles-21314_programa.pdf)*

8.- Anexos.

**ANEXO 1. Participación en My Game is Fair Play. Diferenciación por edades, por sexo, por ligas y por deporte practicado.**

						TOTAL PARTICIPACIÓN	TOTAL ALUMNADO							% PARTICIPACIÓN	
<b>L-AM</b>	FUT-SAL	CHICOS	78	<b>84</b>	<b>145</b>	<b>245</b>	<b>386</b>	<b>201</b>	<b>114</b>	62 CHICOS	TERCEROS	<b>72%</b>	<b>63%</b>		
		CHICAS	6							52 CHICAS					
	B-CESTO	CHICOS	31	<b>61</b>					<b>87</b>	49 CHICOS	CUARTOS				
		CHICAS	30							38 CHICAS					
<b>L-AZ</b>	FUT-SAL	CHICOS	61	<b>62</b>	<b>100</b>			<b>185</b>	<b>103</b>	<b>103</b>	58 CHICOS			QUINTOS	<b>54%</b>
		CHICAS	1								45 CHICAS				
	B-CESTO	CHICOS	16	<b>38</b>						<b>82</b>	44 CHICOS			SEXTOS	
		CHICAS	22								38 CHICAS				

						PARTICIPACIÓN POR SEXOS	PARTICIPACIÓN TOTAL	TOTAL ALUMNADO	TOTAL POR SEXOS															
<b>L-AM</b>	FUT-SAL	CHICOS	78	CHICOS	109	<b>CHICOS</b>	<b>186</b>	<b>386</b>	<b>213</b>	<b>CHICOS</b>	111	CHICOS	62 CHICOS	TERCEROS										
		CHICAS	6										52 CHICAS											
	B-CESTO	CHICOS	31	CHICAS	36						<b>CHICAS</b>	<b>59</b>	<b>173</b>	<b>CHICAS</b>	90	CHICAS	49 CHICOS	CUARTOS						
		CHICAS	30														38 CHICAS							
	<b>L-AZ</b>	FUT-SAL	CHICOS	61	CHICOS										77	<b>CHICAS</b>	<b>59</b>	<b>386</b>	<b>173</b>	<b>CHICAS</b>	102	CHICOS	58 CHICOS	QUINTOS
			CHICAS	1																			45 CHICAS	
B-CESTO		CHICOS	16	CHICAS	23	<b>CHICAS</b>	<b>59</b>	<b>386</b>	<b>173</b>	<b>CHICAS</b>					83						CHICAS	44 CHICOS	SEXTOS	
		CHICAS	22																			38 CHICAS		

**ANEXO 2. Actuaciones y actividades. Recursos y entornos utilizados.**

○ **Logotipos.**



Imagen 1. Baloncesto liga amarilla y liga azul



Imagen 2. Fútbol liga amarilla y liga azul



Imagen 3. Frisbee liga amarilla y liga azul



Imagen 4. Quema liga amarilla y liga azul

- **Calendarios.**

<b>L-AM FUT-SAL</b>			
<b>TERCEROS</b>		<b>CUARTOS</b>	
<b>GRUPO A</b>	<b>GRUPO B</b>	<b>GRUPO C</b>	
E1 Niebla Venenosa (3ºD)	E1 Tiburones de Oro (3ºB)	E1 España (4ºA)	E4 The Monsters (4ºB)
E2 Dragones de Fuego (3ºC)	E2 Los Toros Electrizantes (3ºE)	E2 Balones de Fuego (4ºA)	E5 Albolote Soccer (4ºC)
E3 Los Vengadores (3ºA)	E3 La Calabera de Oro (3ºC)	E3 X1 (4ºD)	E6 Los Rayos (4ºB)
E4 Jugadores de Fuego (3ºE)	E4 Jugones (3ºB)		
<b>PARTIDOS</b>			
<b>GRUPO A</b>	<b>GRUPO B</b>	<b>GRUPO C</b>	
E1-E2	E1-E2	E1-E6	E2-E4
E1-E3	E1-E3	E1-E5	E2-E3
E1-E4	E1-E4	E1-E4	E2-E6
E3-E4	E3-E4	E1-E3	E3-E4
E2-E4	E2-E4	E1-E2	E3-E6
E2-E3	E2-E3	E2-E5	E3-E5
		E4-E5	E4-E6
		E5-E6	
<b>CALENDARIO</b>			
<b>GRUPO A</b>	<b>GRUPO B</b>	<b>GRUPO C</b>	
23-sep	30-sep	07-oct	14-oct
Niebla Venenosa (3ºD) Dragones de Fuego (3ºC)	Tinurones de Oro (3ºB) Los Toros Electrizantes (3ºE)	España (4ºA) Los Rayos (4ºB)	Balones de Fuego (4ºA) The Monsters (4ºB)
21-oct	28-oct	04-nov	11-nov
Niebla Venenosa (3ºD) Los Vengadores (3ºA)	Tinurones de Oro (3ºB) La Calabera de Oro (3ºC)	España (4ºA) Albolote Soccer (4ºC)	Balones de Fuego (4ºA) X1 (4ºD)
18-nov	25-nov	02-dic	16-dic
Niebla Venenosa (3ºD) Jugadores de Fuego (3ºE)	Tinurones de Oro (3ºB) Jugones (3ºB)	España (4ºA) The Monsters (4ºB)	Balones de Fuego (4ºA) Los Rayos (4ºB)
10-ene	13-ene	20-ene	27-ene
Los Vengadores (3ºA) Jugadores de Fuego (3ºE)	La Calabera de Oro (3ºC) Jugones (3ºB)	España (4ºA) X1 (4ºD)	X1 (4ºD) The Monsters (4ºB)
03-feb	10-feb	17-feb	24-feb
Dragones de Fuego (3ºC) Jugadores de Fuego (3ºE)	Los Toros Electrizantes (3ºE) Jugones (3ºB)	España (4ºA) Balones de Fuego (4ºA)	X1 (4ºD) Los Rayos (4ºB)
07-mar	10-mar	17-mar	24-mar
Dragones de Fuego (3ºC) Los Vengadores (3ºA)	Los Toros Electrizantes (3ºE) La Calabera de Oro (3ºC)	Balones de Fuego (4ºA) Albolote Soccer (4ºC)	X1 (4ºD) Albolote Soccer (4ºC)
<b>SEMIFINALES</b>		31-mar	04-abr
		The Monsters (4ºB) Albolote Soccer (4ºC)	The Monsters (4ºB) Los Rayos (4ºB)
09-abr	10-abr	07-abr	
1º GRUPO A VS 1º GRUPO B	1º GRUPO C VS 2º GRUPO C	Albolote Soccer (4ºC) Los Rayos (4ºB)	
<b>GRAN FINAL</b>			
	11-abr		

Imagen 5. Equipos, partidos y calendario liga amarilla de fútbol sala

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>12-may</b> IDA Los Vengadores (3º A) VS Niebla Venenosa (3º D)	<b>13-may</b> IDA Jugones (3º B) VS La Clabera de Oro (3º C)	<b>14-may</b> IDA España (4º A) VS Balones de Fuego (4º A)	<b>15-may</b> VUELTA Los Vengadores (3º A) VS Niebla Venenosa (3º D)	<b>16-may</b> VUELTA Jugones (3º B) VS La Clabera de Oro (3º C)
			<b>22-may</b> VUELTA España (4º A) VS Balones de Fuego (4º A)	<b>23-may</b> IDA SEMIFINAL DE TERCEROS
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>26-may</b> IDA Balón de Fuego (3º D) VS El Club de la Jirafa (3º C)	<b>27-may</b> VUELTA Balón de Fuego (3º D) VS El Club de la Jirafa (3º C)	<b>28-may</b> IDA B-CESTO	<b>29-may</b> VUELTA B-CESTO	<b>30-may</b> VUELTA SEMIFINAL DE TERCEROS
<b>IDA</b> Estrella Polar (4º A) VS Dragones de Fuego (4º C)	<b>VUELTA</b> Estrella Polar (4º A) VS Dragones de Fuego (4º C)	<b>IDA</b> B-CESTO	<b>VUELTA</b> B-CESTO	
<b>IDA</b> Los Silver (5º C) VS Albolote City (5º B)	<b>IDA</b> Fénix Azul (6º C) VS AlboloteSoccer Maracena (6º A)	<b>VUELTA</b> Los Silver (5º C) VS Albolote City (5º B)	<b>VUELTA</b> Fénix Azul (6º C) VS AlboloteSoccer Maracena (6º A)	

FINALES			
MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>03-jun</b>	<b>04-jun</b>	<b>05-jun</b>	<b>06-jun</b>
L-AM FUT-SAL	L-AM B-CESTO	L-AZ B-CESTO	L-AZ FUT-SAL

Imagen 6. Calendario de semifinales y finales

○ **Visitas blog.**



Imagen 7. Estadística de visitas por países



○ Equipos.

NOMBRE EQUIPO				
CURSO		CARNET ÁRBITRO		
JUGADORES		SI	NO	
1	CAPITANA			
2	CAPITAN			
3	<a href="#">PORTER@</a>			
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Imagen 8. Hoja de inscripción de equipo

LIGA AMARILLA	
FUT-SAL	
NOMBRE DEL EQUIPO: NIEBLA VENENOSA (3º D)	
COMPONENTES	ESCUDO
CAPITÁN 1: Álvaro Luzón	
CAPITÁN 2: Antonio Garrido	
Ricardo Pedregosa	
Daniel Fernández	
Pablo Lozano	
Pablo Barranco Carlos Álvarez	
ÁRBITROS:	EQUIPACIÓN
ANOTADOR/A: Pablo Barranco	VERDE
PERIODISTAS: Carlos Álvarez	
FOTO DE EQUIPO	

Imagen 9. Ficha de equipo

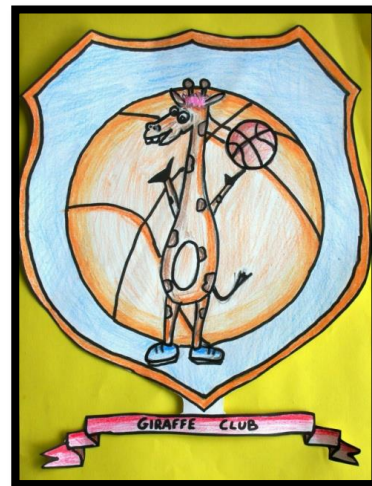


Imagen 10. Foto de equipo y escudo ("El club de la jirafa" 3º C, baloncesto)

Imagen 11. Equipación de jugadores







Imagen 12. Cromos de varios jugadores (incluido jugador honorífico)



Imagen 13. Portada álbum de cromos

○ Arbitraje.



