



Facultad de Educación de Palencia

TRABAJO FIN DE GRADO

Curso 2024-2025

**ANÁLISIS DEL DESARROLLO
DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA DE JUEGO BUENO
DESDE LA DIMENSIÓN PERSONAL**

Autor: Víctor Arnaiz Vega

Tutor: Nicolás Bores Calle

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado se centra en el diseño y aplicación de una unidad didáctica sobre el tema de "Juego Bueno", desarrollada durante el periodo de prácticas del Practicum II en el colegio CEIP Clara Campoamor, con grupos de 3º y 4º de Educación Primaria.

Con este propósito, analizamos la influencia de la dimensión personal del alumnado en una propuesta didáctica basada en "juego bueno" y comparamos las diferencias obtenidas entre los dos cursos durante su implementación. Así mismo, durante el desarrollo de las sesiones, se analizan aspectos relacionados con las características del alumnado, la implicación en la creación de normas, el comportamiento dentro del grupo y la forma en que estas variables influyeron en el progreso y resultados de la actividad. De esta forma, el análisis comparativo revela diferencias significativas entre ambos cursos, como el momento en que surgieron ciertas normas, la actitud hacia el trabajo en equipo o la resolución de conflictos; sin embargo, también se identificaron elementos comunes, como la comprensión y aplicación de las reglas principales del juego. Todo el proceso está respaldado por una fundamentación teórica basada en contenidos adquiridos durante las diferentes asignaturas del grado, lo que ha permitido diseñar la unidad didáctica con un enfoque reflexivo y fundamentado.

A modo de conclusión, podemos decir que a lo largo de este proyecto hemos querido aportar una visión práctica sobre la importancia de la dimensión personal del alumnado en el diseño y desarrollo de propuestas educativas relacionadas con el juego y su potencial formativo.

PALABRAS CLAVE

Juego bueno; Educación Física Escolar; juego motor reglado; dimensión personal; Unidad Didáctica.

ABSTRACT

This final degree project focuses on the design and application of a teaching unit on the topic of "Good Play", developed during the internship period of Practicum II at the CEIP Clara Campoamor school, with 3rd and 4th year Education groups. Primary.

For this purpose, we analyze the influence of the personal dimension of the students in a didactic proposal based on "good play" and we compare the differences obtained between the two courses during their implementation. Likewise, during the development of the sessions, aspects related to the characteristics of the students, involvement in the creation of norms, behavior within the group and the way in which these variables influenced the progress and results of the activity are analyzed. In this way, the comparative analysis reveals significant differences between both courses, such as the moment in which certain norms emerged, the attitude towards teamwork or conflict resolution; However, common elements were also identified, such as the understanding and application of the main rules of the game. The entire process is supported by a theoretical foundation based on content acquired during the different subjects of the degree, which has allowed the didactic unit to be designed with a reflective and well-founded approach.

In conclusion, we can say that throughout this project we have wanted to provide a practical vision of the importance of the personal dimension of students in the design and development of educational proposals related to games and their educational potential.

KEYWORDS

Good game; Physical Education at school; Regulated motor game; Personal dimension; Didactic unit.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
2.	JUSTIFICACIÓN.....	2
3.	OBJETIVOS.....	4
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
4.1.	DEFINICIÓN	5
4.1.1.	JUEGO	5
4.1.2.	JUEGO BUENO.....	5
4.2.	HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO.....	6
4.3.	DIMENSIONES DE LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS.....	7
4.3.1.	Dimensión estructural.....	7
4.3.2.	Dimensión personal	9
4.3.3.	Dimensión cultural	9
4.4.	EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM OFICIAL	10
4.5.	CONSTRUCCIÓN DE JUEGO EDUCATIVOS: EL JUEGO BUENO.....	11
4.5.1.	Núcleos temáticos.....	11
4.5.2.	Estructura de la lección del juego bueno	12
5.	PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	15
5.1.	CONTEXTUALIZACIÓN.....	15
5.2.	JUSTIFICACIÓN.....	15
5.3.	JUSTIFICACIÓN PARTES DEL ANÁLISIS DE LA PROPUESTA.....	16
6.	ANÁLISIS DE LOS SUCEDIDO EN LA PROPUESTA.....	19
6.1.	ANÁLISIS DEL ALUMNADO	19
6.2.	CÓMO AFECTA CADA UNA DE LAS NORMAS EN LA PARTICIPACIÓN EN LOS ALUMNOS.....	21
6.3.	CÓMO SE COMPORTA DENTRO DEL JUEGO CADA UNO DE LOS ALUMNOS	22

6.4. LA INFLUENCIA DE LA DIMENSIÓN PERSONAL EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE JUEGO BUENO.	24
6.5. LA FIGURA DOCENTE COMO MEDIO DE INTERVENCIÓN DENTRO DE LAS RELACIONES PERSONALES DEL ALUMNADO.	25
7. CONCLUSIÓN	26
8. BIBLIOGRAFÍA	28
9. ANEXOS	30
ANEXO I. INTERVENCIÓN PLANTEADA	30
PLAN DE INTERVENCIÓN	30
NARRACIÓN DE LO SUCEDIDO	32
ANEXO 2. FICHA DE EVALUACIÓN	42
FICHA DE EVALUACIÓN RESPONDIDA	44
ANEXO3. ESQUEMA DE UNIDAD PLANTEADA AL ALUMNADO	46

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG en adelante) de Educación Primaria (EP en adelante), de la especialidad de Educación Física (EF en adelante), refleja un trabajo de análisis del “juego bueno” dentro del aula de 3.º y 4.º curso de EP.

A lo largo de este TFG, podremos ver que he diferenciado en distintos apartados el contenido del juego y del “juego bueno”. De esta manera, he realizado una fundamentación teórica que sustenta la base del proyecto y con la que conceptualizaré dicho término, su evolución en la historia, las diferentes dimensiones que abarca el juego, su protagonismo en el currículo y la estructura dentro del aula. También, se encontrará el apartado donde podemos ver la propuesta de análisis que se lleva a cabo y posteriormente reflexionar a través de un análisis en el posterior apartado.

Este análisis se ha basado en una intervención desarrollada en el CEIP Clara Campoamor de la localidad de Villalobón (Palencia) con alumnos de 3.º y 4.º de EP. Este, me ha permitido contrastar la experiencia inicial con los conocimientos adquiridos durante el proceso de formación, identificando áreas de mejora.

Este proceso de elaboración me ha enriquecido para mi futuro docente, pues a través de este, he desarrollado una perspectiva crítica y completa en cuanto a las prácticas que he realizado. Desde este momento, considero y observo el juego como una herramienta fundamental y con una gran implementación en diferentes circunstancias dentro de la EF. En el siguiente apartado de justificación llevaré a cabo una mayor explicación acerca de la elección de este tema como eje de mi TFG, y el por qué considero que es una práctica que se debe tener en cuenta como maestro de EF.

Este destaca por ser un recurso que tiene la capacidad de integrar diferentes aprendizajes y llevar a cabo una enseñanza de forma significativa. De esta manera, permite que los alumnos entiendan y desarrollen diferentes acciones con cierta seguridad y precisión. También podemos ver que su valor educativo sigue presente como se puede ver en la actual ley educativa, pues de esta manera se preparan a los niños para situaciones futuras con las que puedan aplicar los diferentes contenidos adquiridos.

2. JUSTIFICACIÓN

Mi interés acerca del “juego bueno”, surgió en las primeras explicaciones y prácticas que recibí y realicé a lo largo de la asignatura de “Juegos y Deportes”. Este nuevo enfoque en cuento al juego hizo que lo viese como una herramienta como futuro docente de EF. En este pude ver un gran valor educativo y una manera diferente de ver el juego como nunca lo había planteado. En ese momento, lo vi como un posible tema para la realización de mi TFG y de esta manera poder vivenciarlo, analizarlo y estudiarlo de una manera activa.

Este TFG, tiene como objetivo dentro de la EF, la investigación y resaltar el valor del “juego bueno” como una estrategia inicial para el trabajo con los alumnos. Esto se debe, a que es una alternativa a las metodologías mas tradicionales de la enseñanza, integrando elementos motores que ayuden a realizar un aprendizaje activo, de colaboración y reflexión. En este trabajo, se busca demostrar el “juego bueno”, como una herramienta eficaz en el desarrollo de las habilidades motrices y fomentar otros aspectos como la cooperación, toma de decisiones y el respeto por la reglamentación, siendo esto fundamental para alcanzar una formación integral del alumnado. Según García, A. (2011), *“es el más idóneo para mejorar las relaciones sociales del grupo y de la clase en general”*.

La intervención se llevó a cabo con los alumnos de 3º y 4º de EP del CEIP Clara Campoamor de Villalobón, y sirvió como fundamentación para la evaluación y reflexión del impacto de esta metodología. A partir de este análisis, se identificaron puntos clave para mejorar la implementación de la Unidad Didáctica (UD en adelante), y de esta manera, poder adaptarla de una manera más efectiva a las necesidades y características de cada uno de los alumnos. Este proceso de reflexión y mejora, basado en la práctica llevada a cabo, es esencial para comprender las dificultades y beneficios que la práctica de "juego bueno" proporciona.

Una de las principales justificaciones de la realización de este trabajo, es la necesidad de profundizar en el conocimiento de esta herramienta educativa mediante su posterior análisis, tras una realización en un contexto real. Este trabajo busca conseguir una comprensión acerca de esta práctica más profunda acerca de cómo el “juego bueno” puede influir en el desarrollo del alumnado.

Finalmente, este TFG justifica la necesidad de integrar el "juego bueno" dentro de las programaciones del área de educación física, ya que se considera un método que puede enriquecer tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje. Ofrecer a los estudiantes una EF más dinámica y adaptada a sus necesidades y características es fundamental para su desarrollo, y el "juego bueno" se presenta como una vía para lograrlo de manera efectiva y beneficiosa para todos los implicados en el proceso educativo.

