**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA**
**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

# Análisis de la influencia que tiene la aplicación de Estrategias en la normativa del Juego Bueno

**TRABAJO FIN DE GRADO**
**EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTOR: Jorge Alberto García Guzón**

**TUTOR: Nicolás Julio Bores Calle**

**Palencia, 16 de junio de 2025**

**RESUMEN**

El presente estudio analiza cómo la aplicación de estrategias influye en la normativa de un "juego bueno" creado por el alumnado. El objetivo principal del proyecto ha sido examinar si los alumnos modifican las normas pactadas en el "juego bueno" cuando aplican planificaciones tácticas en la actividad lúdica. El análisis de los resultados se ha desarrollado a través de una unidad didáctica con el alumnado de 5.º y 6.º de Primaria del C.E.I.P. Marqués de Santillana de Palencia, llevando a cabo una observación directa para la recogida de datos. Los resultados indican que es importante utilizar una metodología adecuada para la enseñanza de estrategias, ya que provoca en el alumnado la necesidad de modificar la normativa. Además, estas modificaciones buscan hacer el juego más fluido e interesante, lo que puede potenciar o deteriorar la calidad del "juego bueno" en función de los intereses tácticos de los alumnos. Por último, el documento concluye con que las estrategias pueden convertir a los estudiantes en agentes activos que modifican la normativa del juego en función de sus necesidades tácticas durante el mismo.

**PALABRAS CLAVE**

Juego bueno, estrategias, juego motor reglado, juegos modificados, normativa

**ABSTRACT**

This study analyzes how the application of strategies influences the ruleset of a "good game" created by students. The main objective of the project was to examine whether students modify the agreed-upon rules of the "good game" when applying tactical plans during gameplay. The analysis was conducted through a teaching unit with 5th and 6th-grade Primary students from C.E.I.P. Marqués de Santillana in Palencia, employing direct observation for data collection. The results indicate the importance of using a suitable methodology for teaching strategy, as it prompts students to perceive a need to modify the rules. Furthermore, these modifications aim to make the game more fluid and engaging, which can either enhance or diminish the quality of the "good game" depending on the students' tactical interests. Finally, the paper concludes that strategies can empower students to become active agents who modify the game's ruleset according to their tactical needs during the activity.

**KEY WORDS**

Good game, strategies, regulated motor game, modified games, regulations

# ÍNDICE

1- INTRODUCCIÓN.....- 4 -
2- JUSTIFICACIÓN.....- 6 -
3- OBJETIVOS.....- 7 -
4- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....- 8 -
EL JUEGO EN EDUCACIÓN FÍSICA.....- 8 -
EL JUEGO EN EL CURRÍCULO OFICIAL.....- 8 -
EL JUEGO EN EL TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DE LO CORPORAL.....- 9 -
ESTRUCTURAS INTERNAS DEL JUEGO MOTOR REGLADO.....- 11 -
EL JUEGO BUENO.....- 15 -
MODIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS.....- 16 -
LAS ESTRATEGIAS Y SU IMPORTANCIA EN LA NORMATIVA.....- 18 -
ADAPTACIÓN DEL REGLAMENTO SEGÚN EL FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO.....- 21 -
5- METODOLOGÍA.....- 22 -
6- ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....- 23 -
EVOLUCIÓN DE LA REGLA PRIMARIA EN 5.º Y 6.º DE PRIMARIA.....- 23 -
NORMATIVA AGREGADA O MODIFICADA EN LAS ESTRATEGIAS.....- 26 -
LA IMPORTANCIA DE LA ACCIÓN DOCENTE EN LAS SESIONES DE ESTRATEGIAS.....- 30 -
IMPACTO EN EL ALUMNADO.....- 33 -
7- CONCLUSIONES.....- 37 -
8- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....- 40 -
9- ANEXOS.....- 43 -
Anexo 1: UNIDAD DIDÁCTICA DE JUEGO BUENO Y ESTRATEGIAS.....- 43 -
Anexo 2: OBSERVACIONES Y REFLEXIONES DE LAS SESIONES.....- 87 -
Anexo 3: MATERIAL PEDAGÓGICO ANALIZADO.....- 123 -

# 1- INTRODUCCIÓN

El presente documento trata sobre el estudio de cómo la implementación de estrategias en un juego motor reglado puede provocar que se modifique el reglamento de este. Este análisis se podrá realizar gracias a la aplicación de una unidad didáctica impartida por el autor de este documento en el CEIP Marqués de Santillana de Palencia. Esta unidad didáctica tiene como tema principal el juego bueno y las estrategias a través de un juego que llamamos ”Balón Colchoneta”, el cual salió a partir de una regla primaria. Este juego es similar al balonmano pero se centra en disminuir la técnica y fomenta más el juego en equipo y los planes estratégicos. Esta planificación que está ubicada en los anexos de este escrito ha sido realizada en 5.º y 6.º de Primaria, debido a que la clase de 6.º estaba marcada por problemas en la gestión de la competitividad, y en la de 5.º había alumnado que jugaba a balonmano, por ello detecté un gran potencial educativo de esta temática en este ciclo.

El estudio se realiza a través de la observación directa de las sesiones impartidas, y los actas y reflexiones realizados de cada lección, pudiendo así extraer todos los conocimientos y temas de interés necesarios para el proyecto.

El desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado se divide en una serie de apartados secuenciados, para favorecer la comprensión y la organización del estudio y con ello garantizar coherencia en la exposición de los resultados obtenidos.

En primer lugar, se expone la justificación del proyecto, donde se argumenta la relevancia de esta temática destacando su contribución al conocimiento existente y su aplicabilidad a la educación. Además, se explicitan los objetivos que guían este estudio.

En segundo lugar, tiene lugar el marco teórico sobre el cual se fundamenta el análisis de la aplicación de estrategias en un juego motor reglado. Este apartado pretende recoger datos e información científica relevante sobre este tema, con el objetivo de sustentar académicamente mi interpretación de los datos y mi análisis.

En tercer lugar, se detalla la metodología empleada para la realización de este Trabajo de Fin de Grado, ya que se describen los procedimientos, instrumentos y el diseño del estudio seleccionados, explicando así el porqué de su elección.

En cuarto lugar, se presenta un análisis de los resultados obtenidos tras la aplicación de la unidad didáctica. En este apartado se expone de forma sistemática e interpretativa los datos a tratar, de forma que permitan redactar conclusiones significativas.

En quinto lugar, se formulan las conclusiones derivadas del estudio tras la aplicación de la propuesta didáctica en un centro educativo y el análisis exhaustivo de los datos. Además, se comentan las limitaciones del estudio, las implicaciones de los resultados y las futuras líneas de estudio que puede haber.