Imagen 14. Equipaciones del equipo de seguridad

**REGLAMENTO**

**ÍNDICE**

1. REGLA 1: La superficie de juego
2. REGLA 2: El Balón
3. REGLA 3: Número de jugadores
4. REGLA 4: Equipación de los jugadores
5. REGLA 5: Los árbitros
6. REGLA 6: El segundo árbitro
7. REGLA 7: El cronometrador y el tercer árbitro
8. REGLA 8: Duración de un partido
9. REGLA 9: El inicio y la reanudación del juego
10. REGLA 10: Balón en juego
11. REGLA 11: El gol marcado
12. REGLA 12: Faltas e infracciones
13. REGLA 13: Tiros libres
14. REGLA 14: Faltas acumuladas
15. REGLA 15: El tiro de Penalti
16. Regla 16: El saque de banda
17. REGLA 17: Saque de meta
18. REGLA 18: El saque de esquina

ANEXOS: 19. Procedimiento para determinar un ganador  
20. Instrucciones adicionales  
Régimen disciplinario

Imagen 15. Reglamento oficial de fútbol sala



○ **Periodismo deportivo.**



Imagen 20. “Los Minimanolos”. Comentaristas deportivos



Imagen 21. Periodistas deportivos

○ **Premios.**

TROFEO FAIR PLAY	COPA 1ª POSICIÓN	COPA 2ª POSICIÓN	COPA 3ª POSICIÓN	FRISBEE 4ª POSICIÓN
				

Imagen 22. Ejemplos de premios elaborados por los alumnos/as



## ANEXO 3. Cuestionario empleado.

---



---

# Cuestionario Juego Limpio

---



---

*Edad \***Sexo \***¿Cuántos días a la semana realizas actividades deportivas? \***¿Qué deportes practicas? \**

- Voleibol
- Fútbol
- Baloncesto
- Balonmano
- Judo
- Gimnasia
- Natación
- Atletismo
- Other:

*Indica por orden de importancia, el fin principal por el que juegas: \**

	1	2	3
Para ganar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Para divertirme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Para hacer amigos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*Señala de 1 a 5 tu actitud habitual en los comportamientos que se indican \**

1=Nunca, 2=algunas veces, 3=a menudo, 4=bastantes veces, 5=siempre

	1	2	3	4	5
Me siento alegre cuando juego	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me relaciono con los compañeros/as sin preferencias y sin rechazar a nadie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Respeto las reglas en los juegos y deportes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me preocupo de mi equipo y del contrario ante cualquier accidente durante el juego.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mantengo un buen trato con mis compañeros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Felicito a los adversarios cuando ganan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
No empleo la violencia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Evito ridiculizar al contrario	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me esfuerzo para realizar las actividades bien hechas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cuando el árbitro se equivoca, no me enfado y respeto sus decisiones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1	2	3	4	5
Intento ganar haciendo trampas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Insulto a los rivales y al árbitro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me enfado con frecuencia cuando juego	<input type="radio"/>				

**ANEXO 4. Relación de las preguntas del cuestionario realizado con las dimensiones escogidas.**

<b>Dimensión</b>	<b>Pregunta</b>
<b>Dimensión 1: ¿Por qué juegan?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indica por orden de importancia, el fin principal por el que juegas: para ganar, para divertirme o para hacer amigos.</li> </ul>
<b>Dimensión 2: ¿Cuáles son sus actitudes ante el adversario? ¿Y ante el compañero?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Me relaciono con los compañeros/as sin preferencias y sin rechazar a nadie?</li> <li>- ¿Me preocupo de mi equipo y del contrario ante cualquier accidente durante el juego?</li> <li>- ¿Mantengo un buen trato con mis compañeros?</li> <li>- ¿Felicito a los adversarios cuando ganan?</li> </ul>
<b>Dimensión 3: ¿Qué actitudes negativas se identifican ante la actividad física?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿No empleo la violencia?</li> <li>- ¿Evito ridiculizar al contrario?</li> <li>- Cuando el árbitro se equivoca, ¿no me enfado y respeto sus decisiones?</li> <li>- ¿Intento ganar haciendo trampas?</li> <li>- ¿Insulto a los rivales y al árbitro?</li> <li>- ¿Me enfado con frecuencia cuando juego?</li> </ul>
<b>Dimensión 4: ¿Qué actitudes positivas se identifican ante la actividad física?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Me siento alegre cuándo juego?</li> <li>- ¿Respeto las reglas en los juegos y deportes?</li> <li>- ¿Me esfuerzo para realizar las actividades bien hechas?</li> </ul>

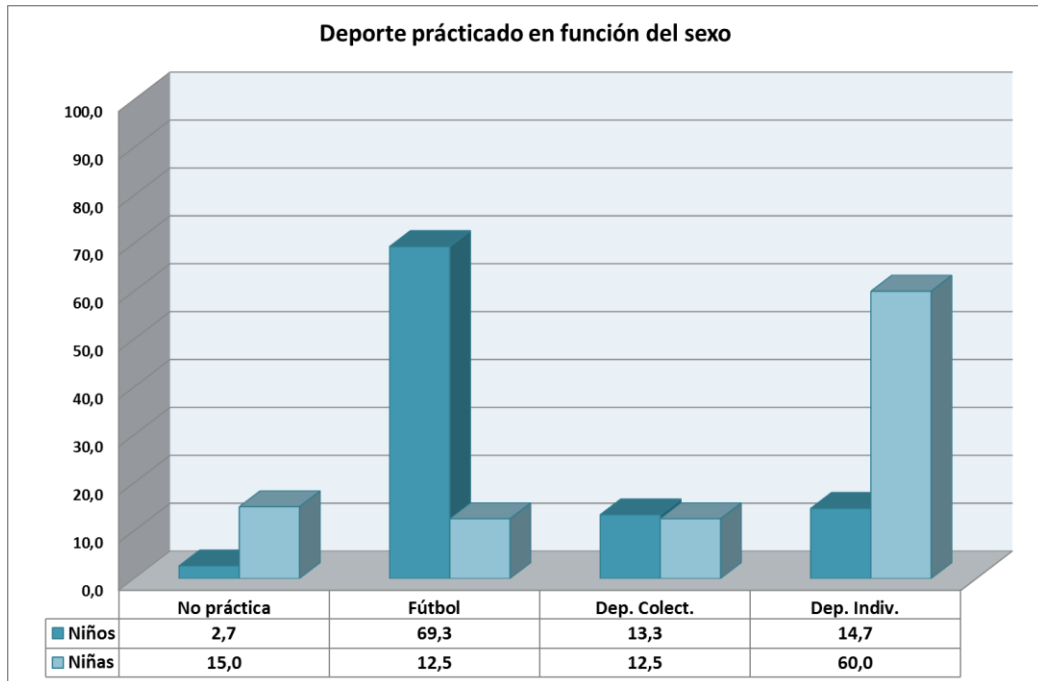


**ANEXO 5. Gráficas representativas de los datos obtenidos a partir de un cuestionario sencillo sobre el juego limpio.**

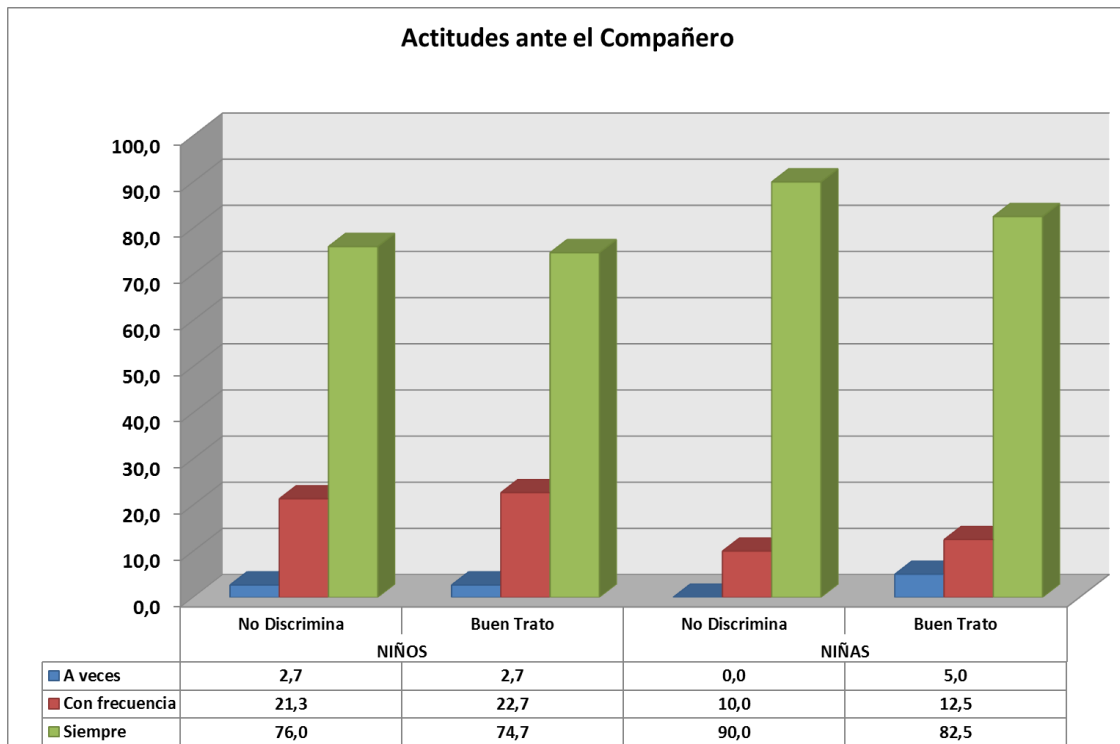
- Muestra en porcentaje a modo de resumen en relación a los atributos analizados y a las dimensiones trabajadas.