3. OBJETIVOS

- Realizar un análisis comparativo entre un alumnado de 3º y 4º de EP en una unidad didáctica juego bueno en cuanto a la dimensión personal.
- Analizar la participación del alumnado, a través de la modificación del juego bueno.
- Ser capaz de desarrollar, planificar y llevar a cabo una mejora de unidad didáctica de juego bueno.
- Trabajar con el alumnado desde su participación, evolución y propia autonomía a la hora de proponer normas dentro de un juego bueno.
- Explorar el potencial educativo que tiene el Juego Bueno.
- Profundizar y ampliar mis conocimientos sobre el juego en la Educación Física
- Mediante la investigación, la puesta en práctica y el análisis de los resultados.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. DEFINICIÓN

4.1.1. Juego

No es sencillo llevar a cabo una definición de juego que abarque todas las ideas, opiniones, visiones y cualidades de este. Por ello, existen numerosas disciplinas que han llevado a cabo diferentes estudios y por lo tanto, definiciones de este, como son la psicología, pedagogía, sociología y la antropología; dado que se nos hace complicado un acuerdo en cuanto al concepto del juego.

Según el Diccionario de la Real Academia Española (RAE), el juego le encontramos definido como: *“Hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse y divertirse”* junto a otras definiciones vacías de carga teórica o intencionalidad.

No obstante, a continuación, marcamos otras definiciones que diferentes autores proponen para ello:

- Spencer (1855), define el juego como *“el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes”*.
- Russel, A. (1970), lo definía de la siguiente manera: *“El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”*.
- Freud (1905), psicoanalista, veía el juego como un medio para expresar los instintos, concretamente el instinto del placer. Mediante el juego, el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede recrear situaciones traumáticas para poder dominar esos acontecimientos y buscar una solución a los posibles conflictos.
- L. Vygotski afirma que el juego *“constituye el motor del desarrollo donde (el niño) crea zonas de desarrollo próximo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia”*.

4.1.2. Juego bueno

Según García Monge (2011), el “juego bueno” se define como aquel que se construye en colaboración entre el docente y el alumno, permitiendo que se adapte a las necesidades, intereses y características del grupo, así como a los objetivos y preferencias del docente. Además, este tiene en cuenta diferentes factores, como son la seguridad, los espacios y las diferentes relaciones interpersonales que se dan en el propio juego. Para ello, se

centrará en la participación de todo el alumnado para llevar a cabo junto al docente un pacto de normas para así satisfacer los intereses tanto del grupo como del docente.

“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 practicarán.”

(García, 2011: 43)

4.2. HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO

El juego a lo largo de la historia ha tenido su presencia en numerosas culturas y sociedades; y, por ende, también ha estado presente en la educación desde el S. XV en la etapa del Renacimiento. Como dice Paredes (2003), *“se nace, crece, evoluciona y vive con el juego”*.

El juego, desde una perspectiva histórica y educativa, ha sido un elemento fundamental en la formación humana, evolucionando desde prácticas espontáneas hasta convertirse en una herramienta pedagógica con objetivos definidos. Durante el Renacimiento, figuras como Vittorino da Feltre promovieron la integración del juego como parte del desarrollo intelectual de los niños, asociándolo con un espacio idílico y educativo. Esta tendencia marcó una ruptura con ideas tradicionales de disciplina estricta, defendiendo el aprendizaje a través de la diversión y la actividad lúdica, aunque condicionado por su utilidad educativa.

En la Ilustración, pensadores como Rousseau y Locke destacaron el juego como un medio natural para el desarrollo infantil, influyendo en pedagogos como Pestalozzi y Montessori, quienes promovieron su integración en la educación formal. Esta época cimentó la idea de que el juego podía ser utilizado tanto como contenido educativo (creación de juegos útiles) como método (control a través de la diversión), buscando equilibrar la libertad del niño con los objetivos del adulto (Gallardo y Gallardo, 2018, p. 42).

En el siglo XX, teorías de autores como Piaget, Vygotsky y Elkonin consolidaron el juego como un fenómeno esencial para el desarrollo integral. Piaget lo vinculó con el desarrollo

de estructuras cognitivas, destacando categorías de juego como ejercicios, simbólicos y de reglas, afirmando que el juego simboliza un predominio de la asimilación sobre la acomodación (Gallardo y Gallardo, 2018, p. 45).

A lo largo de los siglos, el juego ha transitado desde ser considerado una actividad ociosa o incluso subversiva, hacia una herramienta educativa esencial. Su evolución refleja un reconocimiento creciente de su capacidad para fomentar el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional, convirtiéndose en un medio didáctico fundamental en la educación moderna. A esto último, Vergara Silva (2017) lo resume sobre la misma idea afirmando que el juego, que antes se veía con desconfianza por ser algo rebelde, ahora se reconoce como una actividad importante para aprender y crecer. Sin embargo, todavía hay una diferencia entre el juego libre y el juego dirigido, que muestra la tensión entre disfrutar el Juego por sí mismo y úsalo como herramienta educativa.

4.3. DIMENSIONES DE LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS

Dentro de los juegos motores reglados encontramos diferentes perspectivas, que surgen de nuestra necesidad profesional y nos permite un análisis más detallado y profundo. Es así que según García Monge y Rodríguez Navarro (2007), las dimensiones surgen de las necesidades profesionales y la manera de comprender la EF.

Conforme a la idea de García Monge (1994), es necesario dentro del ámbito profesional la necesidad de poder atender a las diferentes necesidades y desafíos que nos surjan en el aula y de esta manera, entender lo que sucede en esta. Además, se añade la necesidad de dar respuesta a cada una de estas dimensiones, no solo considerando los aspectos estructurales, sino también los individuales, tradiciones y los valores.

Estas son las siguientes:

4.3.1. Dimensión estructural

La dimensión estructural abarca todos los acuerdos y normativas que se encargan de regular las diferentes acciones del juego en situaciones determinadas. Para llevar a cabo una clasificación de las situaciones que nos podemos topar a lo largo del juego, son tres factores los que nos ayudan a analizar más detalladamente los sucesos que se dan en el mismo.

Parlebás (2001), marca los siguientes:

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

Igualmente, estos tres factores generan 8 subcategorías, dependiendo de la presencia o ausencia de incertidumbre en alguno de estos factores. En estas categorías, la incertidumbre de los factores se representa a través de la ausencia de un guion debajo del factor que se indique:

CAI: no existe ningún tipo de incertidumbre.

CAI: la incertidumbre se encuentra en el medio físico.

CAI: la incertidumbre se tiene en las relaciones con los compañeros.

CAI: la incertidumbre se encuentra tanto en el medio físico, como en las relaciones con ellos compañeros.

CAI: la incertidumbre viene del adversario.

CAI: la incertidumbre se sitúa en el adversario y en medio.

CAI: existe una relación con el compañero y el adversario en un medio con cierta incertidumbre.

CAI: la incertidumbre viene del compañero y el adversario, pero se está en un medio estable.

Tras estas 8 categorías que se conforman, J. Hernández Moreno (1994), proporciona distintas diferencias con los que se generan nuevos elementos estructurales según la utilización del espacio y el orden de participación de los jugadores:

- De espacio separado y participación alternativa
- De espacio común y participación simultánea
- De espacio común y participación alternativa

De esta manera, a partir de lo que nos ofrece Parlebás (2001), podemos diferenciar los diferentes roles que el alumnado puede asumir dentro de los juegos que se les proponga.

4.3.2. Dimensión personal

Comenzando con la idea de E. Claparede (1951), el juego como una actitud interna del sujeto, en este caso del alumnado debemos conocer que esta dimensión es caracterizada por el conjunto de individualidades que forman parte de las diferentes situaciones que surgen en el juego. Por ello, como docentes debemos de conocer las inquietudes, motivaciones, estados de ánimo en los que se encuentran cada uno de nuestros alumnos. Esto mismo es lo que se denomina por parte de A. Rüssel (1970, 229) “yo del juego”, basándose en la idea de la objetivación propia de cada uno de los niños.

Una función de esta dimensión personal es evitar las generalidades en cuanto a la intervención por parte del alumnado en el juego motor reglado como dice García Monge (2007), sino abarcar una visión de análisis individualizada de cada uno de ellos, pues todas estas situaciones individuales de estos tienen una influencia que afecta en el juego y en el resto de los participantes y su comportamiento.

4.3.3. Dimensión cultural

La dimensión personal, aglutina la idea del juego como agente de enculturación. Según las palabras de Parlebás (1988, 114): “*Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece*”. Es decir, el juego es un medio por el que los niños pueden llegar a adquirir diferentes valores, conocimientos actitudinales, además de la normalización de acciones que se pueden dar dentro de su propio contexto.

A esta idea se le suma la afirmación de Marcel Mauss (1934), que destaca el cuerpo como un reflejo de la cultura en la que se ve inmersa el alumnado. es por esto, por lo que a través del juego se hace un proceso de culturización dependiendo de la zona en la que se habite, pues el juego es quien se adapta a las diferencias culturales, a las situaciones climatológicas, los materiales accesibles etc. Como dice García Monge (2011), el juego resulta un resultado del entorno que le rodea, teniendo una relación de entorno y juego generando incluso cambios estructurales dentro de este.

4.4. EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM OFICIAL

Dentro ley educativa vigente, LOMLOE (2020), el juego se presenta como un elemento esencial de la EF, desempeñando varias funciones clave para el desarrollo integral del alumnado, pues se concibe como un medio natural y motivador para el aprendizaje de habilidades motrices y sociales, promoviendo la diversión y el disfrute mientras facilita el desarrollo de competencias físicas, emocionales y cognitivas.

Dentro del contexto educativo, el juego contribuye al desarrollo de competencias clave como las habilidades sociales, que se fomentan mediante actividades cooperativas y competitivas donde los alumnos aprenden a interactuar, respetar normas y trabajar en equipo; la autorregulación emocional, que permite identificar y gestionar emociones como la frustración, el entusiasmo o la ansiedad, y la resolución de conflictos, al favorecer la práctica de habilidades para resolver problemas de manera pacífica y dialogada. Asimismo, promueve valores esenciales como el juego limpio y la deportividad, enseñando a respetar reglas, aceptar diferencias y valorar la diversidad en las capacidades de los participantes, además de fomentar la inclusión y la igualdad de género a través de prácticas que respeten las diferencias culturales.