Por último, el documento incluye las referencias bibliográficas, siguiendo el formato APA 7.º Edición, que me han servido de base para la fundamentación teórica y metodológica del proyecto. Además, se incorpora un apartado de anexos donde se encuentra todo el material complementario como la unidad didáctica, esencial para contextualizar el escrito realizado.

# 2- JUSTIFICACIÓN

La elección de la temática de cómo influye la aplicación de estrategias en la normativa de un juego motor a partir de una unidad didáctica de juego bueno y estrategias del juego "Balón Colchoneta", como eje central para este Trabajo de Fin de Grado, tiene la finalidad de estudiar cómo puede llegar a cambiar la normativa pactada anteriormente en el juego bueno al introducir planificación táctica, y cómo el la normativa influye en la actividad lúdica.

Esta temática viene dada por mi interés en trabajar el balonmano, debido a que como he sido jugador de este y en la actualidad soy entrenador en un club de este deporte en mi ciudad, quería llevar a cabo una unidad relacionada con ello, por ello mi idea inicial era realizar una iniciación deportiva del balonmano basada en el modelo de enseñanza comprensiva.

Sin embargo, tras ver el contexto educativo del centro escolar en el que iba a impartir docencia, y tras hablar con mis respectivos tutores, decidimos que era mejor que llevase a cabo en el aula una situación de aprendizaje sobre el Juego Bueno y las Estrategias del juego que resultase, el cual según cómo se llevase a cabo podría parecerse al balonmano, utilizándose así como iniciación deportiva al añadir la táctica.

Por lo tanto, a través de esta propuesta didáctica llevada a cabo en un contexto educativo real, podré extraer y analizar las conclusiones y los resultados dados tras su transcurso en el aula. Además, me ayudará a profundizar e investigar sobre el tema seleccionado de cara a mi futuro como docente del área de Educación Física.

Este proyecto me ayudará a ver la importancia que tiene en el juego motor reglado la normativa, en este caso a partir de una actividad lúdica en donde el propio alumnado añade, modifica o elimina sus propias reglas con el objetivo de que el juego sea participativo y seguro. A partir de ahí, al introducir las estrategias, se detectará cómo la normativa inicial es cambiada de nuevo o no por los alumnos. De esta manera, espero contribuir con mi estudio en el ámbito educativo, de forma que otros docentes puedan comprender a partir de mi análisis, la relevancia de la temática tratada.

# 3- OBJETIVOS

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado es el de mejorar mi capacidad analítica y reflexiva a partir de una propuesta didáctica de juego bueno y estrategias del juego que resultase, la cual he sido capaz de diseñar, planificar y llevar a cabo en un centro escolar.

Además de este objetivo, se pretende conseguir:

- Estudiar y analizar los datos relacionados con la temática tratada, los cuales han sido extraídos de una propuesta didáctica planificada y llevada a cabo por mí.
- Aplicar una metodología científica centrada en el estudio de unos datos analizados a partir de una propuesta didáctica.
- Extraer mis propias conclusiones sobre la propuesta didáctica y exponerlas en el presente TFG de manera coherente y precisa.
- Detectar la importancia que tiene la normativa en un juego un juego bueno.
- Identificar qué normativa se modifica y cuál se agrega a la hora aplicar estrategias en un juego.
- Ser capaz de extrapolar los resultados y conclusiones extraídas a un contexto deportivo extraescolar como el balonmano.

# 4- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

## EL JUEGO EN EDUCACIÓN FÍSICA

Para Navarro Adelantado, V. (2011), el juego es un potencial educativo inherente, tal y como narra en su artículo:

*"Todo juego motor es susceptible de ser mejorado, porque posee una estructura de elementos interrelacionados sobre la que podemos incidir para optimizarlo"*

*Navarro Adelantado, V. (2011), p. 16*

El juego consigue desarrollar habilidades motrices y reflexionar sobre los valores que se promueven en las actividades lúdicas a la hora de establecer reglas y acuerdos, tal y como ocurre en la creación del juego bueno a partir de la regla primaria. También Navarro Adelantado, V. (2011) habla sobre la adaptación y transformación continua que pueden llegar a tener los juegos en función del objetivo pedagógico, ya que el juego se puede utilizar para desarrollar el pensamiento estratégico y la toma de decisiones de nuestro alumnado, como bien he tratado de en mi respectiva propuesta.

A raíz de García Monge, A. J. (2005), el juego para el niño en muchas ocasiones se basa en el egocentrismo, el cual dificulta la metodología, por ello el docente busca paliar esas respuestas impulsivas reconduciendo los intereses individuales para lograr un aprendizaje significativo. Por lo tanto el Juego Bueno y las Estrategias de la propuesta didáctica impartida trabajan la comprensión de la estructura social y normativa del juego y el desarrollo del pensamiento táctico y las acciones colaborativas dentro de la normativa del juego.

## EL JUEGO EN EL CURRÍCULO OFICIAL

El Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. (2022) menciona el juego en el área de Educación Física más específicamente, pretendiendo crear un ambiente lúdico, creativo y agradable como herramienta idónea para el desarrollo competencial del área fomentando la motivación y el interés del alumnado por la actividad física.

En relación con la temática tratada en este estudio, el juego implica jugar entre todos de forma en la que haya una participación democrática del alumnado. Con todo esto, se desarrollan habilidades y valores sociales como el respeto, la cooperación, la empatía o la resolución de conflictos entre otros. Por ello, hay metodologías como el aprendizaje cooperativo o el modelo de responsabilidad personal y social que lo respaldan. Además, si se relaciona con jugar estratégicamente, el alumnado toma decisiones de forma individual y grupal para planificar soluciones a los retos planteados por el juego, aplicando así las estrategias seleccionadas, fomentando de esta forma el trabajo en equipo y la participación de todos.

Por lo tanto, el juego en la Educación Física no es solo una actividad recreativa, sino que también es una herramienta pedagógica fundamental con un alto valor para el desarrollo motor, cognitivo, social y afectivo de los alumnos, en donde el papel del docente es clave para maximizar sus beneficios educativos, centrándose en la participación democrática del alumnado.

## EL JUEGO EN EL TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DE LO CORPORAL

El juego es un contenido específico dentro del modelo curricular propuesto por el TPC, el cual se incluye como parte del aprendizaje “de y en la sociedad en la que vive el alumnado”.