<b>Sexo</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>		
	65,2	34,8		
<b>Edad</b>	<b>8-9 años</b>	<b>10 años</b>	<b>11-12 años</b>	
	41,7	33,9	24,3	
<b>Adherencia</b>	<b>Pobre</b>	<b>Escasa</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Buena</b>
	11,3	35,7	28,7	24,3
<b>Deporte prác.</b>	<b>No práctica</b>	<b>Fútbol</b>	<b>Dep. Colectv.</b>	<b>Dep. Indiv.</b>
	7,0	49,6	13,0	30,4

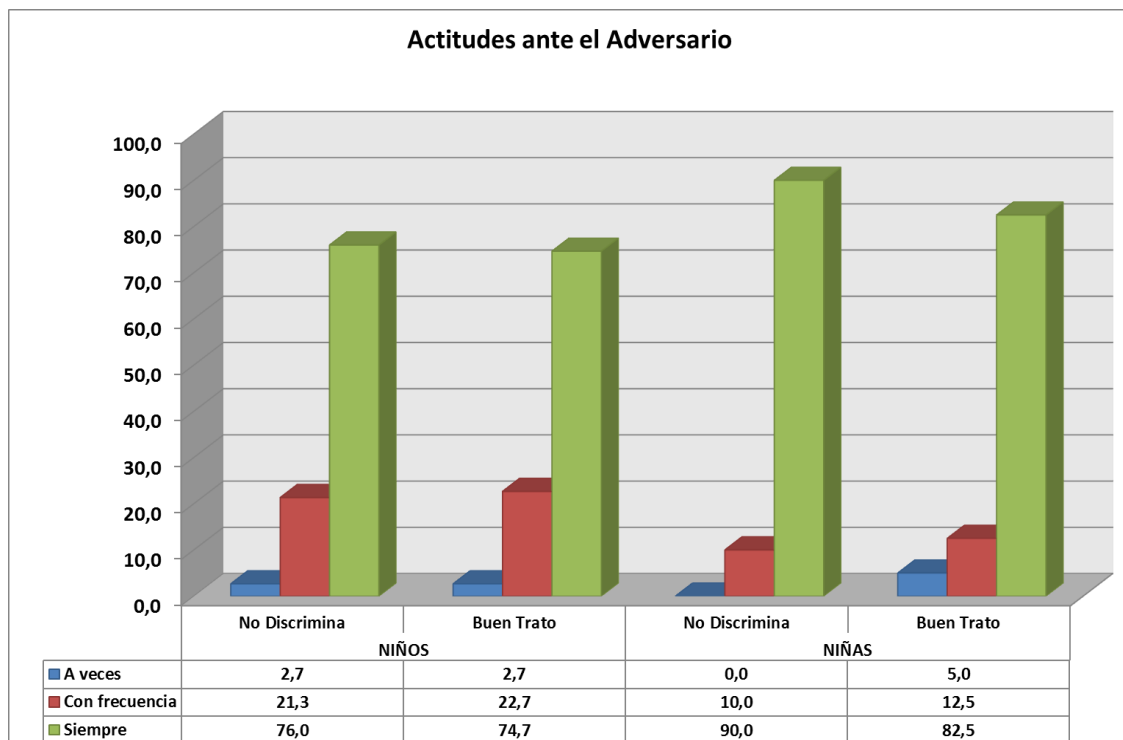
**Sexo**



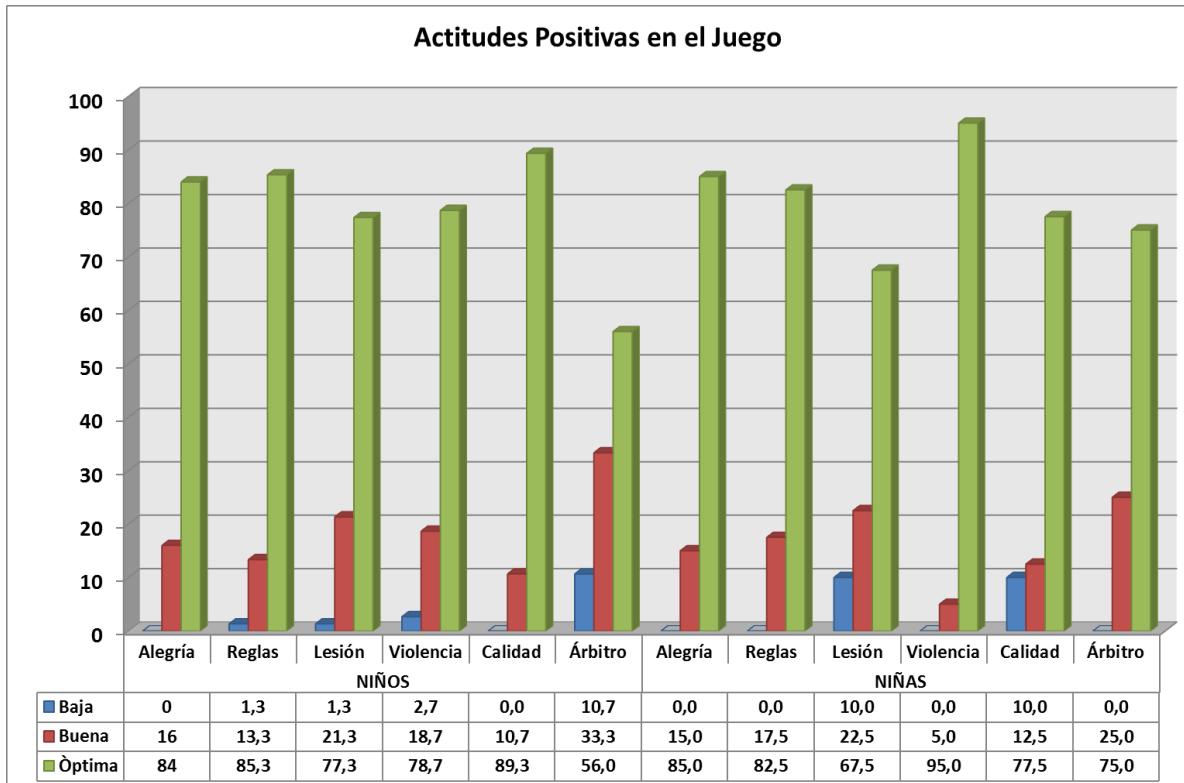
**Gráfica 1. Análisis del tipo de deporte practicado en base al sexo de los sujetos**



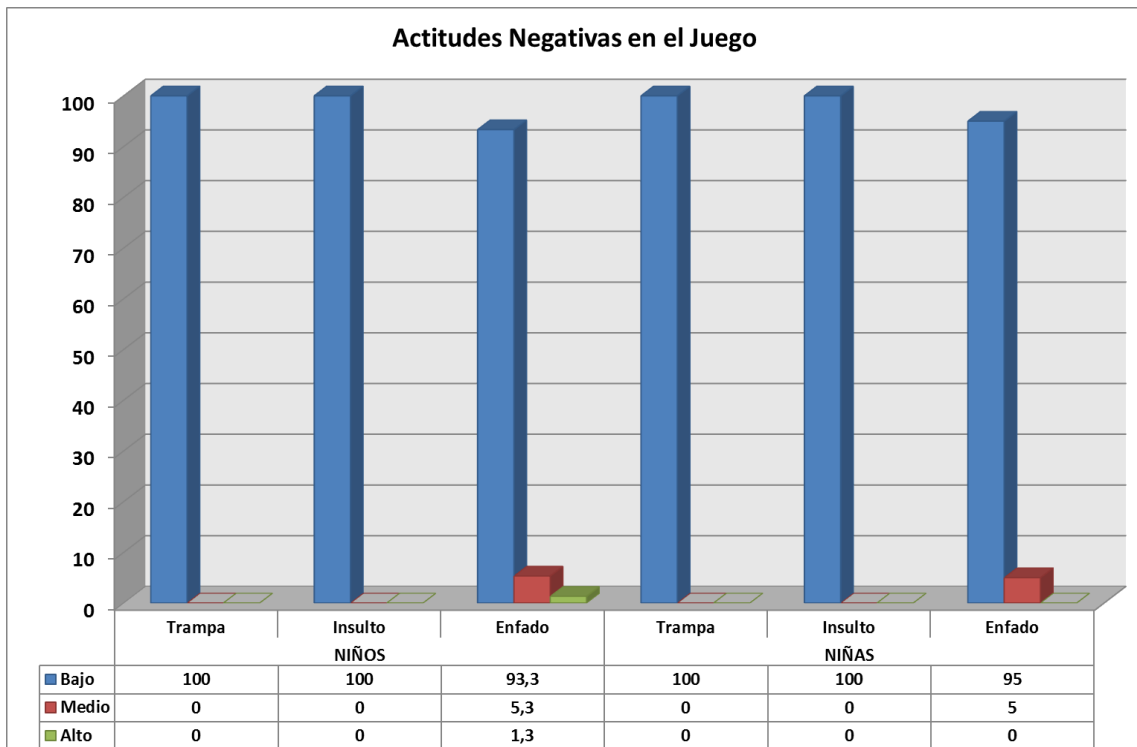
**Gráfica 2. Representación de los comportamientos hacia el compañero en base al sexo**