En cuanto al desarrollo motriz, se justifica la presencia del juego como ayuda a mejorar capacidades físicas básicas como desplazamientos, saltos, giros y coordinación, además de estimular la creatividad motriz al plantear desafíos que invitan a buscar soluciones innovadoras en contextos cambiantes.

Su adaptación al contexto educativo se refleja en su integración en bloques temáticos como "*Vida Activa y Saludable*" o "*Resolución de Problemas en Situaciones Motrices*", mediante el uso de juegos tradicionales o populares para fomentar la identidad cultural y el respeto por el patrimonio, así como juegos motores que permiten explorar límites y capacidades físicas de manera segura y progresiva.

Además, el juego se utiliza como instrumento de evaluación del aprendizaje de competencias motrices y sociales en contextos reales o simulados, lo que fomenta la observación activa del desempeño de los alumnos.

En definitiva, el juego se posiciona como un recurso transversal que no solo enriquece la práctica motriz, sino que también sirve para integrar valores, fomentar aprendizajes significativos y fortalecer la convivencia en el ámbito educativo.

4.5. CONSTRUCCIÓN DE JUEGO EDUCATIVOS: EL JUEGO BUENO

Según García Monge (2011), a lo largo de su tesis destaca la existencia de diferentes núcleos temáticos sobre los que se fundamenta el “juego bueno”:

4.5.1. Núcleos temáticos

o Relaciones

Uno de los factores sobre los que se fundamenta el “juego bueno”, como hemos dicho anteriormente son las relaciones. En este pilar, hace posible que toda aquella práctica pudiera a entender como educativa, pues se busca a través de que el alumnado lleve a cabo una reflexión interior para que todos sus compañeros incluido el mismo, tengan la oportunidad de participar en la actividad propuesta. Para ello hay que tener en cuenta diferentes aspectos relacionales dentro de un juego como:

1. Escucha, diálogo, aceptación, comprensión, colaboración.
2. Participación en roles, aceptación diferencias, responsabilidad.
3. Integración, empatía, respeto, tolerancia, colaboración.
4. Inclusión, sin rechazo ni marginación.
5. Comprender y usar criterios colaborativos.

o Seguridad

En toda actividad que se realice debe de estar presente ya sea en juegos o deportes. Por ello, se considera uno de los pilares ya no solo de la educación física sino de la educación. Con este pilar sobre el que se fundamenta el juego bueno, se busca llevara cabo una concienciación en el alumnado para que este entienda que en el momento en el que alguien es dañado o lesionado durante la práctica de un juego este será finalizado de manera inmediata, para así evitar más accidentes. Con esto se consigue en la una responsabilidad a la hora de realizar la actividad. Esto recoge diferentes aspectos como son:

1. Acondicionamiento zonas juego menos peligrosas.
2. Cuidado de la indumentaria personal: relojes, calzado...
3. Control movimiento, evitar acciones peligrosas.
4. Consideración hacia uno mismo y otros.
5. Identificar y resolver acciones peligrosas.

○ **Normativa**

A la hora de plantear una serie de normas, debemos de eliminar la idea al alumnado acerca de ellas como algo totalmente inamovible, pues lo que se busca es conseguir un pensamiento colectivo para que estos sean capaces de llevar a cabo un pacto de las normas y que consigan apreciar el sentido con el que se proponen dichas normas. Todo esto se ven reflejados en diferentes aspectos que hacen posible el desarrollo del juego:

1. Normas básicas: Escucha, respeto, ayuda.
2. Respeto normativo: Lógica del juego.
3. Comprensión colectiva: Norma como pacto.
4. Adaptación equilibrada: Normas grupales.
5. Influencia de la normativa: Desarrollo del juego.
6. Estructura transformadora: Creación de juegos.

Todos estos aspectos hacen posible que las normas propuestas por los protagonistas, en este caso los alumnos, se adapten a los diferentes intereses y necesidades de ellos como del docente y así lograr un equilibrio en las relaciones, participación y progresos de cada uno de los alumnos que tomen parte en el juego y su seguridad.

○ **Intervención personal y responsabilidad**

Con este factor que se debe tener en cuenta a la hora de llevar a cabo una propuesta de juego bueno, se busca llevara cabo una mejora a nivel personal de cada uno de ellos dentro del juego. Pues se busca que cada uno de ellos sean busquen la manera de aportar para que el funcionamiento del colectivo sea óptimo dentro del juego.

4.5.2. Estructura de la lección del juego bueno

En cuanto a la organización a la hora de plantear una propuesta de juego bueno, la estructura estándar para las sesiones es la propuesta planteada por Vaca (2002) y Bores (2005), la cual incorpora en ella estrategias pedagógicas que permiten alcanzar los objetivos establecidos con el concepto del juego bueno. La estructura planteada es la siguiente:

1. Presentar el proyecto al alumnado

Al inicio de cada lección, es fundamental que los estudiantes comprendan de qué trata el tema que se trabajará. Para ello, las explicaciones iniciales son cruciales, ya que permiten contextualizar la actividad. En este punto la pizarra toma un papel

principal, pues se puede encontrar el título, los temas que queremos abordar en la sesión o a lo largo de la unidad didáctica (García Monge, 2011).

2. Iniciar con un juego que plantee desafíos

Antes de adentrarse en la parte principal de la sesión, resulta útil proponer un juego introductorio. Este enfoque genera un punto de partida y genera un contexto de aprendizaje. Esta actividad debe de permitir que los estudiantes sean capaces de observar la dinámica y el significado de juego bueno. También es interesante que se trabaje con un juego en el que se aglutinen ya los diferentes temas que conforman el juego bueno como son: seguridad, relaciones, intervención personal y normativa.

3. Trabajar en problemas específicos durante las sesiones

Cada lección debe centrarse en aspectos concretos del juego. Desde el inicio, el docente debe hacer partícipe al alumno hacia un análisis crítico mediante preguntas planteadas de una manera consciente. En esta parte de la lección, la labor del profesor es guiar las reflexiones hacia los objetivos finales propuestos. Estas preguntas se pueden plantear en pausas breves interrumpiendo las actividades o en momentos de reflexión posteriores. Este enfoque fomenta que los estudiantes pasen de una actitud impulsiva a una perspectiva más reflexiva y empática respecto a sus acciones.

4. Identificar elementos clave del juego

La información proporcionada o descubierta por el alumnado debe compartirse y discutirse en grupo para garantizar que todos la comprendan. Este proceso puede apoyarse en recursos como la pizarra.

La puesta en común es una oportunidad para que cada participante analice el juego e identifique elementos que influyen en su desarrollo. Asimismo, se puede contar con observadores externos para aportar una visión adicional sobre las dinámicas observadas.

Es importante enfatizar el respeto por las opiniones de los demás y fomentar la búsqueda de acuerdos mediante el diálogo.

5. Trabajo autónomo en pequeños grupos

Tras haber trabajado en gran grupo, como dice García Monge (2011): “este tiempo puede convertirse en una tarea de discusión y ensayo (entre dos, tres o cuatro) en la que el grupo intenta descubrir nuevos criterios de realización para que el juego

sea mejor para todos”. Es una oportunidad en el que el alumno, reflexione a través de pequeños ensayos del juego y en pequeño grupo para posteriormente explicar al gran grupo diferentes sugerencias que surjan.

6. Reflexionar y evaluar los resultados

En la última fase, se busca que el alumnado tome un rol de evaluador y observador crítico, en cuanto a la evolución del juego, su propia acción o del resto de los compañeros. Con esto se consigue que el alumno tome una mayor consciencia en cuanto a su intervención dentro del juego. Una gran manera de llevar a cabo esta situación es explicada por Marcelino Vaca y Mercedes Sagüillo (2009), quienes desarrollaron una estrategia que consiste en dividir la pizarra en dos columnas: en la derecha se anotan los criterios negativos y en la izquierda, su versión positiva.

En conclusión, esta estructura fomenta que el alumnado sea el protagonista de su aprendizaje. A través del trabajo conjunto con el docente, basado en normas y reflexiones, los estudiantes pueden construir su propio conocimiento de manera activa y consciente.

5. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Esta UD titulada “Construyendo el juego bueno desde una pelota” y llevada a cabo durante el Prácticum II, ha sido analizada desde la perspectiva de la dimensión personal, explorando cómo influye en este tipo de propuestas didácticas. A través de este enfoque, se pretende reflexionar sobre el impacto que tiene el "juego bueno" en el desarrollo de valores, emociones y habilidades interpersonales de los alumnos, así como su papel en la construcción de aprendizajes significativos en educación física.

5.1. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta unidad, se llevará a cabo en el centro CEIP Clara Campoamor de la localidad de Villalobón (Palencia). Se realizará con el alumnado de 2º ciclo, contando la práctica en una clase de 3º y otra de 4º de EP.

5.2. JUSTIFICACIÓN

La presente UD tiene como propósito destacar la relevancia que poseen los juegos en el desarrollo integral de los niños y niñas. Por ello, como futuros educadores, debemos reconocer esta necesidad expresada por nuestro alumnado y transformarla en un enfoque pedagógico, más allá de verlo como una mera actividad recreativa. Para lograr esto, es fundamental romper con la visión lúdica habitual que los estudiantes tienen del juego, utilizando progresiones que permitan estructurarlo. De este modo, ellos mismos podrán identificar y valorar su proceso de aprendizaje durante el desarrollo de la actividad lúdica. Este planteamiento se relaciona con diversas áreas que se abordarán en los objetivos y que, según García (2011), son aspectos clave en la fundamentación teórica: seguridad, normativa, interacción y participación. Por tanto, el objetivo es transformar el juego existente en un "juego significativo", que integra habilidades esenciales para el desarrollo infantil.