Martínez Álvarez, L., & Bores Calle, N. (2024) mencionan que existen modelos que influyen en el TPC, como la Escola Móvel de Reiner Hildebrandt-Stramann, la cual propone una educación física que engloba la "educación lúdica", la cual subraya la importancia del juego y la ludicidad no solo como contenido, sino también como una forma de abordar la educación física y el movimiento en el contexto escolar más amplio. Esto conlleva que el TPC integre el juego como un contenido educativo, destacando la relevancia de su construcción escolar (Juego Bueno) y del desarrollo de las estrategias en los juegos motores reglados

Según Vaca Escribano, M., & Medina Vaquero, M. (1997) el papel del juego dentro del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal (TPC) es fundamental para la educación, ya que

según el TPC, el juego es el escenario principal donde se desarrolla la práctica corporal, que es objeto de análisis y reflexión, y con ello es el lugar en donde se lleva a cabo la construcción de aprendizajes clave para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La importancia del juego dentro del TPC reside en que logra un equilibrio entre las tendencias docente y discente (intereses del alumnado e intenciones del docente), lo cual se relaciona con el Juego Bueno. Esto ofrece una educación comprensiva, fomenta e incita a mostrar comportamientos y a asumir normas durante el juego, permite a los niños gestionarse motriz y emocionalmente evaluando así su competencia y experimentando acciones de éxito y de fracaso.

La acción docente según García Monge, A. (2005), es fundamental ya que tiene que facilitar la participación, guiar la reflexión, dar información sobre el progreso, y reconducir los intereses individuales hacia objetivos comunes, generando reflexiones y adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante.

De acuerdo con la tesis doctoral de García Monge, A. J. (2005), el tratamiento pedagógico de lo corporal se aborda en Educación Física en Primaria a través del juego, ya que se busca un desarrollo integral del niño en donde el individuo supere el egocentrismo y estimule más las acciones compartidas gracias al trabajo en equipo y la acción del maestro.

La tesis también comenta que los juegos al estar estructurados por normas, como en el Balón Colchoneta, permiten que el alumnado aborde pactos y la modificación de reglas, siendo capaces de tomar decisiones, tratando de pasar de la acción impulsiva a la planificada y de la individualista a la compartida, tal y como ocurre en las Estrategias. En la unidad didáctica que he llevado a cabo he intentado que el alumno sea capaz de encontrar el “juego bueno” participativo y seguro, en donde reflexione sobre la propia normativa del juego en función de sus intereses.

Por esta razón, el alumnado es consciente, gracias al TPC, de que modificar la normativa del Juego Bueno influye significativamente en el juego, lo cual enriquece el juego y las estrategias de este.

# ESTRUCTURAS INTERNAS DEL JUEGO MOTOR REGLADO

El juego motor reglado según García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007) se identifica por poseer estructura definida por un conjunto de normas y rituales que enmarcan la situación de juego, permitiendo su desarrollo, reproducción y transmisión. Estas estructuras se basan en acuerdos y normas que posibilitan que un grupo de personas lleve a cabo acciones dentro de un marco de intenciones definido y compartido.

**Dimensión personal**

La dimensión personal para García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007), se caracteriza por las personas que protagonizan cada escena de juego, ya que para los docentes, es de gran relevancia conocer lo que les pasa a los alumnos que intervienen en los juegos, incluyendo sus motivaciones, intenciones, estados, problemas o aprendizajes.

*"Podríamos afirmar que en cada situación de juego existen tantos juegos como jugadores que no siempre nos muestran esa cara amable e ideal de las definiciones del juego"*

*García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007), p. 96.*

La dimensión personal es fundamental para el estudio de la temática tratada, debido a que para el Juego Bueno, cada alumno tiene una visión de la actividad, por ello juega en función de sus motivaciones e intereses impulsivos y egocéntricos.

**Dimensión cultural**

*"Intentamos en este artículo describir cómo el juego motor reglado es un agente de enculturación que va normalizando unos usos, prácticas y vivencias corporales así como el aprendizaje de actitudes y valores de cada contexto."*

*García Monge, A. (2001), p. 55.*

La dimensión cultural abarca el conjunto de valores, actitudes, usos corporales, relaciones y comprensiones del mundo que son inculcados y aprendidos por los participantes, a menudo de forma inconsciente, a través de la práctica estructurada del juego motor, por ello se trata del proceso por el cual la cultura se reproduce y se perpetúa a través de la actividad lúdica.

Esta dimensión, hilándolo con el tema del estudio, se centra en que hay actitudes y comportamientos del alumnado que han aprendido por la tradición cultural transferida por generaciones anteriores, los cuales inciden significativamente en la forma de jugar del alumnado.

**Dimensión estructural**

La dimensión estructural de los juegos motores reglados según García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007), se define como el conjunto de normas y rituales que enmarcan la situación de juego. Estas estructuras de acuerdos y normas en los juegos motores permiten que el alumnado pueda desarrollar sus acciones dentro de un marco de intenciones definido y compartido, lo cual se asimila a la unidad que he seleccionado para investigar en este proyecto.

García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007), basándose en los universales de Parlebas, identificaron la importancia de una "regla primaria como la intención mínima sobre la que se estructuran otras normas". Por lo tanto, a partir de estas reglas primarias, se muestra a los alumnos los conjuntos de elementos de los que se pueden extraer reglas:

- Sobre los individuos: posibilidades de movimiento, perceptivas, o "especiales" (papeles, roles…).
- Sobre las relaciones y agrupamientos: cooperación, oposición, cooperación-oposición, u otras relaciones; tamaño y distribución de grupos.
- Sobre el espacio: dimensiones, distribución, metas, espacios "especiales".
- Sobre los materiales: tipo, número, posibilidades "especiales", forma de manejo.

Aunque también incluyeron información sobre fórmulas de tanteo, penalización o conclusión. Por esta razón, enseñar a componer y transformar juegos ayuda a los alumnos a entender que las reglas son pactos manipulables y cómo los cambios en los elementos estructurales influyen en el desarrollo del juego. Tal y como se puede observar en la unidad didáctica de Balón Colchoneta, en donde se modifican elementos específicos que inciden en la normativa, por lo tanto también interfieren en la planificación estratégica del alumnado.

Por otro lado, Parlebás, P (2001) clasifica las acciones motrices basándose en tres parámetros de interacción: con el medio físico (C), con el compañero (A), y con el adversario (I). La combinación de estos parámetros, considerando la presencia o ausencia de incertidumbre, da lugar a diferentes subcategorías que reflejan posibles estructuras de juego, las cuales pueden ser las siguientes:

CAI: no existe ningún tipo de incertidumbre ni interacción.

CAI: la incertidumbre se sitúa en el medio físico.

CAI: la incertidumbre se plantea en relación con el compañero.

CAI: la incertidumbre aparece en el medio físico, pero la actividad se realiza en cooperación.

CAI: la incertidumbre procede del adversario.

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

CAI: hay relación con compañero y adversario en un medio con incertidumbre.

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

Otros autores, también desde una perspectiva praxiológica, aportan elementos constitutivos de las estructuras:

Navarro Adelantado, V. (1993 y 1998) considera que el sistema de juego motor de reglas está integrado por un conjunto de elementos que pueden estar presentes o no, dependiendo del tipo de juego. Para un juego deportivo de cooperación-oposición, los elementos máximos serían: Jugador, adversario/compañeros, adversarios, espacio, tiempo, meta(s), móvil(es), implemento(s), artefacto(s), y reglas.