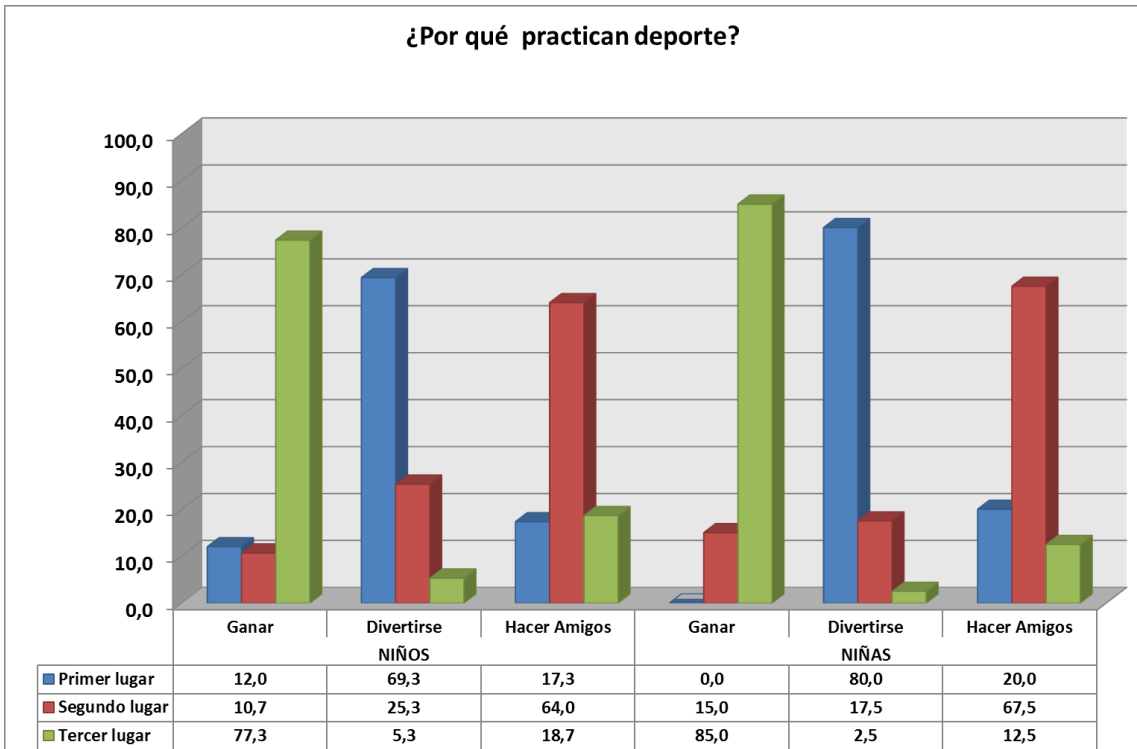
**Gráfica 3. Comparativa referente a las actitudes ante el adversario entre niños y niñas**



Gráfica 4. Resultados obtenidos en cuestionario sobre actitudes positivas en el juego según sexo

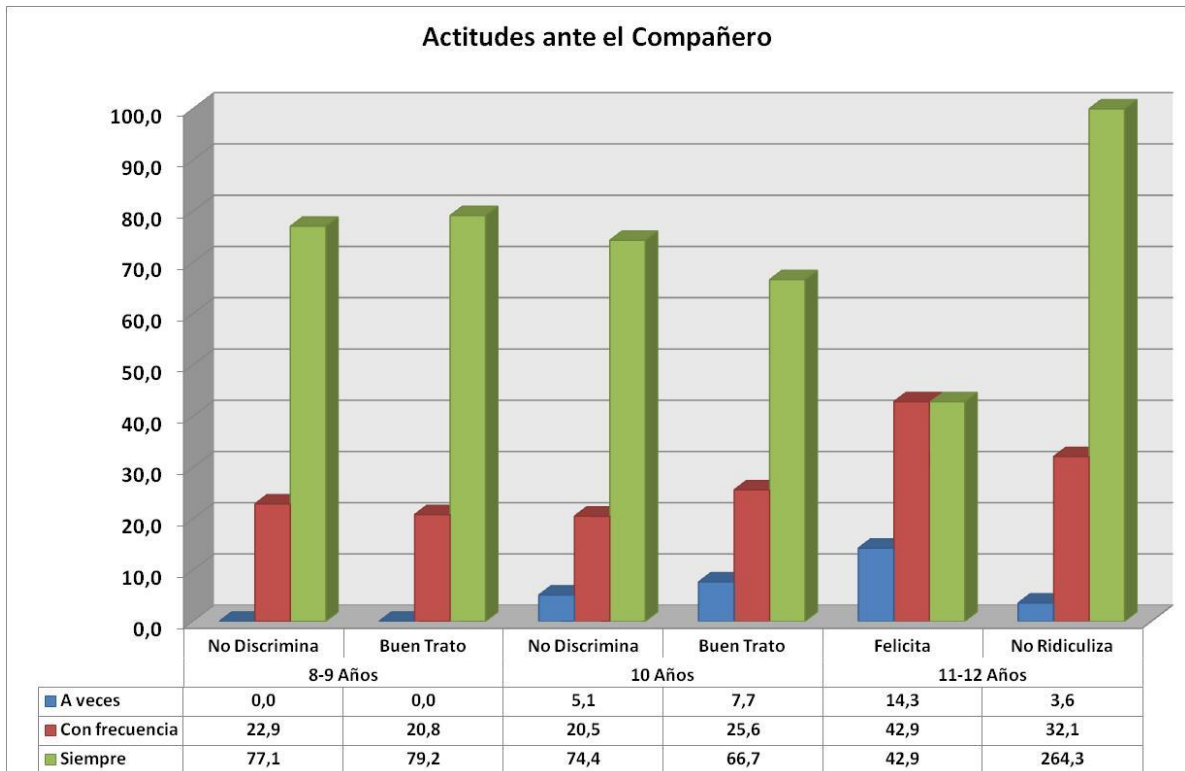


Gráfica 5. Resultados obtenidos en cuestionario sobre comportamientos negativos en el juego según sexo