La UD también aborda cuestiones de seguridad y relaciones interpersonales dentro del juego. Según García (2005b), las dinámicas de juego reflejan abiertamente preferencias, afinidades y rechazos, lo que puede generar desigualdades o exclusiones en el grupo. Por ello, resulta indispensable diseñar actividades lúdicas donde todos los participantes tengan las mismas oportunidades de interacción y desarrollo, fomentando el crecimiento personal y las habilidades socioemocionales. Además, es importante trabajar en la seguridad, ya que el juego, según García (2005b), puede desencadenar emociones

intensas que lleven a reacciones impulsivas o catárticas. En este sentido, los docentes deben guiar las acciones de los estudiantes hacia una participación consciente y deliberada, minimizando los riesgos.

A través de una regulación gradual de las dinámicas de juego, se pretende crear un entorno inclusivo en el que todos los estudiantes puedan participar activamente y reflexionar de manera crítica. Este enfoque busca que los niños y niñas transformen conductas impulsivas y centradas en sí mismas en actitudes más reflexivas y cooperativas. Asimismo, se pretende diseñar juegos desde una regla básica, brindando a cada alumno oportunidades de éxito y aprendizaje.

Durante esta UD, implementará una progresión basada en normas acordadas colectivamente, avanzando hacia un juego grupal cuyo objetivo será conquistar un espacio mediante el uso de un objeto. Esto se complementará con pequeños momentos de reflexión en medio del juego. De esta forma, se alcanzará la actividad final de manera segura, inclusiva y participativa, teniendo en cuenta tanto la perspectiva del grupo como la del docente.

Esta metodología permitirá que los estudiantes analicen sus acciones durante el juego, comprendan sus comportamientos y aprendan a regularlos. Así, interiorizarán qué hacer y qué evitar en futuras actividades lúdicas. Además, se les enseñará cómo jugar de forma estructurada, algo que muchos profesores no abordan al centrado únicamente en los conocimientos previos de los estudiantes sin introducir nuevas enseñanzas.

Finalmente, dentro de esta propuesta didáctica, realizó un análisis detallado de las diferentes conductas del alumnado, enfocándome en cómo la dimensión personal influye en las dinámicas de juego.

5.3. JUSTIFICACIÓN DE LAS PARTES DEL ANÁLISIS DE LA PROPUESTA

El análisis del alumnado es fundamental para conocerlo con un poco más de profundidad, ya que entender sus comportamientos individuales y grupales es clave para ajustar las propuestas didácticas. Analizar cómo actúan los estudiantes, tanto a nivel general como individual, permite al docente identificar patrones relacionados con la impulsividad, el nivel de atención, la interiorización de normas y la dinámica social. Desde una perspectiva pedagógica, este análisis fomenta una comprensión del grupo, destacando la importancia de las dimensiones personales como son la confianza, la motivación y la seguridad

emocional. Esto no solo mejora la efectividad de la intervención docente, sino que también garantiza un enfoque inclusivo y adaptado a las necesidades de cada uno de los alumnos, promoviendo el desarrollo integral de todos ellos en el contexto del juego.

Este análisis es esencial para evaluar cómo las normas afectan la participación de los alumnos en el juego. La relación entre las normas y la participación activa pone en evidencia cómo las reglas pueden ser tanto una herramienta de inclusión como una fuente de conflicto si no se gestionan adecuadamente. Desde la dimensión personal, este análisis destaca cómo los estudiantes interpretan y asumen las reglas según su autoconfianza, su nivel de desarrollo socioemocional y su capacidad para reflexionar sobre sus acciones. Esto permite al docente ajustar las normas hacia las que derivan el juego bueno, de forma que promuevan una mayor equidad y fomenten habilidades como la empatía, la cooperación y el respeto mutuo. Además, ayuda a crear un entorno seguro y participativo donde todos los alumnos se sientan valorados.

Identificar cómo se comporta cada alumno dentro del juego es igualmente necesario para una intervención más efectiva. Los patrones observados, como la búsqueda de protagonismo, la tendencia a pasar desapercibido o la comodidad progresiva con el juego, reflejan las diversas dimensiones personales que influyen en la dinámica del grupo. Al entender estos perfiles, el docente puede adaptar las diferentes situaciones de juego para que todos los alumnos encuentren oportunidades de tener una participación significativa. Por ejemplo, fomentar la confianza en los más tímidos, enseñar habilidades de liderazgo colaborativo a los más competitivos y reforzar la motivación en quienes tienen inseguridades motrices. Este análisis enriquece la práctica docente, garantizando que las diferentes propuestas sean inclusivas y favorezcan el desarrollo de todos los alumnos.

La influencia de la dimensión personal en el desarrollo de la propuesta de juego bueno justifica la importancia de considerar los aspectos individuales y emocionales del alumno al diseñar y llevar a cabo una propuesta didáctica. Elementos como la motivación, la autoconfianza y las habilidades socioemocionales tienen un impacto directo en cómo los estudiantes se enfrentan y participan en las actividades que se proponen. Para el docente, este análisis permite adaptar las metodologías y crear un entorno que favorezca el crecimiento personal y grupal. Al reconocer la influencia de la dimensión personal, el docente puede implementar intervenciones que refuercen esta dimensión dentro del juego

y otras prácticas, asegurando que cada alumno experimente el juego como una oportunidad de aprendizaje y desarrollo.

La figura docente juega un papel crucial como mediador dentro de las relaciones personales del alumnado, en la construcción de normas y en la gestión de las relaciones interpersonales dentro del grupo. Al adoptar un enfoque facilitador, en lugar de imponer las normas y situaciones de juego, el docente busca fomentar en los estudiantes una reflexión activa sobre las normas y su impacto en el grupo. Desde la dimensión personal, esta intervención ayuda a desarrollar habilidades como la negociación, la empatía y la resolución de conflictos, aspectos esenciales para la convivencia y el trabajo en equipo. Cada uno de estos apartados del análisis ha sido seleccionado para proporcionar al docente una visión más completa y fundamentada sobre su práctica, permitiéndole ajustar las intervenciones para asegurar que todos los estudiantes se desarrollen de manera integral en el contexto del juego.

6. ANÁLISIS DE LO SUCEDIDO DURANTE LA INTERVENCIÓN

Para llevar a cabo la respuesta de la manera más detallada en este apartado del TFG, he considerado que es necesario tener en cuenta los siguientes temas de análisis para así poder observar el desarrollo final y resultados de la propuesta docente de “juego bueno” en el 3º y 4º curso de EP. Los temas seleccionados para llevar un estudio más exhaustivo han sido seleccionados para servirme de ayuda en mi futuro como docente.

A continuación, llevaré a cabo de cada tema de análisis un estudio acerca de la dimensión personal del “juego bueno” extraídas de mi docencia y experiencia mostrando yo mismo posibles soluciones para ocasiones futuras, aprender y comprender para evitar los mismos errores en un futuro profesional.

Este análisis es un trabajo posterior a la práctica de la propuesta didáctica mostrada en el anexo, sirviéndome de apoyo a los diferentes argumentaciones, datos y resultados de las diferentes prácticas.

6.1. ANÁLISIS DEL ALUMNADO

Para llevar a cabo un análisis de cualquier práctica docente siempre hay que tener en cuenta al alumnado con el que se ha desempeñado dicha propuesta. En este caso y como ya he comentado anteriormente se desempeñó con dos cursos diferentes, pero muy próximos como son 3º y 4º de EP. A pesar de su proximidad de edad, pudimos ver diferencias notables en cuanto a la propuesta didáctica y más en concreto en la forma de actuar como grupo en individualmente cada uno de los alumnados. Para su análisis lo haré diferenciando cada uno de los grupos y cómo actuaban de manera general el alumnado y mostrando también diferentes particularidades de manera individual.

En el caso del curso de 3º de EP, se caracteriza por un comportamiento impulsivo y una dificultad considerable para mantener la atención en la propuesta. Este rasgo, que puede observarse en la mayoría de los estudiantes, que afecta tanto al rendimiento académico como a la dinámica general del aula.

La alta actividad física y la tendencia para moverse de manera constante dificultan que los alumnos sigan las instrucciones de una manera prologada. Este comportamiento podría estar relacionado con la etapa evolutiva en la que se encuentran, dado que a los 8 o 9 años es común que los niños aún no hayan desarrollado completamente sus habilidades de autocontrol. Sin embargo, el hecho de que este patrón sea tan generalizado

en el grupo sugiere la necesidad de intervenir en este caso a través de la dimensión personal, como la falta de motivación en alguno de los casos o la competitividad.

Una de las dificultades más evidentes en el grupo como he dicho anteriormente, es el incumplimiento de normas y reglas establecidas en el aula. La capacidad de los niños para entender y respetar las normas también depende de su grado de madurez emocional, y en este grupo considero que la interiorización de las normas está poco desarrollada.

La falta de cumplimiento de normas puede traducirse en varios problemas, como la interrupción constante de la clase lo que hace que la propuesta didáctica a lo mejor sea menos “rica” o la falta de respeto y seguridad entre los diferentes compañeros. Esto no solo afecta al desarrollo académico del grupo, sino que también crea un ambiente donde se dificultan las relaciones interpersonales entre compañeros y se incrementa la frecuencia de conflictos.

Una de las características más positivas que podemos encontrar dentro de este grupo es que, a nivel motriz, los estudiantes tienen un nivel bastante similar. Esto hace que las diferencias de habilidades entre unos y otros no son un factor que genere desigualdades significativas en el grupo.

A diferencia de este curso, encontramos 4º de EP en el que existen diferencias respecto a otros grupos de alumnos seleccionado. Este, se caracteriza por un comportamiento bastante tranquilo, lo que facilita la puesta en práctica respecto al anterior grupo de 3º de EP. Estos, muestran una mayor predisposición para trabajar en la propuesta, pues ya conocen lo que es el juego bueno anteriormente lo que facilita que su práctica sea de una manera más enfocada.

Una característica notable en este grupo es que no presentan problemas significativos a la hora de cumplir con las normas establecidas por el docente o en este caso ellos mismos como grupo. Los alumnos parecen entender la importancia de seguir las reglas.

A pesar de que todos son conscientes de cumplir las normas, el verdadero problema aparece cuando se trata de negociar las normas en actividades grupales. Los estudiantes tienen dificultades para llegar a acuerdos entre sí, especialmente cuando se les da la oportunidad de participar en la creación o modificación de reglas en la propuesta didáctica.