Por otro lado, Méndez Giménez, A. (1999) en relación con las estrategias, dice que la modificación de las variables estructurales en el diseño de juegos deportivos modificados o no, influye directamente en los aspectos técnico-tácticos del juego ya que, al manipular algunos aspectos, el docente puede diseñar juegos que presenten problemas tácticos inherentes y fomenten la comprensión progresiva de los principios que los rigen.

Por ello, Méndez Giménez, A. (1999) detalló cómo la modificación de cada variable puede influir en la estructura de los juegos, en base a los siguientes elementos:

- En cuanto al material del móvil u otros objetos: tamaño, peso, forma, número, color, sonoridad o dureza.
- En cuanto a las metas, como pueden ser canastas, porterías, zonas del campo, colchoneta: dimensiones (tamaño y altura), ubicación, número, forma, la movilidad de estas…
- En cuanto al espacio: la dimensión del terreno de juego, la forma y posibles adaptaciones reglamentarias relacionadas con el espacio.
- En cuanto a los jugadores (compañeros y adversarios): variación del número de jugadores por equipo, modificación de las funciones de los jugadores y sexo.
- En cuanto al tiempo: limitación del tiempo para realizar acciones, determinar pasividad si no se actúa a cierto ritmo fomentando el ataque, reducir o aumentar la duración del encuentro o añadir descansos.
- Sobre las reglas esenciales de los juegos de invasión: la introducción progresiva de reglas o la modificación de reglas para estimular los principios tácticos.
- Sobre la puntuación.

Además, según Hernández Moreno, J. (2005), hay otra clasificación de juegos en función de su estructura, en la cual organiza los juegos en función de cómo se organiza el espacio y el orden de intervención de los alumnos que se dispongan a jugar. Por ello, hay tres posibles estructuras:

- De espacio separado y participación alternativa o de cancha dividida, como el bádminton.
- De espacio común y participación simultánea, como el balonmano.
- De espacio común y participación alternativa, como el frontón.

# EL JUEGO BUENO

## ¿Qué es el juego bueno?

Según García Monge, A. J. (2011) , el "juego bueno" se define como aquel que se construye entre el docente y el alumnado, y aunque englobe bastantes aspectos este autor lo definió de la siguiente manera:

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

*García Monge, A. J. (2011), p. 43*

El juego bueno se puede relacionar con el TPC según Bores García, D., González Calvo, G., y García Monge, A. (2020), ya que el alumno debe ser consciente del proceso de aprendizaje en el que está inmerso. Por ello, el Juego Bueno está hilado con el TPC ya que se centra en la consciencia sobre el aprendizaje y la programación abierta y cambiante en función de las necesidades del contexto. Además, esto se relaciona con la idea de modificar la normativa, ya que se reflexiona sobres las acciones que se han llevado a cabo en el juego, y se adapta el reglamento y se modifican diferentes elementos del juego en función de la regla primaria y las necesidades particulares del grupo.

## Núcleos temáticos que se abordan en el juego bueno

Los núcleos temáticos básicos que se abordan en la construcción del "juego bueno" según García Monge, A. (2011) son los siguientes, los cuales son fundamentales para obtener un juego de calidad: seguridad, relaciones, intervención personal y responsabilidad, y normativa. Estos cuatro núcleos son necesarios para la elaboración de un juego bueno, a partir de los cuales el alumnado forma la normativa del juego en función de la regla primaria, de forma que a la hora de aplicar estrategias, estas normas se modifiquen.

### Estructura de la lección

Al hablar de la estructura de las sesiones, Vaca Escribano, M (2002) dividió en tres momentos la lección de Educación Física, los cuales son imprescindibles para que el alumnado aprenda de manera significativa:

- Momento de encuentro: Se refiere al inicio de una experiencia educativa, donde se establece una conexión inicial entre los participantes y se crean las condiciones necesarias para un ambiente de aprendizaje propicio. Este momento busca generar confianza y preparar a los estudiantes para el proceso educativo.
- Momento de construcción de aprendizajes: Es el núcleo del proceso educativo, donde se desarrollan las actividades pedagógicas que permiten a los alumnos adquirir conocimientos, habilidades o valores. Este momento está centrado en la interacción activa y significativa entre los estudiantes y los contenidos
- Momento de despedida: Representa la conclusión del proceso educativo, donde se reflexiona sobre lo aprendido y se cierra la experiencia. Este momento es importante para consolidar aprendizajes y dejar una impresión duradera en los participantes.

Bores García, D., González Calvo, G., y García Monge, A. (2020), en su estructura de lección el TPC fomentan la reflexión y el aprendizaje consciente, por lo tanto, las sesiones son flexibles y están sujetas a una adaptación continua por parte del docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## MODIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS

### ¿Qué son los juegos modificados?

Devís Devís, J y Peiró Velrt, C. (1997) definen el juego modificado como "juego global que recoge la esencia de uno o de toda una forma de juegos deportivos estándar, la abstracción simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos"

Según López Corredor, A. (2007) el hecho de modificar los juegos deportivos tradicionales para convertirlos en juegos modificados es una herramienta pedagógica efectiva

para la iniciación deportiva en el tercer ciclo de Educación Primaria, y en mi caso para el juego bueno del "Balón Colchoneta". Estos juegos conservan la esencia de los deportes, pero se simplifican técnicamente adaptando así la comprensión táctica. El objetivo principal de las sesiones es centrar el proceso en el alumnado, independientemente de sus habilidades técnicas iniciales, fomentando así su motivación e interés por la práctica deportiva.

**¿Por qué y cómo se modifican los juegos deportivos para la iniciación deportiva en educación Primaria?**

Por esta razón, la utilización de juegos modificados, presenta varias ventajas en la iniciación deportiva en primaria, ya que permite la participación activa reduciendo la importancia de la técnica, ayuda al alumnado a comprender la táctica y a entender el "por qué" de las acciones del juego, reduce la competitividad a través de un juego cooperativo en donde el objetivo del juego se enriquece y se logra a través de acciones coordinadas en grupo, utiliza un material sencillo, fomenta la autonomía y el disfrute personal, y por último busca que el alumno mejore en todos los sentidos y tenga una visión del juego mucho más cooperativa dejando a un lado la técnica y los individualismos.

La modificación de los juegos deportivos nos lleva a acordar diferentes aspectos para adaptarlos a las necesidades y capacidades del alumnado. Los elementos que se pueden modificar incluyen según López Corredor, A. (2007) son: el objeto a utilizar, la forma de lanzar o golpear, el número de objetos, el espacio de juego, las zonas de lanzamiento o recepción, el número de jugadores, las reglas y el equipamiento.