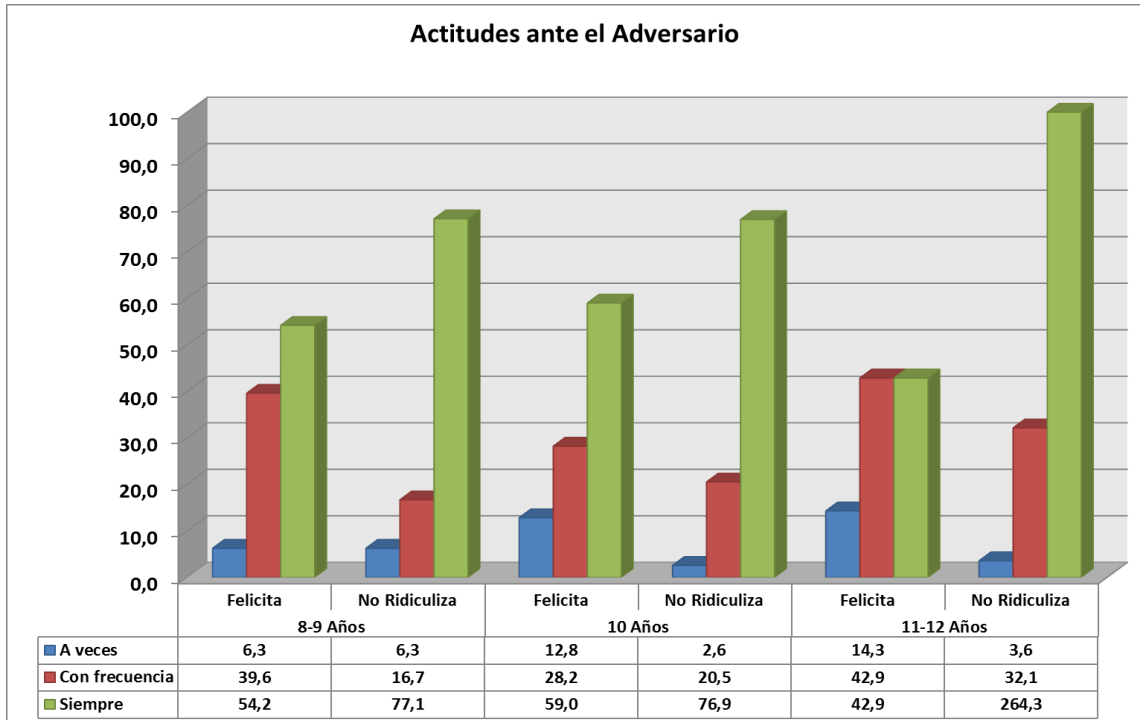


**Gráfica 6. Comparativa sobre las motivaciones que tienen niños y niñas a la hora de practicar deporte**

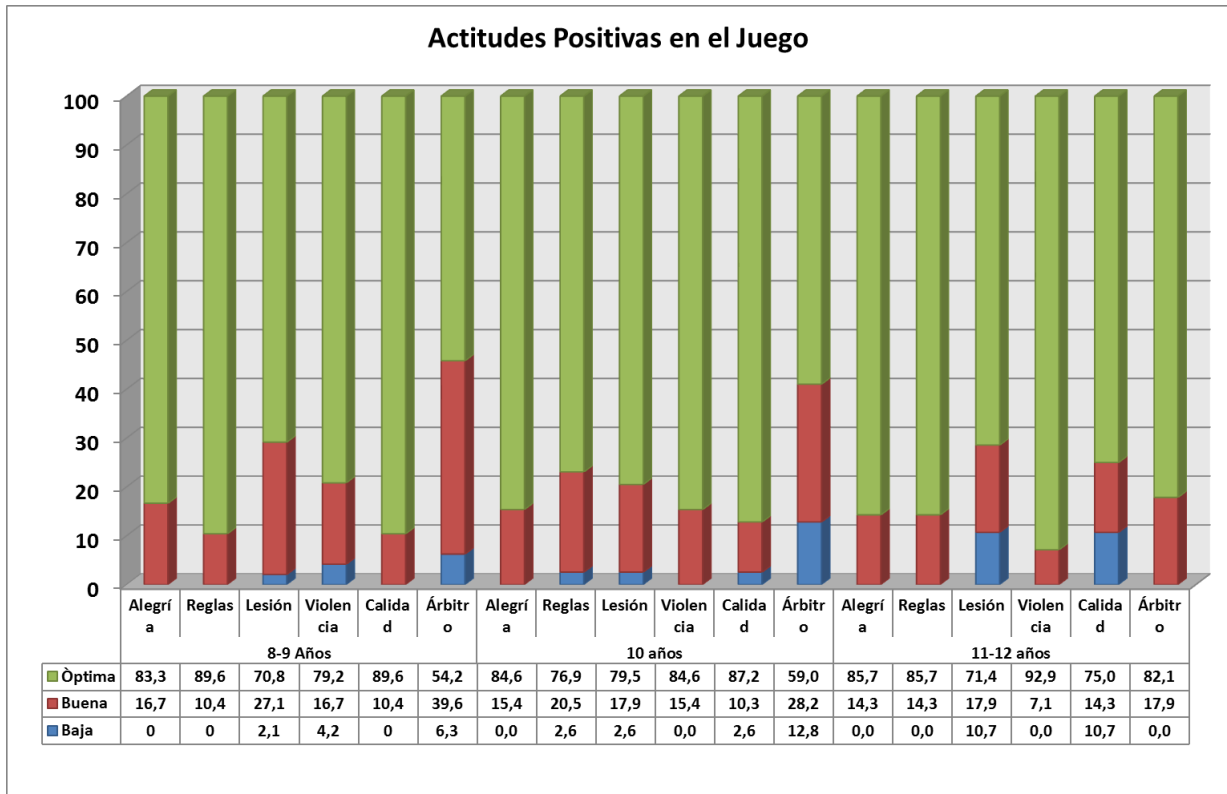
**Edad**



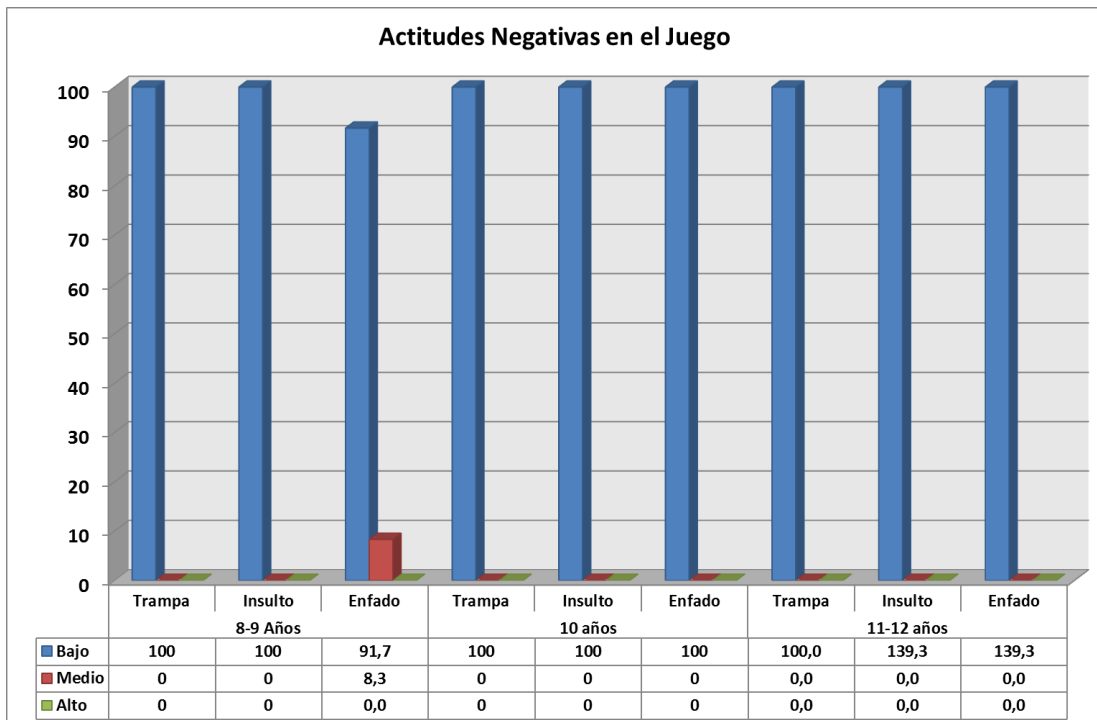
**Gráfica 7. Representación de las actitudes hacia el compañero en base a la edad**



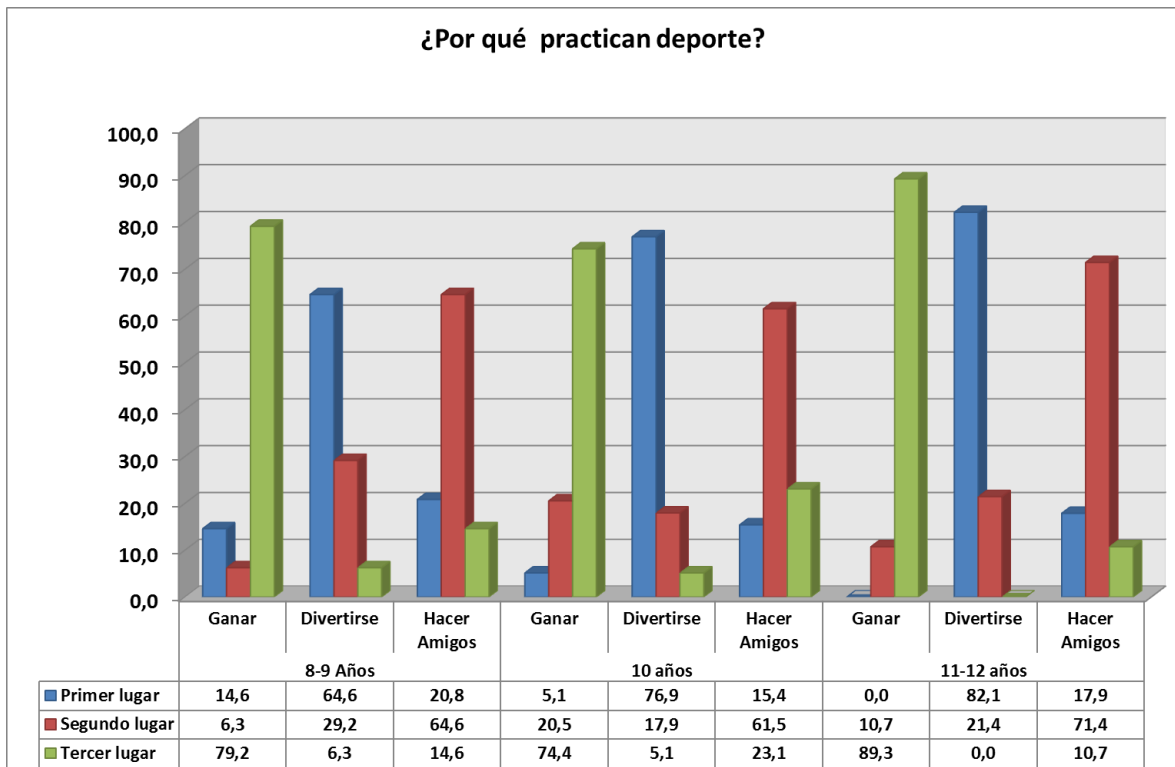
Gráfica 8. Representación de datos obtenidos en cuanto a las actitudes hacia el adversario según sexo



Gráfica 9. Análisis de las actitudes positivas que se identifican en la actividad física según edad

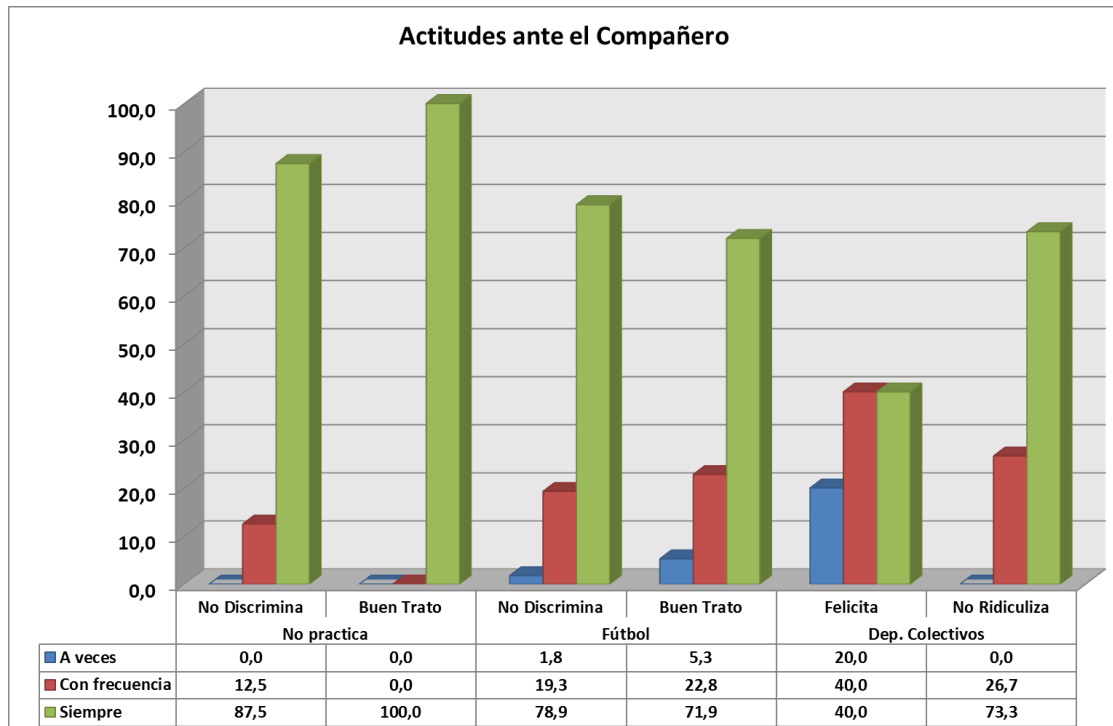


Gráfica 10. Resultados obtenidos en cuestionario sobre actitudes negativas en el juego en base a la edad