La diferencia en las habilidades motrices entre los estudiantes afecta directamente su nivel de participación en actividades físicas. Algunos alumnos, con un desarrollo motriz más avanzado, tienden a participar más activamente, mientras que aquellos con mayores

dificultades motrices pueden sentirse menos motivados intentando así pasar desapercibidos.

6.2. CÓMO AFECTA CADA UNA DE LAS NORMAS EN LA PARTICIPACIÓN EN LOS ALUMNOS

En la propuesta de “juego bueno”, al realizar los diferentes ajustes a lo largo de esta, hubo diferentes reacciones ante los diferentes cambios que se daban.

En el caso del curso de tercero de EP, como ya he dicho, eran alumnos muy impulsivos y que les costaba estar sujetos a normas y respetarlas. Lo que si resultó muy interesante es el cómo acataron las normas de seguridad a las que se llegaron en consenso entre todos. Esto, es debido al trabajo previo del docente que ha hecho posible que estos comprendiesen su importancia para evitar accidentes, siendo en este tipo de casos donde el alumnado mostraba una actitud mucho más consciente y colaborativa a la hora de proponer la misma norma como a la hora de su cumplimiento y diferentes repercusiones que se tienen sino se cumplen algunas de ellas. Se ha podido ver en este sentido, como es de importancia la repetición y constancia en la enseñanza de normas en cuanto a los aspectos de seguridad por parte del docente.

En el caso de las normas que se refiere a la participación del alumnado, el proceso fue más complicado, pues estos mostraron una tendencia de egoísmo, de tener siempre el control del juego ellos mismos, provocando que la participación fuese muy poco equilibrada. Esto se consiguió cambiar al dividir el juego en más campos, en este caso cuatro, agrupando en cada uno de ellos dos quipos, consiguiendo así reducir conflictos, y fomentar así la cooperación entre los diferentes miembros, al ver los mejores resultados que estos tenían a lo largo del juego, a pesar de la necesaria intervención del docente para mediar y guiar diferentes situaciones. Muy en relación con este aspecto de participación, se vio reflejado en el cambio de normativas del juego pues, muchos de ellos sentían una pérdida de control cuando se introducían nuevas estructuras que regulaban la forma de participación. Estos cambios, reflejaban en el alumnado una amenaza en su manera de actuar y liderar el juego, lo que provocaba mucho rechazo a estos cambios dentro del juego, proponiendo únicamente volver al juego sin llevar a cabo una reflexión.

Por otro lado, el curso de 4º de EP, un aspecto que lo diferencia es la aceptación de normas que se establecen, incluso ellos mismos. Entienden la importancia de estas y las reciben

con una actitud normalmente positivas, pues muchas de las normas saben que velan por la seguridad dentro del juego.

Sin embargo, a pesar de que todos los estudiantes conocen la importancia de cumplir las normas, el problema aparece a la hora de negociación de nuevas reglas en actividades de manera grupal.

En el caso de esta propuesta, para mejorar el ámbito de la participación, y todos puedan participar de una manera más equitativa, se proponen cuatro campos diferentes con dos equipos en cada uno, lo que provoca que la gran mayoría de ellos asuman más responsabilidad dentro del juego y tengan una participación mayor y fluida, pues se reduce el número de miembros en cada uno de los equipos. Esto se propuso debido a las diferencias de participación, incentivadas por las diferencias de habilidades motrices entre unos y otros que hacía que muchos de ellos apenas participaran debido a la segregación de sus propios compañeros. Por este mismo motivo, es por el que la negociación de la normativa era costosa, pues las elites motrices no buscaban evolucionar el juego, sino estancarlo para que ellos siguieran asumiendo el mismo protagonismo respecto al resto de la clase, y así su participación fuera mayor respecto al resto.

6.3. CÓMO SE COMPORTA DENTRO DEL JUEGO CADA UNO DE LOS ALUMNOS

Durante la intervención realizada, se observarán comportamientos característicos en cuatro tipos de alumnos que se repitieron patrones en ambos cursos. A continuación, se describe el comportamiento de cada uno de estos perfiles dentro del juego:

1. El alumno que quiere pasar desapercibido

Este tipo de alumno es aquel que intenta evitar el protagonismo y busca participar lo menos posible. Su actitud durante el juego se caracteriza por mantenerse en la retaguardia, observando las acciones de sus compañeros y limitando su participación en alguna situación lo más breve y menos significativa posible. En situaciones de ataque, este alumno tiende a ceder la pelota rápidamente o a no buscar posiciones estratégicas para evitar ser el centro de la atención. En defensa, puede posicionarse de forma pasiva, sin tomar acciones contundentes.

La intervención con este tipo de alumno se enfocó en fomentar la confianza y la motivación, animándolo a participar más activamente. Para ellos, se observará que dividir

el juego en varios campos con menos jugadores por equipo ayudó a reducir su ansiedad, ya que el entorno era menos competitivo y se sintió más cómodo participando.

2. El alumno que ansía protagonismo y participación

El segundo tipo de alumno es el que busca constantemente el protagonismo y la oportunidad de ser el líder del juego. Este perfil se encuentra en ambos cursos, pero se observa con más intensidad en los alumnos de 3° de EP. Durante las dinámicas del juego, este alumno suele tomar la iniciativa en las fases de ataque, liderando las jugadas y pidiendo la pelota con insistencia. En situaciones defensivas, también busca destacar, intentando ser quien bloquea al adversario con una mayor intensidad incluso con cierta agresividad en algunos casos.

La intervención con estos alumnos implicó enseñarles la importancia de delegar y colaborar con sus compañeros. Inicialmente, mostraron resistencia a cambios en las normas que podrían limitar su participación, pero con el tiempo y con la intervención del docente, comenzaron a aceptar y respetar las reglas, entendiendo que el juego en equipo es más efectivo cuando todos participantes participan de una manera activa.

3. El alumno que se siente cada vez más cómodo con el juego y su evolución.

Este tercer tipo de alumno es aquel que, al principio de la actividad, muestra inseguridad o una participación limitada, pero que va ganando confianza y comodidad a medida que el juego avanza. Se observa que, durante las primeras fases de la construcción del juego, este alumno participa tímidamente, pero conforme se familiariza con la dinámica y ve que sus intervenciones tienen impacto positivo, su participación aumenta gradualmente. Para estos alumnos, la intervención se centró en proporcionar refuerzos positivos y motivarlos a mantener su participación activa a través de modificaciones dentro del eje de participación del juego bueno. Las situaciones de defensa y ataque simultáneos ayudaron a que pudieran experimentar diferentes roles y encontrar áreas en las que se sintieran más cómodas, lo que mejoró su participación general. También, se vieron situaciones en las que ellos mismos pudieron asumir más protagonismo debido a que observaron que podían servir mucho más de ayuda y que su diferencia motriz no existía respecto a alumnos que se creían superiores en las primeras fases del juego y buscaban ese protagonismo desde un primer momento.

4. El alumno que asume un rol de defensor de manera voluntaria.

Este tipo de alumno, presente tanto en 3° como en 4° de EP, tiende a asumir un rol de defensor debido a una inseguridad en sus habilidades motrices y la necesidad de pasar

desapercibido en el juego. Al optar por una posición más defensiva, el alumno busca evitar situaciones que pongan a prueba sus capacidades técnicas, prefiriendo mantenerse en un rol en el que se sienta más seguro y con menor exposición.

Sin embargo, durante la intervención, se observará que muchos de estos alumnos, tras ganar confianza y recibir motivación por parte del maestro y sus compañeros, abandonarán gradualmente este rol tan marcado para buscar una mayor participación en las jugadas de ataque.

La intervención con este alumnado se centró en reforzar la seguridad en sí mismos y destacar la importancia de diversificar su participación en el juego. Se trabajó en estrategias para que experimentaran situaciones de ataque de manera progresiva, asegurando que comprendieran que su contribución podía ser valiosa en diferentes fases del juego y no solo en la defensa.

6.4. LA INFLUENCIA DE LA DIMENSIÓN PERSONAL EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE JUEGO BUENO.

A lo largo de una propuesta de “juego bueno”, la dimensión personal juega un importante papel en el desempeño de este tipo de propuesta didáctica. Aspectos individuales de cada uno de los alumnos como son la personalidad, el nivel de autoconfianza, motivación y habilidades socioemocionales, nos influyen de una manera directa a la hora de enfrentar la propuesta. Tienes que adaptar la planificación, los métodos o estrategias para que si cada alumno tenga un entorno de aprendizaje en el que construya un crecimiento personal. Las influencias más específicas como la motivación e interés acerca de la actividad, afecta en su disposición a participar activamente en la propuesta, como he podido observar a lo largo de la propuesta en la que muchos casos, alguno de los alumnos intentaba boicotear la actividad debido a su desinterés en esta.

Otro aspecto para tener en cuenta es la autoconfianza y seguridad que cada uno de los alumnos tiene, tanto a nivel social como en sus habilidades. El alumnado con una mayor autoconfianza tiene una tendencia mayor a participar de manera activa. Por otro lado, los que tienen una menor seguridad en ellos mismos, necesitan un refuerzo positivo y un reconocimiento ya sea a la hora de proponer nuevas normas de mejora al juego, o en el momento de su desarrollo en el que deben de trabajar con sus habilidades motoras. Para esto, como maestros debemos de ser muy conscientes de las características de cada uno de los alumnos, y así crear un ambiente seguro y de apoyo que es fundamental para que

cada uno de ellos se sientan en una mayor confianza. Acerca de la autoconfianza, también toma un gran papel el nivel motivador de cada uno.

A lo largo de esta propuesta a diferencia de otras, he podido apreciar en mayor medida la importancia que toman las habilidades socioemocionales y en las relaciones. Las habilidades interpersonales de cada alumno, como la empatía, la capacidad para trabajar en equipo y la resolución de conflictos, también juegan un papel esencial. Estas afectan a la manera en que los estudiantes interactúan entre sí durante actividades como en este caso colaborativas en las que deben de respetar opiniones para así generar entre todos el juego más justo.