Es fundamental que al realizar estas modificaciones en cualquier juego, el docente guíe al alumnado mediante preguntas para que descubran las mejores estrategias y comprendan el fundamento táctico del juego seleccionado, basándose así en una metodología de pedagógica de descubrimiento, donde se plantea un problema y los alumnos, a través de la experimentación y la reflexión, encuentran sus propias soluciones.

## LAS ESTRATEGIAS Y SU IMPORTANCIA EN LA NORMATIVA

La aplicación de estrategias en el juego bueno se basa en los cuatro ejes básicos que marca García Monge, A. (2005), los cuales fundamentan la implementación de estas en la unidad didáctica impartida:

- Pasar de la acción impulsiva a la acción planificada.
- Pasar de la acción individualista a la acción compartida.
- Elaborar, aplicar y comprobar planes de acción con opciones.
- Conocer y utilizar diferentes elementos tácticos con los que planificar la acción.

### Temas que se tratan en las estrategias

De acuerdo con García Monge, A. (2005) los temas que se tratan en una propuesta de estrategia son los siguientes:

- Principios Tácticos:

Según comenta García Monge, A. (2005), surgen de lo que Devís. J (1996) denomina como "principios básicos", los cuales son ideas o fundamentos más amplios que subyacen a las opciones y combinaciones específicas que los jugadores pueden utilizar.

- Elementos Tácticos:

Los elementos tácticos se denominan como las opciones y combinaciones utilizables para resolver una situación de juego de forma exitosa, los cuales al mostrarlos al alumnado, se abren nuevos caminos, visiones e intereses al jugar, enriqueciendo así su acción.

Estos elementos tácticos también se relacionan con los "subroles sociomotores" de Hernández Moreno, J. (1994), los cuales se refieren a los papeles específicos que los jugadores asumen dentro de una dinámica de juego colectivo y que implican una serie de acciones motoras coordinadas con otros jugadores. Se pueden categorizar en ataque y en defensa.

- Criterios de Realización:

De acuerdo con García Monge, A. (2005), se refieren a las pautas que se utilizan para valorar la calidad y la efectividad de la ejecución de los elementos tácticos. Estos criterios pueden incluir aspectos técnicos como la corrección de los movimientos o la preci-

sión de los pases, aspectos de organización como la distribución espacial o la coordinación entre jugadores, y aspectos de resultado como la consecución del objetivo táctico o la eficacia de la acción, aunque también la comparación entre lo planificado y lo sucedido también forma parte de la evaluación basada en estos criterios.

Estos términos son fundamentales para el tema de estudio a tratar, ya que a partir de su comprensión y descubrimiento, el alumnado es capaz de analizar y reflexionar sobre la normativa del juego con el objetivo de modificarla en función de sus intereses estratégicos.

**En qué medida el reglamento determina las estrategias y viceversa.**

Según Zhang, D., & Thielscher, M. (2015), el reglamento define el marco de acción del juego, debido a que las reglas de un buen juego especifican qué acciones son posibles, en qué situaciones del juego y cuáles son sus consecuencias. Esta definición del espacio de juego es la determinante primaria de las estrategias que los jugadores pueden emplear en un juego que se nutre de la elaboración de un buen planteamiento táctico.

El reglamento establece unos objetivos estratégicos que los jugadores intentan conseguir, por ello un buen juego debe tener reglas claras sobre cómo se gana o se pierde, en este caso del "Balón Colchoneta" cómo se avanza y cómo se anota. Estos objetivos por lo tanto, son los que dirigen la formulación de estrategias, debido a que los jugadores buscan siempre maneras de utilizar las acciones permitidas por el reglamento para alcanzar estos objetivos de la manera más efectiva posible.

También Zhang, D., & Thielscher, M. (2015) dicen que un buen reglamento fomenta la diversidad estratégica, ya que si el reglamento está bien diseñado para el juego, permite una amplia gama de estrategias posibles. En el caso de que el reglamento sea demasiado restrictivo o favorezca una única estrategia dominante, el juego se podría considerar menos "bueno" debido a la falta de profundidad estratégica.

Por último, comentan que la legalidad de las acciones estratégicas está definida por el reglamento, ya que cualquier acción que forme parte de una estrategia debe ser legal según las reglas del juego. Esto conlleva a que las estrategias se construyan en base a las acciones que el reglamento del juego permite en cada situación específica.

Según García Monge, A. (2005), desde el contexto de la Educación Física escolar, hablar de estrategias en los juegos motores reglados significa que el alumnado actúa en la complejidad de la acción, luchando contra el azar y el "hacer por hacer", buscando el mejor resultado, de forma que la planificación y la reflexión de las estrategias toma relevancia. Sin embargo, un juego puede dejar de ser “bueno” si el desarrollo de planes tácticos se vuelve muy complejo, hasta el punto de que el juego entra en una situación de empate/equilibrio que impide la progresión en el mismo y lo hace aburrido, por lo que se necesitarían nuevos desequilibrios en la estructura del juego para crear nuevos retos estratégicos.

Por esta razón, las tácticas surgen de los desequilibrios y retos que hay que intentar solucionar en el juego, ya que si la estructura del juego presenta un desequilibrio demasiado grande que no está ajustado por el reglamento, ninguna estrategia será capaz de resolver la situación de forma favorable. Por ello García Monge, A. (2005) decía lo siguiente relacionado con estos desequilibrios:

*“Hay que buscar, por tanto, estructuras de juego en las que se den “desequilibrios solventables”, problemas que se puedan resolver con una mejor organización o estrategia. Estas estructuras serían el “juego bueno” para trabajar las estrategias, y como se podrá deducir son propias de un grupo y en un momento de su desarrollo.”*

*García Monge, A. (2005), p. 561*

Otro elemento importante que he destacado de la tesis son los roles dentro del juego definidos por el reglamento, los cuales también condicionan las respuestas de los jugadores, influyendo en si actúan de forma más racional o más impulsiva.

Desde el punto de vista educativo, García Monge, A. (2005) comenta en su tesis doctoral que las estrategias y las acciones de los jugadores dentro de la normativa también influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en cómo se aborda el propio reglamento. Además, el docente juega un papel crucial para que el juego sea "bueno" en cuanto a las estrategias, guiando la reflexión, identificando elementos tácticos, proponiendo retos y facilitando la participación de todos, sobre todo cuando las emociones o el miedo al fracaso pueden llevar a respuestas impulsivas que dificultan la aplicación de estrategias.