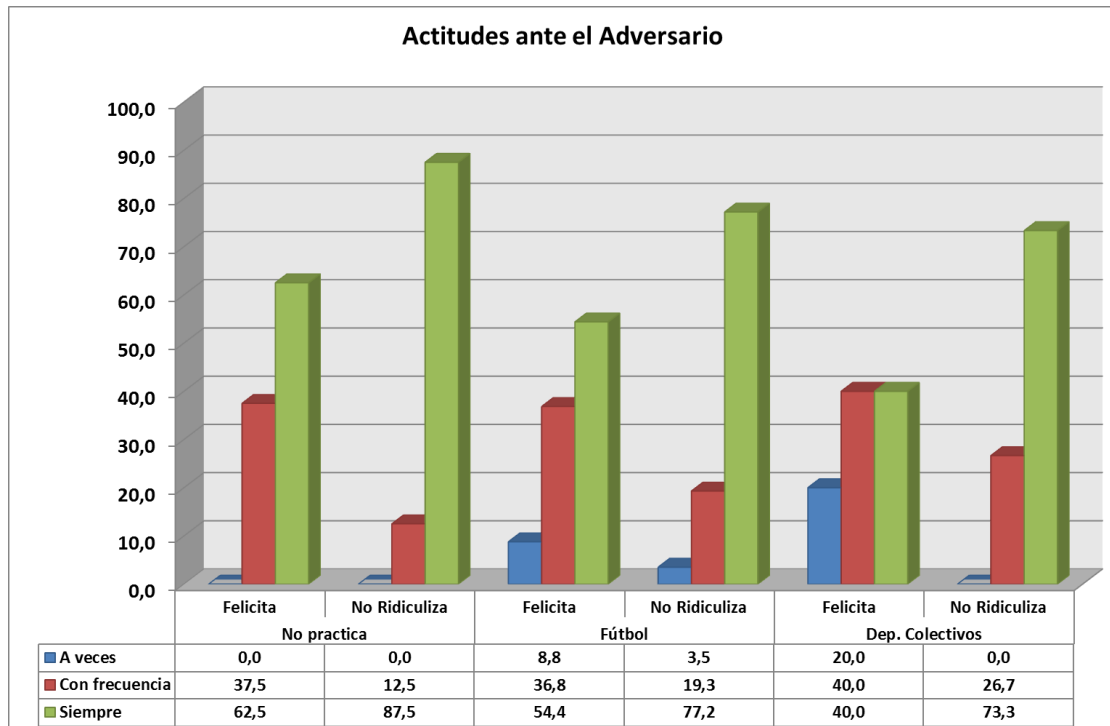


Gráfica 11. Comparativa sobre las motivaciones para practicar deporte según la edad

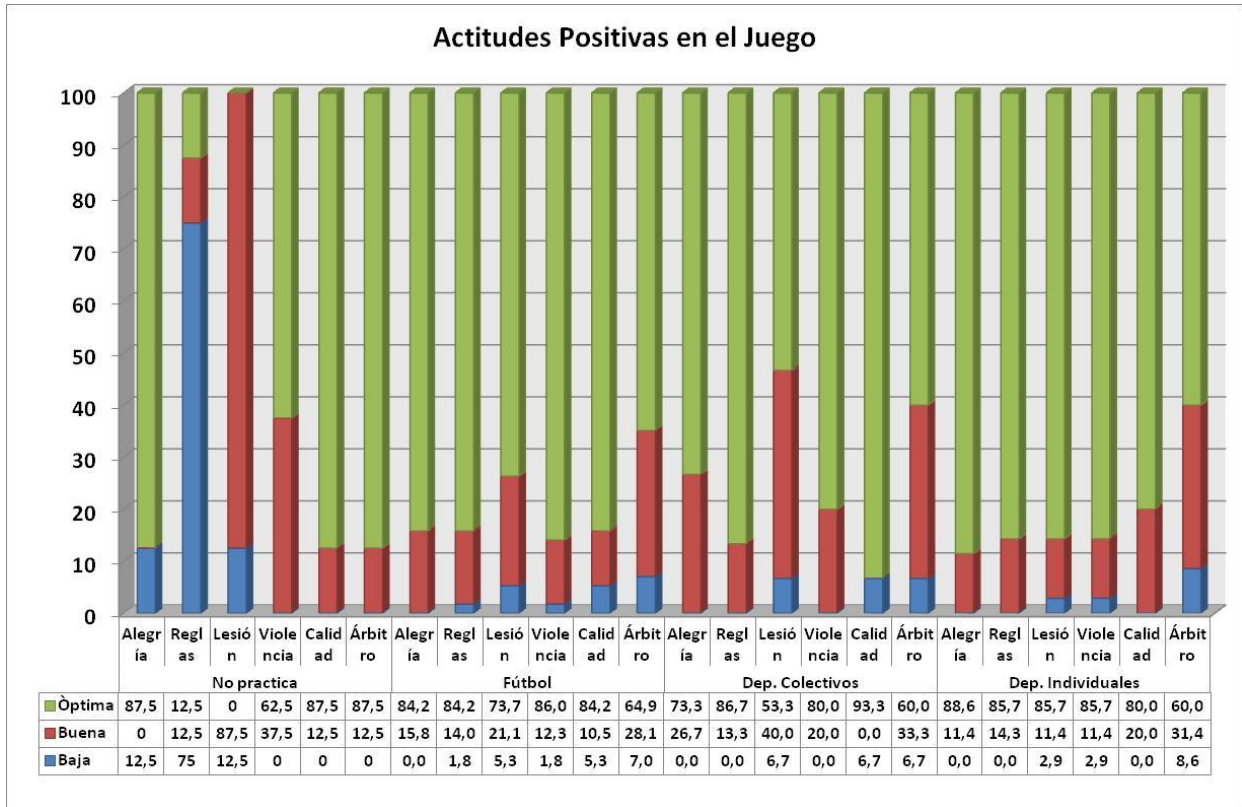
**Tipo de deporte practicado**



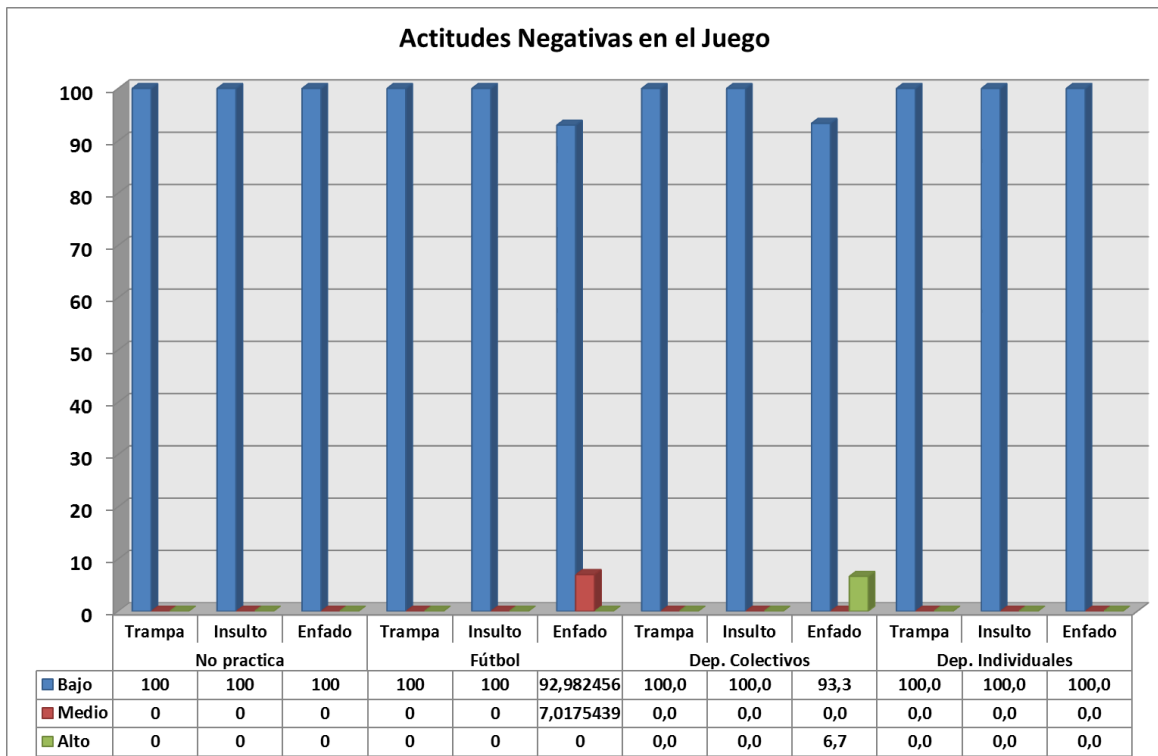
**Gráfica 12. Representación de los comportamientos hacia el compañero en relación al deporte practicado**