6.5. LA FIGURA DOCENTE COMO MEDIO DE INTERVENCIÓN DENTRO DE LAS RELACIONES PERSONALES DEL ALUMNADO.

En una propuesta didáctica donde los estudiantes construyen y ajustan sus propias normas, el docente desempeña un papel fundamental como mediador y facilitador en el aprendizaje social y la cohesión grupal. Más allá de ser una autoridad que impone reglas, el docente utiliza intervenciones estratégicas que permiten a los alumnos experimentar el proceso de creación de normas de manera autónoma y responsable. Por ejemplo, mediante la introducción de conflictos o errores intencionados durante las actividades, el docente ayuda a que el alumnado reflexione sobre las normas, comprendiendo la importancia del respeto de estas.

Estas intervenciones permiten que los alumnos se enfrenten a situaciones que ponen a prueba sus normas, generando en ellos una reflexión sobre la necesidad de ajustarlas para garantizar la seguridad, la participación equitativa y el respeto mutuo en el grupo. Este proceso no solo fortalece las relaciones interpersonales, sino que también fomenta la autonomía de los estudiantes, enseñándoles que las normas no son fijas, sino que pueden y deben adaptarse según las necesidades.

Al reflexionar sobre sus experiencias y ajustar las normas en consecuencia, los estudiantes desarrollan habilidades para negociar y consensuar, comprendiendo el valor de crear un entorno en el que todos se sientan incluidos y respetados. De este modo, el docente facilita un aprendizaje activo y significativo, donde cada alumno aporta y reconoce la importancia de las normas como un reflejo del respeto y la colaboración en el aula.

7. CONCLUSIÓN

Con la puesta en práctica de la propuesta elaborada, pudimos extraer una serie de conclusiones que analizan la perspectiva de la dimensión personal y el concepto de "juego bueno" en la EF, concretamente en los cursos de 3º y 4º de EP. Y es que, gracias al enfoque dado, me ha permitido analizar dos aspectos clave: cómo las características individuales (motivación, autoconfianza y habilidades socioemocionales) del alumnado impactan en la dinámica grupal; y el papel fundamental del docente en este proceso.

En primer lugar, quiero destacar cómo la dimensión personal se posiciona como un eje clave para comprender el comportamiento de los alumnos dentro del juego. Como plantea García Monge (2011), *“cada alumno aporta su individualidad al contexto lúdico, afectando tanto su propio aprendizaje como el de sus compañeros”*. Este aspecto ha sido evidente al analizar las diferencias entre los dos grupos participantes. En el caso 3º de EP, pudimos comprobar como necesitaban un acompañamiento más activo por parte del docente, especialmente debido a la impulsividad y al bajo cumplimiento de normas que mostraban varios de los alumnos; de tal modo que la intervención tuvo que centrarse en promover un entorno más respetuoso y colaborativo, guiando al grupo hacia una construcción progresiva de normas. Sin embargo, en 4º de EP, los alumnos demostraron un mayor respeto hacia las normas establecidas, aunque enfrentaron retos en el proceso de negociación y consenso grupal. Así, podemos afirmar la importancia de reforzar la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a las características únicas de cada grupo, poniendo como eje central la dimensión personal.

Otra de las conclusiones que pudimos obtener fue relacionada con el análisis realizado; pues este no solo nos muestra cómo el concepto de "juego bueno" fomenta la participación equilibrada y justa, sino que también, impulsa a los alumnos a reflexionar y a desarrollar valores como la empatía, la inclusión y el respeto mutuo. A mayores, la creación de normas de manera cooperativa, ajustadas a las capacidades y necesidades de todos los jugadores, promueve un aprendizaje significativo, donde cada estudiante contribuye al desarrollo del grupo y al suyo propio.

Otro aspecto clave que destaco, es el papel del docente como mediador en este proceso. La capacidad de generar conflictos constructivos dentro del juego, que lleven a la reflexión y al acuerdo colectivo, resulta esencial para que los alumnos comprendan la importancia de trabajar en equipo de manera justa y respetuosa. Este enfoque no solo

enriquece las dinámicas dentro del aula, sino que también sienta las bases para un aprendizaje más inclusivo y transformador.

Finalmente, este trabajo evidencia que integrar la dimensión personal en la práctica del "juego bueno" tiene un gran potencial para transformar la EF escolar. Más allá del desarrollo de habilidades motrices y sociales, esta propuesta fomenta valores como la igualdad, la responsabilidad colectiva y la empatía. Estas bases no solo enriquecen las prácticas educativas actuales, sino que también preparan a los alumnos para enfrentar futuros retos de manera colaborativa y respetuosa.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Bejerano, F. (2009). *El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años*. Cuadernos de Educación y Desarrollo, 1(3), 1-14.
- Bores, N. (2011). *Apuntes de la asignatura Juegos y Deporte*. Universidad de Valladolid. Palencia.
- Bores, N. J. (Coord.) *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. INDE 2005 Barcelona.
- España. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*.
- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Revista Educativa Hekademos, 24, 41-51. AFOE. ISSN: 1989-3558.
- García, A. (2005). *Desarrollo curricular del juego en Educación Física Escolar: estudios de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria. Tesis doctoral (inédita)*, Universidad de Valladolid.
- García, A. (2005b). *La lección de juego motor reglado*. En Bores, N. (43oord.): *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. INDE, Barcelona, pp. 121-149.
- García, A. (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. y Rodríguez, H. (2007). *Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física*. Revista Educación física y deporte, pp. 83-107. Universidad de Antioquia
- Gobierno de España. (2022). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*.
- Junta de Castilla y León. (2022). *Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se regula la educación primaria en Castilla y León*.

- López, E.C. y Delgado, A. (2013). *El juego como generador de aprendizaje en preescolar*. Revista Criterios, 20(1), 203-218.
- López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Revista Autodidacta, 1(3),19-37
- Parlebás, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. París. ISEP.
- Romero, V. y Gómez, M. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
- Silva, M. K. V. (2017). *El juego: inicios e importancia en la educación*. Educación, 23, 53-55.
- 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.

9. ANEXOS

ANEXO I. INTERVENCIÓN PLANTEADA

PLAN DE INTERVENCIÓN

Mi plan de intervención acerca de esta propuesta didáctica constaba en un principio de acerca de seis sesiones con las que concluiría. Al final de la propuesta didáctica quería alcanzar un juego de pelota invasora.

Realmente mi planteamiento consistía en los siguiente:

1ª SESIÓN

Dar a conocer la propuesta al alumnado, y jugar a un juego con numerosas pelotas en diferentes equipos para así intentar crear el “caos”. De esta manera pretendía que fuese el propio alumno el que se diese cuenta de la falta de normas, objetivos y otros aspectos como puede ser el de seguridad y participación del resto de sus compañeros. Así buscaríamos la regla primaria desde un primer momento

2ª SESIÓN

Se pretendía empezar a buscar la transformación en cuento a los aspectos de seguridad. Evitar bancos, cambiar aquellas normas que puedan modificar para conseguir así un juego más seguro. Es decir, esta segunda sesión consideraba que iba a estar orientada únicamente a uno de los ejes de juego bueno como es la normativa.

3ª SESIÓN

En esta tercera sesión tenía pensado trabajar en el aspecto normativo para mejorar y balancear al juego, como podría ser no botar el balón, no moverse con el balón en las manos...

4ª SESIÓN

Quería en este punto ya favorecer la participación. Para ello en un principio buscaba dividir en dos equipos diferenciados el juego, pues así se crearían mayores oportunidades.

5ª SESIÓN

En esta penúltima sesión lo que buscaba proponer era una norma acerca de avanzar como un equipo para conseguir un único objetivo como sería derribar a un cono.

6ª SESIÓN

Por último, en esta sesión quería buscar trabajar las estrategias tras haber concluido así ya el juego final.

La estructura de las lecciones que he seguido es el siguiente:

UD JUEGO BUENO	
Número de sesiones	Estimadas 6
Curso	3º- 4º
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pelota, petos, conos
PARTE CENTRAL	
1º MOMENTO DE ENCUENTRO	
<p>En el primer momento de esta UD se llevará a cabo una breve explicación de todo aquello que se realizará. Para ello, se propondrá el juego inicial para comenzar a trabajar el juego bueno. En este caso, el juego tiene como norma primaria hacer con un espacio a través de un objeto.</p> <p>En el caso de que sea una posterior sesión, este momento de encuentro, se llevará a cabo un recuerdo de las normas para así trabajar desde el punto de partida que se quedaron.</p>	
2º CONTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	
<p>En esta segunda parte de la sesión, se trabajará de manera activa, es decir, se llevará a cabo el juego propuesto y posteriormente moldeado teniendo en cuenta las normas que se han pactado entre todos ellos abarcando la participación, seguridad y equipos.</p> <p>Este modelado de la normativa se llevará a cabo a través de diferentes pausas que se harán cada cierto tiempo dentro del juego, pues de esta manera se dejará al alumnado reflexionar para así poder llevar a cabo diferentes propuestas que mejoren cada uno de los aspectos del juego (participación, seguridad, equilibrio del juego...)</p>	
3º MOMENTO DE REFLEXIÓN	
<p>Esta última parte de la sesión, se llevará a cabo para que el alumnado reflexione acerca de lo aprendido en clase, aquello que se puede seguir mejorando, ver la evolución que ha sufrido el juego inicial...</p>	

NARRACIÓN DE LO SUCEDIDO

UD JUEGO BUENO	
Número de sesión	1ª sesión
Curso	3º
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pelota, petos, conos
PARTE CENTRAL	
1º MOMENTO DE ENCUENTRO	
<p>En el primer momento de esta unidad didáctica se llevará a cabo una breve explicación de todo aquello que se realizará. Para ello, se propondrá el juego inicial para comenzar a trabajar el juego bueno. En este caso, el juego tiene como norma primaria hacer con un espacio a través de un objeto.</p>	
2º CONTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	
<p>En esta primera sesión, se llevó a cabo una actividad denominada "pelota sentada". Esta actividad, en su formato original, no estaba alineada con la regla primaria de la actividad final que se buscaba implementar, la cual consistía en "dar y no ser dado". Sin embargo, durante el desarrollo de la sesión, sugerimos realizar un cambio de orientación. Este cambio consistió en transformar la regla primaria en una dinámica en la que el objetivo era avanzar con un objeto.</p> <p>Para facilitar esta transición y adaptar la actividad a los objetivos deseados, procedimos a modificar las normas en diversos aspectos relacionados con la intervención del "juego bueno", permitiendo así su evolución. A continuación, se detallan las modificaciones realizadas en cada uno de los ejes clave:</p> <ul style="list-style-type: none">- Seguridad:<p>La seguridad de los participantes es una prioridad fundamental en cualquier actividad. Por lo tanto, establecimos las siguientes normas de seguridad para garantizar un entorno seguro y minimizar el riesgo de lesiones:</p><p>Uso de un balón de espuma: inicialmente, se había propuesto utilizar un balón de plástico. Sin embargo, debido al mayor riesgo de causar daño, se decidió utilizar un balón de espuma, que es mucho más seguro para los participantes.</p><p>Evitar tirarse al suelo: Se enfatizó la importancia de no tirar al suelo durante la actividad para prevenir posibles golpes y caídas.</p>	

No lanzar el balón a la cara: Se desarrolló como norma que no se debía lanzar el balón a la cara de los compañeros para evitar lesiones faciales.