# ADAPTACIÓN DEL REGLAMENTO SEGÚN EL FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO.

De acuerdo con Román Seco, J. d. D. (2019), la adaptación del reglamento en un deporte como el balonmano, tiene una relación directa con el desarrollo de estrategias de un juego, al igual que sucede en el presente estudio con el Balón Colchoneta. Las reglas definen las posibilidades y limitaciones dentro de las cuales los jugadores y entrenadores actúan, y cualquier modificación en estas normativas invariablemente nos lleva a la evolución de las estrategias para optimizar el rendimiento dentro del nuevo marco reglamentario.

A lo largo de la historia del balonmano, se observa la relación entre las reglas y las estrategias, como con la necesidad de un juego más rápido y atractivo llevó a la introducción del saque rápido de centro después de gol, sin esperar a que los defensores regresaran a su propio campo, el "juego pasivo" obligando a los equipos a desarrollar ataques más dinámicos y a buscar lanzamientos a portería en un tiempo limitado, la implementación de la sanción de 2 minutos cuando se toca a un extremo que va a lanzar, la introducción de la tarjeta azul con la finalidad de disuadir el juego antideportivo, o la posibilidad de sustituir al portero por un jugador de campo abriendo nuevas opciones estratégicas en ataque ya sea en situaciones de inferioridad numérica o para atacar con un jugador más.

Por lo tanto, Román Seco, J. d. D. (2019) resume que la normativa del juego es el marco dentro del cual se desarrollan las estrategias. Cualquier modificación en las reglas crea nuevas oportunidades y desafíos que hacen que los entrenadores y jugadores innoven y adapten sus tácticas para obtener una ventaja competitiva dentro del nuevo reglamento.

# 5- METODOLOGÍA

La metodología seleccionada para llevar a cabo este estudio consta de seis apartados diferenciados que son fundamentales para realizar de forma exitosa este análisis de cómo influye la aplicación de estrategias en un juego bueno creado en función de los intereses y necesidades del alumnado y del docente:

1. *Diseño de una Unidad Didáctica*: el primer paso que he realizado para llevar a cabo este estudio es el de elaborar una unidad didáctica sobre el juego bueno y las estrategias del Balón Colchoneta para el tercer ciclo de un centro escolar. El objetivo de esta es conseguir que el alumnado cree su propio juego bueno, el cual tiene que ser seguro y participativo, y a partir de ahí implementar estrategias en la actividad para observar y detectar qué ocurre en la normativa cuándo estas se añaden al juego.
2. *Impartir esta propuesta en un centro educativo real*: el segundo paso es el de llevar a cabo la unidad didáctica planificada previamente al aula, lo cual es necesario para poder observar y analizar el tema de estudio seleccionado para este proyecto.
3. *Narrar sus respectivas sesiones a través de actas*: seguidamente, después de cada sesión impartida, he realizado un acta en la que narro y detallo todo lo que ha ocurrido en cada sesión.
4. *Realización de reflexiones y replanteamientos de cada lección impartida*: tras realizar las narraciones de las sesiones, he realizado unas reflexiones, que junto a los actas, me han ayudado a replantearme las sesiones ya impartidas como las que tenía que dar próximamente.
5. *Extracción de resultados con el posterior análisis de estos*: una vez finalizada la propuesta didáctica, he extraído los datos y los resultados de la misma para poder llevar a cabo su estudio, a través de un estudio del material pedagógico entregado al alumnado y de las observaciones de las sesiones impartidas.
6. *Elaboración de conclusiones sobre el estudio*: por último, he formulado las conclusiones finales del tema de estudio, las cuales me ayudarán a determinar cómo la temática inicial de este Trabajo de Fin de Grado se cumple o no y de que maneras.

Además, los instrumentos que he utilizado para este estudio son la observación directa de las sesiones llevadas a cabo; los actas, reflexiones y replanteamientos de estas; y artículos científicos sobre el tema a tratar.

# 6- ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Tras llevar a cabo mi unidad didáctica a la práctica en un centro educativo real y llevar a cabo actas y reflexiones de todas las sesiones impartidas, he seleccionado y diferenciado algunos apartados en donde llevaré a cabo un análisis de los datos y resultados fundamentales para el estudio de la temática del proyecto. Estos apartados permitirán ver cómo ha evolucionado la normativa a partir de la regla primaria y qué normas se han agregado al aplicar estrategias al juego que ha resultado del juego bueno. Además, se podrá ver lo relevante que ha sido la acción docente para el estudio y lo que supuesto para el alumnado las sesiones impartidas.

## EVOLUCIÓN DE LA REGLA PRIMARIA EN 5.º Y 6.º DE PRIMARIA

En cuanto a la evolución de la regla primaria en estos cursos, gracias a las observaciones a través de los actas y de las fichas que he entregado al alumnado, he podido ver cómo ha evolucionado el juego en función de esta. En este caso se relaciona según García Monge A. (2005) con la regla primaria de "hacerse con un espacio a través de un objeto". Hay que dejar claro que tanto en 5.º como en 6.º de Primaria tenía pensado el mismo planteamiento inicial para toda la unidad didáctica, aunque se modificó, lo cual comentaré más adelante.

La regla primaria, la cual era que para anotar el balón tenía que tocar la colchoneta que hacía de portería, fue la única norma que les impuse obligatoriamente, a partir de esta el juego se formó en función de los intereses del alumnado y del docente. Se añadieron y se modificaron estas mismas normas en función de unos aspectos que les comenté en la primera sesión, los cuales podían ser el material de juego, los espacios, el número de jugadores, las formas de progresar, las metas y el tiempo de jugo, entre otros.

Al principio, tanto en 5.º como en 6.º, se guiaron por una idea de juego que era poco segura y participativa, hasta que con el transcurso de las sesiones consiguieron darlo forma hasta conseguir el juego bueno ideal para introducir las sesiones de estrategias, ya que no puede haber buenos planes tácticos si el juego bueno no se ha conseguido.

El alumnado en el juego bueno introdujo diferentes normas, pero hubo momentos en los que decían que el juego ya estaba listo, cuando en realidad no era así. Por ello, en esos momentos tuve que intervenir y detectar situaciones del juego en las que las individualidades y la técnica se sobreponían al juego en equipo y a la posibilidad de que todos pudiesen anotar, convenciéndoles de que todavía el objetivo de la unidad no se había cumplido, tal y como se puede observar en esta reflexión que tuve:

Anexo 2, Página 9, Reflexión Acta Sesión 3, 6.º Prim*: En esta sesión se modificaron algunas normas, pero el alumnado estaba empeñado en que quería un juego en el que la técnica y la capacidad individual "campase a sus anchas" y en que siempre los mismos se dedicasen a anotar. Además, proponían normativa poco coherente con el juego educativo que estábamos creando, pensaban que era un deporte en donde se necesita un árbitro para poder jugar.*

En ambos cursos la normativa del juego concluyó de forma similar, aunque hubo algunas diferencias, como la de que en 5.º no podía anotar dos veces la misma persona, que se jugaba 5 contra 5 o que no valía contactar a otra persona ni en ataque ni en defensa. En 6.º se jugaba 7 contra 7 y lo más destacado fue que solo podías tener el balón en la mano durante un máximo de 5 segundos y que si se caía la pelota al suelo el contador de los pases volvía a 0. Estas diferencias en las normas evidencian que no siempre el alumnado piensa igual, sino que en función de sus experiencias y su visión del juego, tienen unas opiniones y actitudes diferentes en la actividad.