**Gráfica 13. Comparativa sobre las actitudes presentadas ante los adversarios dependiendo del deporte**

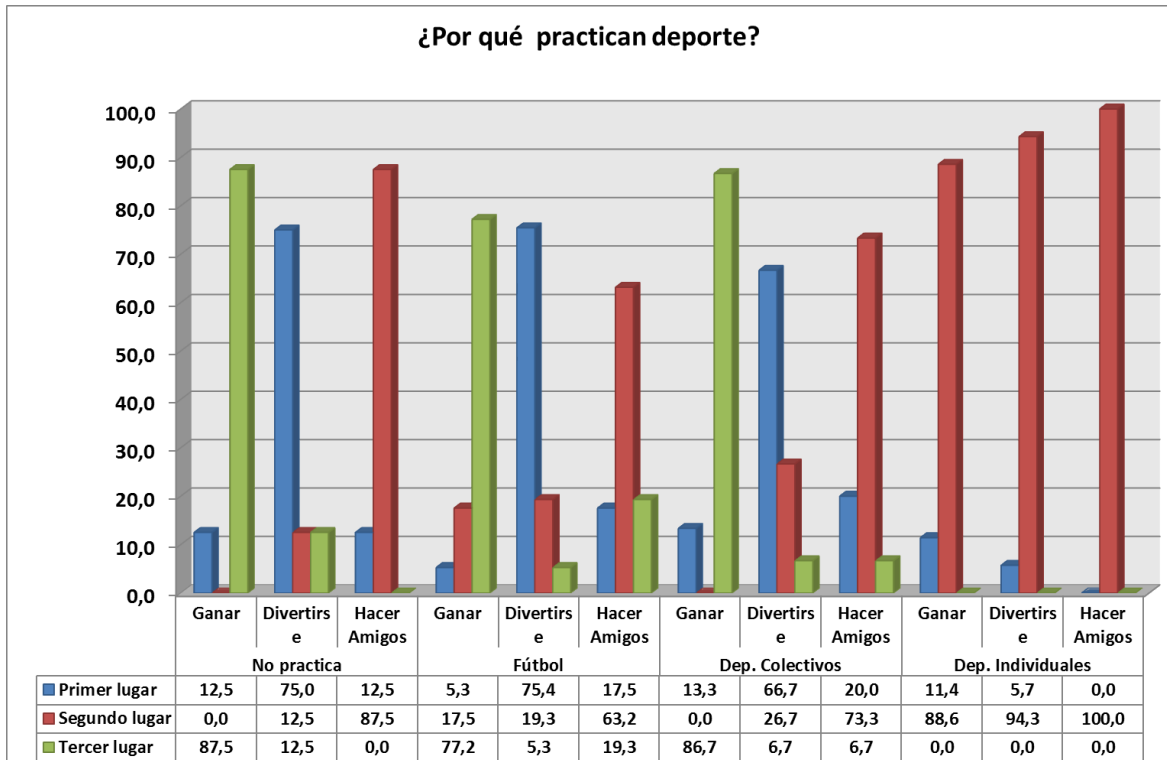


Gráfica 14. Análisis de las actitudes positivas que se identifican en el juego según el tipo de deporte



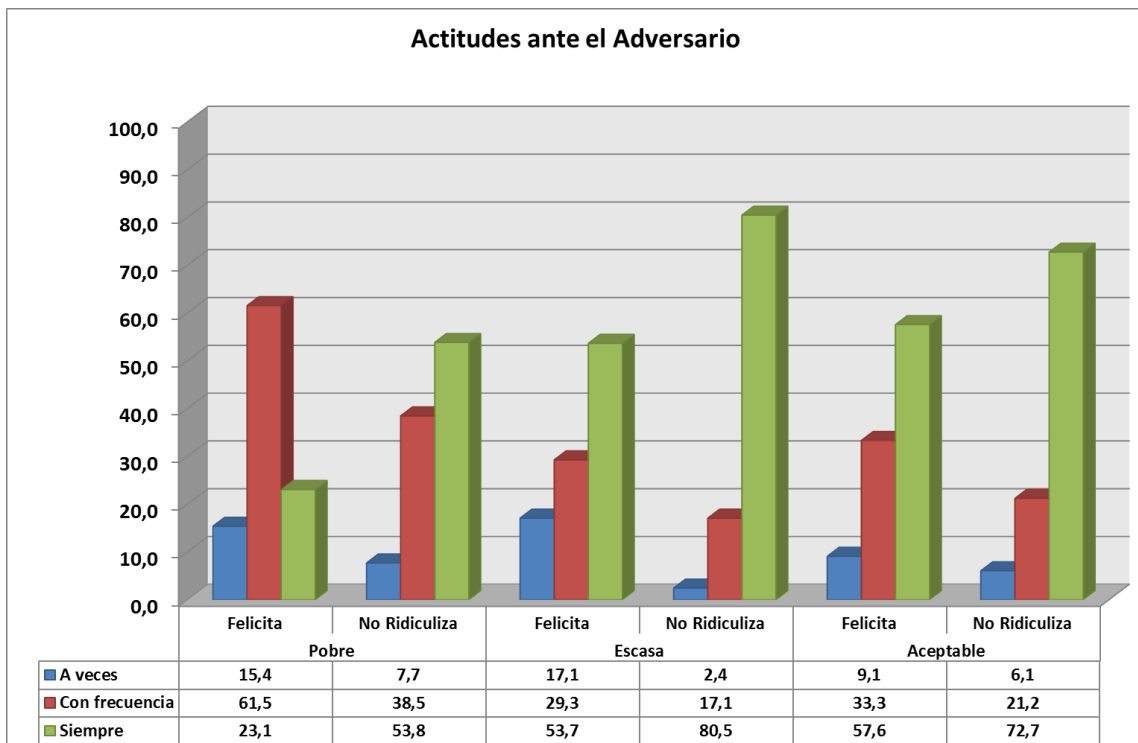
Gráfica 15. Resultados obtenidos en cuestionario sobre comportamientos negativos en el juego según el deporte practicado



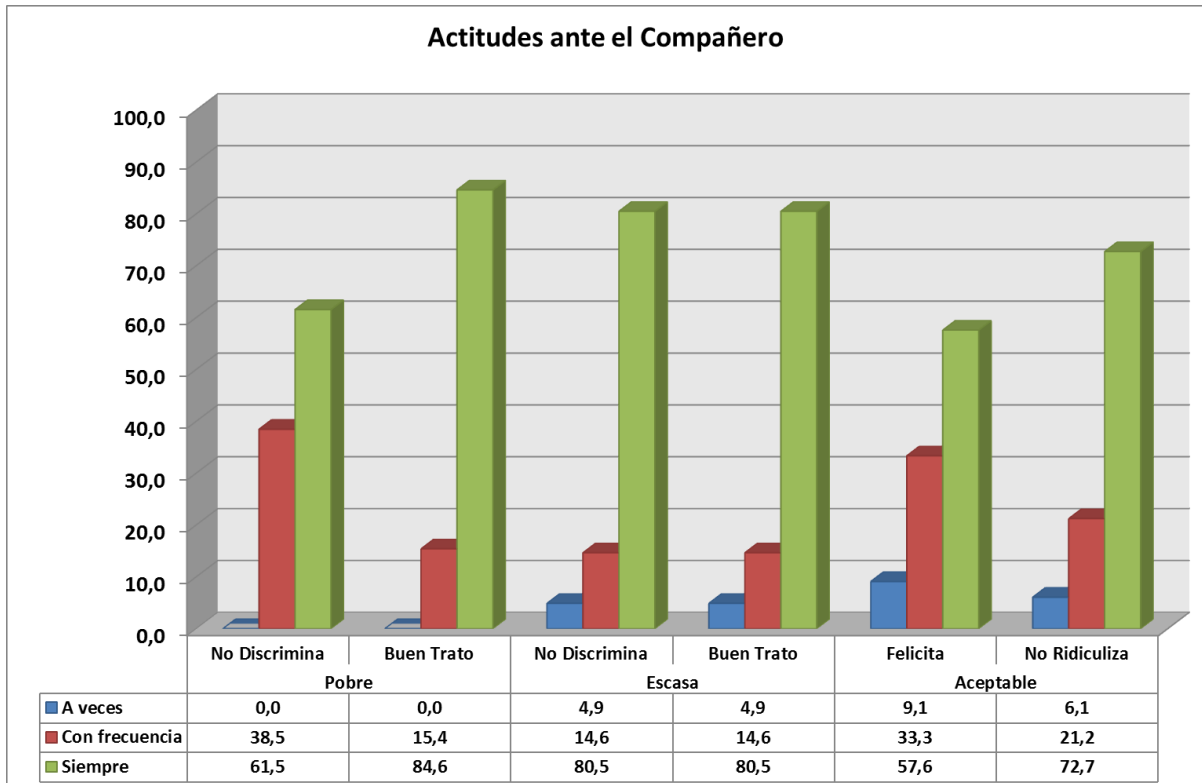


Gráfica16. Comparativa sobre las motivaciones para practicar deporte dependiendo del deporte practicado