Comportamiento al ser eliminados: Cuando un participante era eliminado, se le indicó que debía permanecer sentado, evitando así movimientos bruscos o comportamientos que podrían poner en riesgo la seguridad de otros.

- Participación:

Para fomentar una mayor participación y colaboración entre los estudiantes, la actividad evolucionó hacia un formato de juego en equipo. Se implementaron las siguientes medidas para asegurar la inclusión de todos los participantes:

División en equipos: Los alumnos fueron divididos en dos equipos diferentes. Esta estructura de equipos favorece el trabajo en conjunto, la comunicación y el trabajo en equipo, aspectos esenciales en el "juego bueno".

- Normativas:

Se establecen normas específicas para regular el desarrollo del juego y asegurar un entorno justo y ordenado. Las normas principales incluyen:

Salvación mediante rechace: Un participante solo podía salvarse si la salvación provenía de un rechace del equipo rival. Esta regla fomentaba la atención y la estrategia dentro del juego.

Resolución de conflictos: En caso de que surgiera un conflicto por un balón dividido, se resolverá mediante una ronda de "piedra, papel o tijera". Esta metodología proporcionaba una solución rápida y justa, evitando disputas prolongadas.

- Intervención personal:

Este eje fue particularmente crucial en esta sesión, ya que se observó que la clase en general tenía dificultades para observar las normas, respetar a sus compañeros y colaborar de manera efectiva. Por lo tanto, se hizo énfasis en la intervención personal para mejorar estos aspectos. Se trabajó intensamente en:

Adherencia a las normas: Se reforzó la importancia de seguir las reglas establecidas para asegurar un juego justo y seguro.

Respeto entre iguales: Se promovió el respeto mutuo entre los estudiantes, subrayando la importancia de tratar a los demás con consideración.

3º MOMENTO DE REFLEXIÓN

Al concluir la sesión, dedicamos un tiempo significativo a llevar a cabo una reflexión profunda acerca de lo acontecido durante la actividad. Este momento de reflexión se centró en analizar y discutir los problemas interpersonales que surgieron, especialmente en lo relacionado con la participación y el cumplimiento de las normas. El objetivo de esta reflexión fue identificar las áreas de mejora y promover un entendimiento común entre todos los participantes sobre la importancia de seguir las reglas y colaborar de manera efectiva.

UD JUEGO BUENO	
Número de sesión	2º sesión
Curso	3º
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pelota, petos, conos
PARTE CENTRAL	
1º MOMENTO DE ENCUENTRO	
En este primer momento de la sesión, se llevó a cabo un recuerdo de las normas propuestas el día anterior, y reflexión acerca de lo que aún se puede mejorar.	
2º CONTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	
En esta segunda sesión, se llevó a cabo ya una evolución muy importante. Pues se introdujeron una serie de normas las cuales hicieron el juego mucho más rico y en la dirección que buscábamos. Únicamente se llevó a cabo una evolución en los ejes de	
A continuación, se detallan las modificaciones realizadas en los ejes clave:	
<ul style="list-style-type: none"> - Participación: En la participación se llevó a cabo un avance que sería clave en el futuro del juego. Para que todos pudieran participar más y no pasar desapercibidos se propuso la posibilidad de pasar entre miembros de un mismo equipo. - Normativas: En cuento a la normativa se avanzó principalmente en normas situacionales con la pelota como no ser pillados cuando proviene de un rechace de la pared o suelo, no se puede caer por lo tanto tampoco el suelo sino ya tu equipo pierde la posesión, o cuando hay una pelota dividida se la queda el ultimo que la tenía. Como vemos son normas muy relacionadas también con el eje de la seguridad. - Intervención personal: En esta segunda sesión ya se hizo hincapié en la idea del respeto entre compañeros, y compañerismo. También se hizo especial atención en el cumplimiento de las normas 	
3º MOMENTO DE REFLEXIÓN	
Al concluir la sesión, dedicamos un tiempo significativo a llevar a cabo una reflexión profunda acerca de lo acontecido durante la actividad. Este momento de reflexión se centró en analizar y discutir los problemas interpersonales que surgieron, especialmente en lo relacionado con la participación y el cumplimiento de las normas. El objetivo de esta reflexión fue identificar las	

áreas de mejora y promover un entendimiento común entre todos los participantes sobre la importancia de seguir las reglas y colaborar de manera efectiva.

TÍTULO DE LA LECCIÓN:	
Número de sesión	3º sesión
Curso	3º
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pelota, petos, conos
PARTE CENTRAL	
1º MOMENTO DE ENCUENTRO	
<p>En el primer momento de esta unidad didáctica se llevará a cabo una breve explicación de todo aquello que se realizará. Para ello, se propondrá el juego inicial para comenzar a trabajar el juego bueno. En este caso, el juego tiene como norma primaria hacer con un espacio a través de un objeto.</p>	
2º CONTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	
<p>En esta tercera sesión se avanzó dentro del marco de intervención personal, y de seguridad principalmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguridad: en el eje de seguridad se marcó una nueva norma, en cuanto a la disposición del aula, limitando los campos y así evitar daños con diferentes instrumentos como bancos, espalderas... Para ello se llevó a cabo la limitación del campo, y su correspondientes fueras que supusiera también una pérdida de posesión dentro del juego. - Normativa: En cuanto a la normativa, se hizo un cambio significativo respecto a las anteriores sesiones, pues se eliminó la norma de poder salvar puesto que al imponer ya una nueva norma primaria cambia la intención. Además, se marcaron nomas acerca de este cambio como la realización de dos áreas diferenciadas en las que se encontraba el cono objetivo que debían de derribar. - Intervención personal: en esta sesión se tuvo que hacer gran hincapié en este eje, pues al cambiar la intención del juego y aparecer roles dentro del mismo equipo surgieron diferentes conflictos e intereses. 	
3º MOMENTO DE REFLEXIÓN	
<p>Al concluir la sesión, dedicamos un tiempo significativo a llevar a cabo una reflexión profunda acerca de lo acontecido durante la actividad. Este momento de reflexión se centró en analizar y discutir los problemas interpersonales que surgieron, especialmente en lo relacionado con la participación y el cumplimiento de las normas. Además, se realizó una reflexión acerca del cambio de la norma primaria, y sobre todo en lo que suponía este cambio dentro de los propios equipos.</p>	

UD JUEGO BUENO	
Número de sesión	4º sesión
Curso	3º
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pelota, petos, conos
PARTE CENTRAL	
1º MOMENTO DE ENCUENTRO	
<p>Esta cuarta sesión para iniciarla se realizó al igual que en el momento de despedida de la anterior lección una reflexión acerca del cambio de norma primaria, y lo que mejoró el juego. Además, se hizo especial atención dentro de lo que es el marco normativo, pues el cumplimiento de las normas dentro de esta clase no se llevaba a cabo. Para ello se intentó canalizar esta situación a través de crear una conciencia dentro del alumnado haciéndole ver la importancia del cumplimiento de normas.</p> <p>A diferencia de otros días, se hizo dentro del aula de referencia, donde se les entregó una ficha a completar con las diferentes normas dentro del esquema de unidad didáctica. Se hizo esto a modo de advertencia, pues otros días se estaba tardando mucho en este momento de encuentro por estar en el gimnasio.</p>	
2º CONTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	
<p>La evolución que se hizo en esta sesión, principalmente se dio dentro de la normativa realizándola desde un punto de vista de seguridad. Para ello se cambiaron normas como la del balón dividido, pues evolucionó a que el balón se le daba directamente al equipo quien le tenía previamente. Además, se impuso una norma de no quitar el balón de las manos al rival, lo que supuso la eliminación de muchos de los conflictos que se generaban.</p> <p>- Intervención personal: en cuanto a este eje, en concreto evolucionó mucho gracias al cambio de norma y reflexión previa en el momento de encuentro.</p>	
3º MOMENTO DE REFLEXIÓN	
<p>Esta última parte de la sesión, se llevó a cabo una reflexión acerca de lo acontecido centrándonos en los problemas interpersonales en cuento a la participación y el cumplimiento de normas para así poder conseguir entre todos un juego más seguro para todos.</p>	

UD JUEGO BUENO	
Número de sesión	5º sesión
Curso	3º
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pelota, petos, conos
PARTE CENTRAL	
1º MOMENTO DE ENCUENTRO	
<p>Además, se hizo especial atención dentro de lo que es el marco normativo, pues el cumplimiento de las normas dentro de esta clase no se llevaba a cabo. Para ello se intentó canalizar esta situación a través de crear una conciencia dentro del alumnado haciéndole ver la importancia del cumplimiento de normas.</p>	
2º CONTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	
<p>La evolución que se produjo dentro del juego fue mínima, pues en el caso de esta clase, muchas veces era mucho más interesante trabajar en el cumplimiento de normas ya vigentes que en evolucionar y proponer nuevas normas sin cumplirse las anteriores.</p> <p>Si que se introdujo algo dentro del marco de normativa, pero que guarda mucha relación con la seguridad. De hecho, se llevé este cambio a través de una reflexión de la seguridad como fue el invadir o no a la persona que tenía el balón. De esta manera se le dio un espacio para así poder evitar posibles golpes entre ellos y conflictos, además, de abrir un mayor abanico de opciones dentro del juego.</p> <p>Además, se evolucionó y por lo tanto se mejoró fue dentro del eje de participación e intervención personal, pues poco a poco ellos mismo veían que involucrando a mayor número de compañeros más posibilidades tenían a la hora de anotar un punto.</p>	
3º MOMENTO DE REFLEXIÓN	
<p>En este último momento de reflexión se les dio una pequeña píldora acerca de la posible evolución para que se participara de manera mucho más equitativa, pues en la siguiente sesión se iba a tratar de evolucionar en el número de miembros dentro del equipo.</p>	

UD JUEGO BUENO	
Número de sesión	6º sesión
Curso	3º
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pelota, petos, conos
PARTE CENTRAL	
1º MOMENTO DE ENCUENTRO	
<p>En esta sexta sesión se comenzó como en muchas otras con el recuerdo de las normas y la posterior reflexión acerca de la evolución o no del juego, tanto lo que llevábamos como hasta donde se quería llevar en la sesión</p>	
2º CONTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	
<p>Como ya habíamos reflexionado al final de la anterior sesión, se llevó a cabo un cambio dentro del eje de participación dividiendo la clase en dos campos y por lo tanto en cuatro equipos diferentes. Esto provocó que, al ser menos jugadores por equipos, cada uno de ellos fuese más imprescindible y por lo tanto su participación aumentara significativamente.</p>	
3º MOMENTO DE REFLEXIÓN	
<p>Al finalizar la siguiente sesión, llevamos una reflexión. Esta reflexión conjunta nos hizo ver que el juego bueno ya está construido finalmente, y que el objetivo en cuanto a los 4 ejes había concluido exitosamente.</p> <p>Se hizo especial hincapié en la importancia de cada uno de los ejes sobre los que hemos evolucionado el juego para así conseguir un juego totalmente equilibrado y que todos pudiéramos disfrutarlo de una manera segura.</p>	

UD JUEGO BUENO	
Número de sesión	7º sesión
Curso	3º
Instalaciones	Gimnasio
Material	Pelota, petos, conos
PARTE CENTRAL	
1º MOMENTO DE ENCUENTRO	
<p>En esta séptima sesión se comenzó como en muchas otras con el recuerdo de las normas y la posterior reflexión acerca de la evolución o no del juego. La diferencia fue que introduje la idea de estrategia a través del concepto de avanzar todos juntos.</p> <p>Para ello, nombre claves acerca de lo que se podía mejorar en el juego en equipo dentro del propio juego que habían construido.</p>	
2º CONTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	
<p>Al haber concluido ya con el juego, se realizó una última sesión de estrategias.</p> <p>Para ello lo trabajé en diferentes grupos, diseñando cada uno de ellos una estrategia en una situación de ataque para posteriormente explicársela al resto de compañeros</p>	
3º MOMENTO DE REFLEXIÓN	
<p>Al finalizar la siguiente sesión, llevamos una reflexión. Esta reflexión conjunta nos hizo ver que el juego bueno ya está construido finalmente, y que el objetivo en cuanto a los 4 ejes había concluido exitosamente.</p> <p>Se hizo especial hincapié, en la importancia de cada uno de los ejes sobre los que hemos evolucionado el juego para así conseguir un juego totalmente equilibrado y que todos pudiéramos disfrutarlo de una manera segura.</p>	

Además, de haber realizado estas sesiones, he realizado una pequeña evaluación, con preguntas cortas, acerca del juego bueno fuera de horario de educación física para comprobar si han comprendido que es el juego bueno, y para qué sirve.

ANEXO II. FICHA DE EVALUACIÓN

NOMBRE: _____

EVALUACIÓN DE NUESTRO JUEGO BUENO

1. ¿Cuál es la regla primaria final de nuestro juego?

2. ¿Qué es el juego bueno para ti?

3. ¿Crees que los límites del campo hacen el juego más seguro? ¿Por qué?

4. ¿Crees que es seguro tirarse al suelo a por un balón dividido?

5. ¿Cómo debe de ser nuestra participación para que nuestro juego sea mejor?

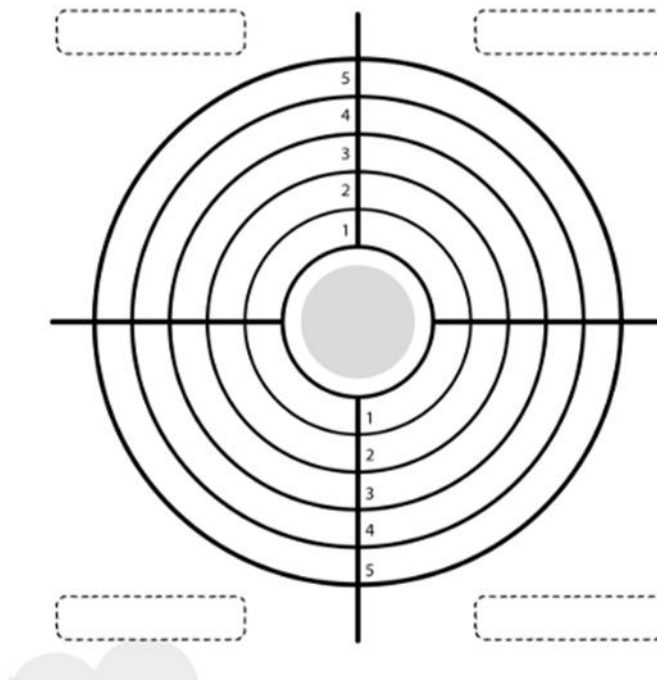
6. ¿Cambiarías alguna norma para mejorar el juego? ¿Cuál?

7. ¿Han participado todos los compañeros de la misma manera durante el juego? ¿Ha cambiado la participación a diferencia del principio del juego?

8. ¿Qué parte del juego bueno (seguridad, responsabilidad personal, participación, normativa) es más importante? ¿Por qué?

9. ¿Por qué hemos pactado las normas entre todos?

10. Colorea según creas que se ha mejorado más o menos en nuestro juego (seguridad, responsabilidad personal, participación, normativa)



FICHA DE EVALUACIÓN RESPONDIDA

NOMBRE: Alicia

EVALUACIÓN DE NUESTRO JUEGO BUENO

1. ¿Cuál es la regla primaria final de nuestro juego?

Dar al cono

2. ¿Qué es el juego bueno para ti?

Es un juego en el que todos jugamos igual y no hay muchas discusiones.

3. ¿Crees que los límites del campo hacen el juego más seguro? ¿Por qué?

No porque hace que tengamos los mismos conflictos.

4. ¿Crees que es seguro tirarse al suelo a por un balón dividido?

No es muy seguro

5. ¿Cómo debe de ser nuestra participación para que nuestro juego sea mejor?

Que participáramos todos en lo mismo

6. ¿Cambiarías alguna norma para mejorar el juego? ¿Cuál?

Si, que no hubiera un area tan grande.

7. ¿Han participado todos los compañeros de la misma manera durante el juego? ¿Ha cambiado la participación a diferencia del principio del juego?

Si hemos participado todos igual y si hemos cambiado mucho al principio del juego.

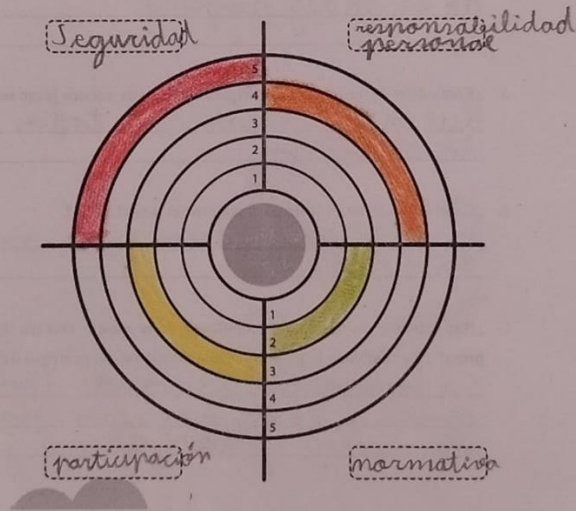
8. ¿Qué parte del juego bueno (seguridad, responsabilidad personal, participación, normativa) es más importante? ¿Por qué?

La seguridad porque sino nos podríamos hacer mucho daño sin la seguridad.

9. ¿Por qué hemos pactado las normas entre todos?


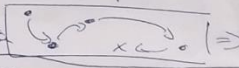
Porque asi no estamos todos en desacuerdo.

10. Colorea según creas que se ha mejorado más o menos en nuestro juego (seguridad, responsabilidad personal, participación, normativa)



ANEXO III. ESQUEMA DE UNIDAD PLANTEADA AL ALUMNADO

ULTIMATE
Juego bueno. Balón cazador/pelota sentada

<p style="text-align: center;">SEGURO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cambio de balón (plástico) \Rightarrow espuma - No golpear por encima del pecho  - No tirarse al suelo. <p style="text-align: center;">- SENTADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pídelo por rechazo \Rightarrow NO normativa - Si cae el BALÓN se pierde posesión - pelota decidida \Rightarrow equipo último. 	<p style="text-align: center;">RESPONSABILIDAD PERSONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedir perdón - Ayudar a levantar...
<p style="text-align: center;">NORMATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salvar? solo cuando es de un "rechazo real" - Tocar el balón una única vez (1 vez) - ¿Qué hacer cuando tocan? \Rightarrow 	<p style="text-align: center;">PARTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 equipos - Favorecer la participación \Rightarrow ¿Cómo? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">  </div> <p>+ PASES</p>