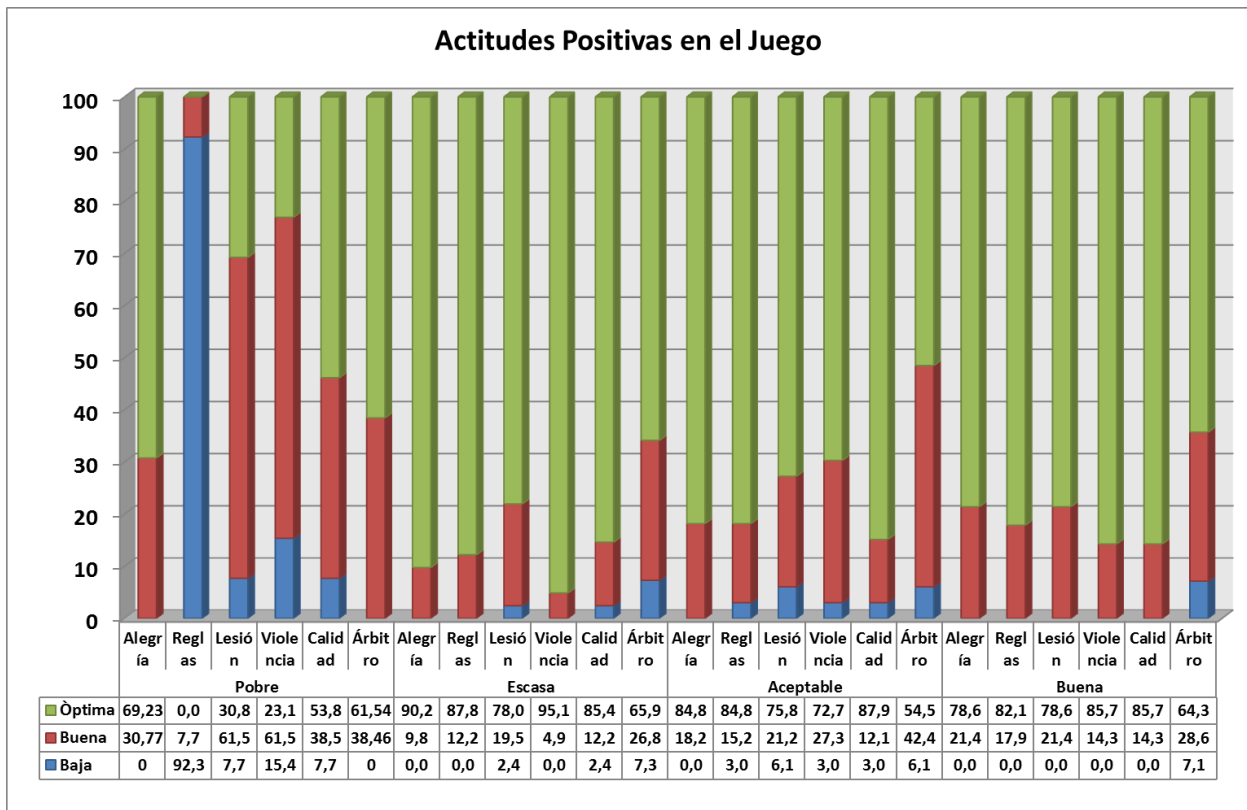
**Frecuencia de práctica de deporte**



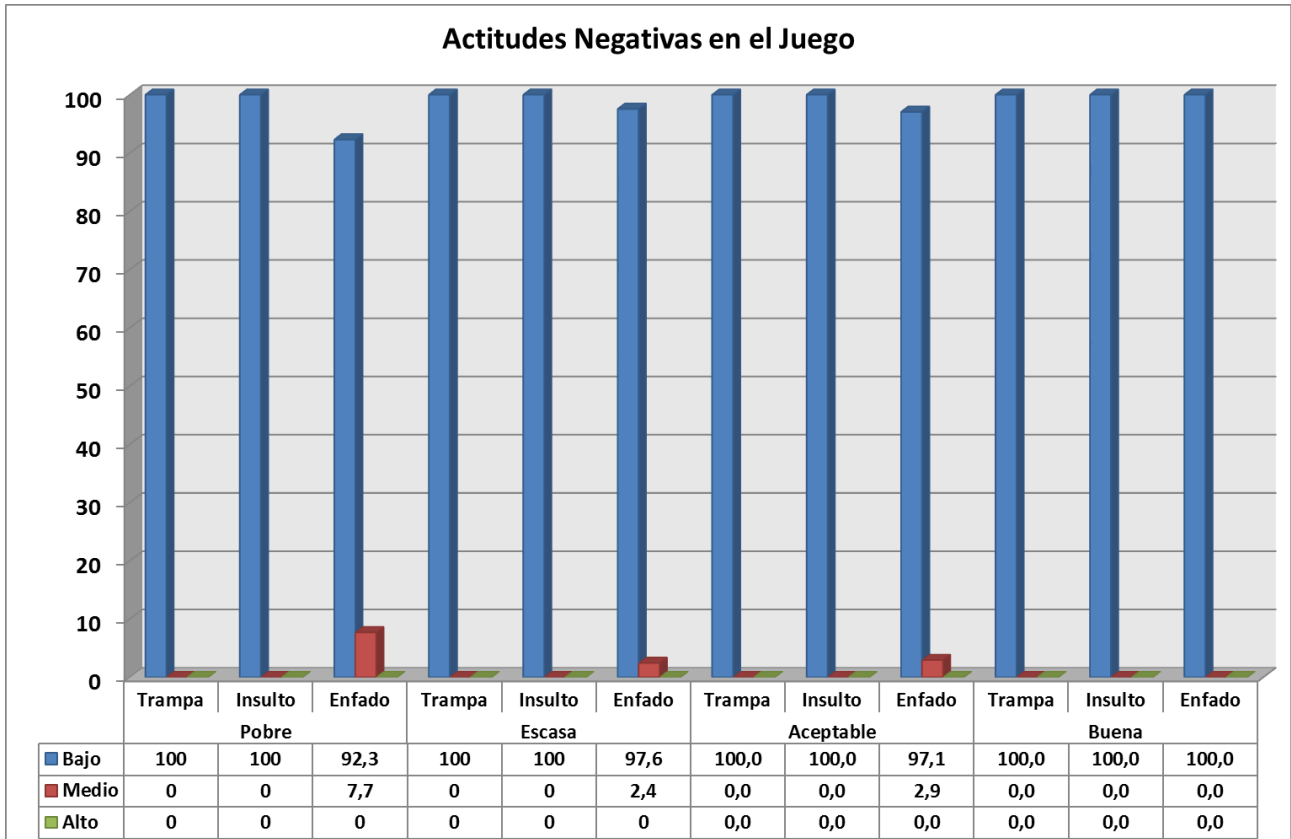
Gráfica 17. Comparativa sobre las actitudes presentadas ante los adversarios en base a la frecuencia de práctica de deporte



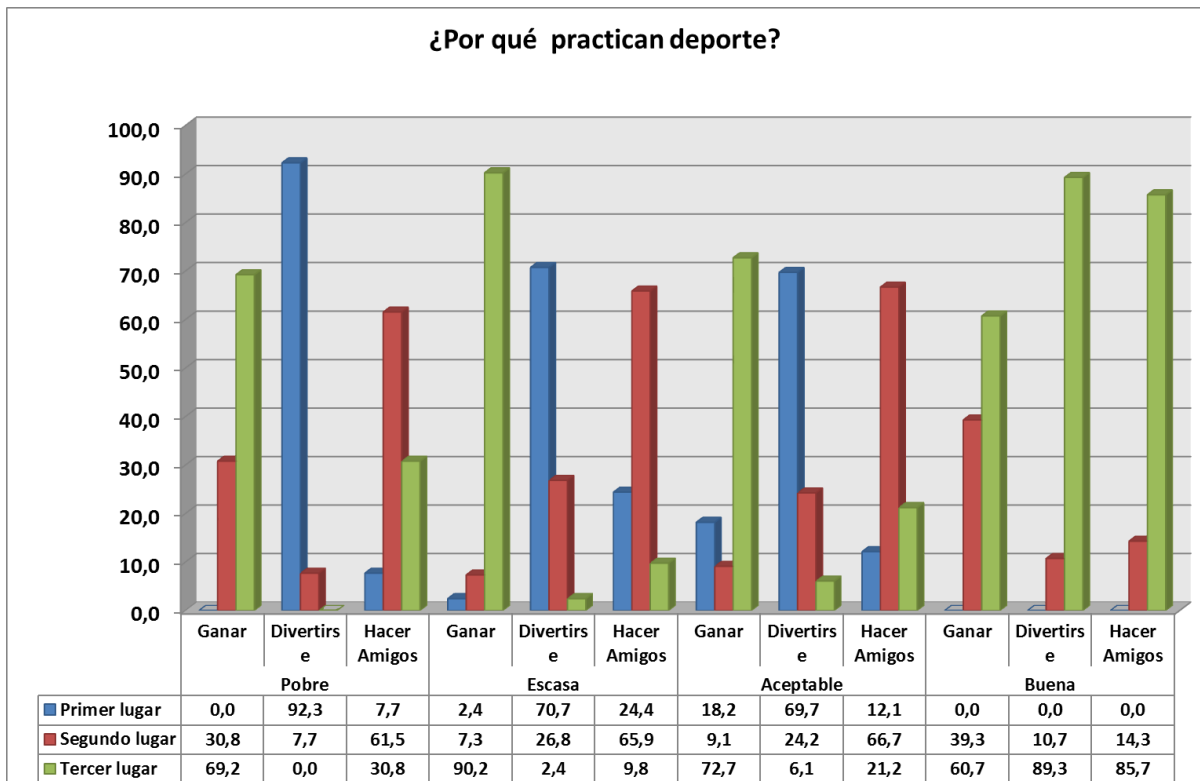
Gráfica 18. Comportamientos presentados frente al compañero en relación a la frecuencia de práctica de deporte



Gráfica 19. Representación de las actitudes positivas que se identifican en el juego según cantidad de deporte practicado



Gráfica 20. Comparativa sobre comportamientos negativos en el juego en base a la frecuencia con la que se practica deporte



Gráfica 21. Comparativa sobre las motivaciones para practicar deporte dependiendo de su frecuencia