Durante el transcurso de las sesiones, la normativa del juego bueno en ambos cursos fue evolucionando con la ayuda del docente para conseguir un juego seguro en el que todos participasen, pero he identificado unos patrones que se han repetido en ambas ocasiones, los cuales en función de su aprobación para el juego bueno, determinarían unas estrategias u otras.

El alumnado al principio tomó el juego como si fuese Rugby, ya que el juego no era fluido y acababan en numerosas ocasiones empujándose en el suelo. Esto hizo que hubiese excesivo contacto físico, lo cual no era seguro para los individuos, por ello se redujo este aspecto considerablemente gracias a la implementación de reglas que convirtieron el juego en una actividad más segura que invitase a todos a participar como añadir un mínimo de pases antes de anotar o prohibir el contacto en las acciones de juego.

Se puede demostrar en la siguiente cita, Anexo 2, Página 26, Acta Sesión 1, 5.º Prim: *Observé que el alumnado se pensaba que era rugby, cuando la idea es que fuese algo relacionado con balonmano, por ello para la segunda sesión se iba a reducir el contacto para mejorar la seguridad del alumnado, al igual que la pelota, ya que en la última partida un alumno se quejó de que se había hecho daño en la mano, debido a que el material era bastante duro y dañino.*

Por otro lado, una parte del alumnado quería añadir portero y eliminar la norma de que no tuviese que botar el balón antes de anotar un punto en la colchoneta como bien comento en la Explicación del juego (Anexo 1, Pág.2, Justificación). Viendo el comportamiento previo de los grupos, sabía que era un tipo de normativa que iba a beneficiar al alumnado con mejor capacidad motriz y técnica. Además, estas normas implicarían lanzar de manera más fuerte a la colchoneta lo que podría ser menos seguro, por ello les hice ver que esas normas no fomentaban que todos tuviesen la misma oportunidad de anotar.

Con el objetivo de hilar este apartado con el siguiente, en la Ilustración 1 del Anexo 3, Pág.1, se puede observar cómo un alumno de 6.º en la tercera sesión de juego bueno ya tenía la necesidad de implementar elementos tácticos como es la rotación de roles, para favorecer así la posibilidad de que todos puedan anotar ya que cada vez unos defendían y otros atacaban.

Un punto importante que quiero destacar es que, durante este estudio, he descubierto que hay limitaciones dentro del juego bueno, como puede ser la de solo intentar cambiar la estructura del juego (la normativa) y no centrarse también en la lógica personal del alumnado, la cual es importante, ya que ningún juego es bueno o malo, porque a partir de cualquier actividad se puede obtener una enseñanza, lo único que hay que hacer es fijarse en las acciones y comportamientos del alumnado y adaptar el juego en base a ello.

En definitiva, las normas del juego bueno fueron clave para elaborar unas estrategias u otras, ya que a partir de esta normativa inicial al implementar planes tácticos hizo que el alumnado pensase y reflexionase la mejor forma de poder anotar cooperativamente. Por esta razón, los individuos tuvieron la necesidad de modificar la normativa del juego bueno ya que en algunas ocasiones no favorecía para obtener juego fluido y rico en estrategias, debido a que había reglas que limitaban este aspecto. Como por ejemplo, la norma de que tuviese que pasar el balón por mínimo 3 jugadores en situaciones en las que había un robo de pelota o la pérdida de esta por un jugador rival, la cual yo detecté en una se-

sión que no beneficiaba al juego en cuanto a las estrategias. Un alumno de 5.º lo comentó en alguna ocasión y esto es lo que ocurrió:

Anexo 2, Página 32, Acta Sesión 6, 5.ºPrim: *Dicha norma había sido propuesta en varias ocasiones por un alumno muy competitivo, pero sus compañeros buscando la participación de todos dentro del juego bueno, no la quisieron aceptar, hasta que yo se lo comuniqué y les di otro punto de vista.*

## NORMATIVA AGREGADA O MODIFICADA EN LAS ESTRATEGIAS

En este apartado mi intención es explicar y aportar la normativa que se ha agregado o modificado del juego bueno a la hora de introducir estrategias. De este apartado solo tengo datos para poder analizar del curso de 5.º de Primaria, ya que con la clase de 6.º, debido a una decisión pedagógica, realicé otro tipo de metodología.

En un principio, tras explicar la finalidad y el funcionamiento que íbamos a llevar a cabo en las sesiones de estrategias, el alumnado me preguntó que si seguíamos con la normativa del juego bueno, ya que pensaban que al cambiar de sección las normas iban a cambiar, pero cómo les dije en la siguiente cita, las reglas se mantenían pero podían seguir modificando el reglamento siempre y cuando favoreciese los planes tácticos:

Anexo 2, página 30, Acta Sesión 5, 5.º Prim: *Además, les dejé claro que jugábamos con las normas del juego bueno, pero que podíamos cambiarlas, ya que quiero que reflexionen y sean capaces de ver qué normas mejoran el juego al añadir estrategias. Por ello, ya en la primera sesión un alumno propuso una, la cual seguramente añadamos para penalizar el contacto.*

Como bien comenté, ya en la primera sesión un alumno propuso penalizar el contacto, ya que aunque fuese una norma que no estaba permitida en el juego bueno, a la hora de elaborar y llevar a cabo estrategias, algunos alumnos se les olvidaban algunas reglas y guiados por sus impulsos cometían excesivos contactos, por ello en el inicio de la siguiente sesión ya se introdujo la norma, la cual hizo que estos se redujesen. En esta ocasión se puede ver cómo un núcleo básico del juego bueno, como lo es la seguridad, hizo que se

añadiese una norma fundamental para evitar contactos durante el transcurso del juego, como bien cito a continuación:

Anexo 2, Página 31, Acta Sesión 6, 5.ºPrim: *Después, recordé la norma que íbamos a implementar el día de hoy respecto al contacto y las expulsiones, la cual consistía en que si un jugador tocaba fuerte o empujaba a algún rival dos veces, se le expulsaba 1 minuto.*

Y como se puede ver en la siguiente cita, el alumnado en las siguientes sesiones fue consciente de la nueva norma implementada, por ello tanto ellos como yo pudimos ver que era una norma necesaria para el enriquecimiento y seguridad del juego:

Anexo 2, Página 34, Acta Sesión 7, 5.ºPrim: *En esta sesión el alumnado tuvo consciencia de las expulsiones por contacto, ya que hubo bastantes exclusiones, e incluso algún alumno se autoexpulsaba debido a que sabía que había infringido una regla. Además, estas eliminaciones momentáneas implicaban superioridades e inferioridades en el juego lo cual enriqueció las estrategias.*

Según mi análisis, si hubiera podido impartir más sesiones, se hubiesen modificado muchas más normas, ya que había algunos alumnos que se empezaron a dar cuenta del potencial que tenía la modificación de las reglas para poder así planificar una estrategia u otra en función de lo rico que fuese el juego, tal y como se puede ver en esta cita:

Anexo 2, Página 35, Acta Sesión 7, 5.ºPrim*: También, en esta hipotética sesión se hubiesen enriquecido aún más las estrategias, ya que con la adición de la norma de las expulsiones de 1-2 minutos por contacto en esta última sesión, se han creado situaciones de superioridad e inferioridad, lo cual hacía que se generasen más espacios y con ello diferentes estrategias tanto en ataque como en defensa, por ello pienso que en una sesión más se hubiesen añadido muchas más combinaciones de estrategias teniendo en cuenta la superioridad y la inferioridad.*

Además en el Anexo 3, Ilustración 2, hubo un alumno que extrajo una hipotética norma de que si un jugador entraba en su propio área se concedía penalti. Por ello, confirmo que si hubiese tenido la oportunidad de impartir más sesiones, la normativa se hubiese modificado y enriquecido más.

Según dice García Monge, A. (2005), “Partir de juegos que interesen al alumnado y que ofrezcan oportunidades para el desarrollo del tema. Se busca un "juego bueno" con "desequilibrios solventables" que puedan resolverse con organización y estrategia”

Este comenta que el juego bueno debe tener unos desequilibrios que permitan al jugador obtener una ventaja respecto a su rival en este caso, y como bien ha aparecido anteriormente, la superioridad y la inferioridad numéricas son clave, ya que posibilitan al alumnado ajustar su estrategia a la normativa. Esto sucede porque si no quieres estar en inferioridad, debes tener una estrategia que tenga en cuenta ese aspecto, al igual que si quieres obtener y aprovechar acciones de superioridad, necesitas planificar adecuadamente la táctica. Por lo tanto, en estas situaciones los jugadores deben adecuar sus estrategias con el objetivo de maximizar o minimizar la superioridad numérica ya sea del rival o la suya propia.

En la sexta sesión con 5.º de Primaria, el alumnado propuso dejar espacio a la hora de sacar de fuera de banda, lo cual fue una norma que en el momento se aceptó y no hubo mucha importancia, pero que a la hora de analizar los datos de la propuesta, es una regla que ayuda al alumnado a ser consciente del transcurso del juego, lo cual favorece la fluidez del mismo, por ello una vez más he detectado que al aplicar las estrategias el alumnado crea la necesidad de agregar nuevas normas:

Anexo 2, Página 32, Acta Sesión 6, 5.ºPrim: *Además, el alumnado propuso que al sacar de fuera de banda, se dejase espacio para poder sacar, porque si no era complicado poner el balón en juego, lo cual me pareció correcto y en la siguiente sesión se añadiría.*

Hay ocasiones como la que expongo a continuación, en la que la participación, aunque sea un núcleo básico del juego bueno, hay ocasiones en las que para favorecer las estrategias y que el juego fluya y sea dinámica, hay que eliminar algunas normas del juego bueno, lo que conlleva que la participación pueda reducirse. Aunque si se ha hecho un trabajo previo correcto durante las sesiones del juego bueno, no tiene porqué perjudicar la actividad:

Anexo 2, Página 32, Acta Sesión 6, 5.ºPrim: *Por último, para concluir la clase, les dije que había visto que había ocasiones en las que se ralentizaba el juego debido a que tenían que cumplir la regla del juego bueno de que tenían que tocar el balón mínimo 3 jugadores, y había ocasiones en las que tras un robo o una pérdida un jugador que es-*

*taba cerca de la colchoneta no podía anotar ya que tenía que cumplir la regla, por ello vieron correcto modificarla para que el juego fuese más fluido y rico. Aunque les recalqué que, aunque se quitase esta norma, las estrategias tenían que seguir siendo cooperativas en las que todos tuviesen oportunidad de anotar.*

Un aspecto clave que he detectado, es que una vez pasaban las partidas y las sesiones, los alumnos eran más conscientes del potencial educativo de la unidad didáctica, por ello eran capaces de detectar en qué situaciones y con qué normativa se podía extraer más riqueza a las estrategias. Por ello, algunos alumnos quisieron implementar nuevas normas, lo cual si hubiese tenido la oportunidad de realizar más sesiones, estoy seguro de que hubiese habido más cambios en la normativa inicial:
Anexo 2, Página 35, Acta Sesión 7, 5.ºPrim: *Para concluir el juego añadimos la norma de que era pie a partir de la rodilla para abajo. Además, un alumno comentó brevemente, por sus experiencias vividas en balonmano, la posibilidad de que al pivote en ataque se le pudiese tocar, ya que estaba demasiado cerca del área. No llegamos a comentarlo mucho, pero en futuras sesiones se podría añadir una doble área en donde pudiese haber contacto…que 4 alumnos tuviesen el rol de entrenadores, en donde también se podrían añadir tiempos muertos como una norma extra y en la que se hubiese añadido la norma que había propuesto un alumno en la que se permitiría el contacto a la figura del pivote o a cualquier jugador que se encontrase en un área parecida a la de 9 metros de balonmano.*

Ocurre lo mismo en Anexo 3, Ilustración 2, Pág.1, en donde un alumno propuso una hipotética norma en caso de que hubiese más sesiones, como es la de que si alguien entra en su propio aérea, esta acción fuese castigada con un penalti. Esta norma se asemeja mucho con el balonmano, ya que si contactas a un jugador y por lo tanto cometes falta pisando tu propio área, se concede penalti para el rival.

Por último, me interesa tratar una pregunta que tuve antes de realizar el estudio: ¿es necesario reajustar el juego bueno cuando se enriquecen las estrategias?

Tras analizar todos los datos, puedo decir que se reajusta la normativa cuando los jugadores mejoran dentro del juego, ya que si uno mejora el apartado técnico y el táctico, sus propias acciones en el juego requieren de nuevas normas para enriquecer el juego, las cuales estimulan los valores sociales y los principios tácticos según García Monge A. (2005).

Estos reajustes de la normativa afectan en gran medida ya sea positiva o negativamente a los acuerdos de las estrategias, ya que según la tesis doctoral de García Monge A. (2005), la estructura del juego crea los desequilibrios solventables que ajustan el juego a las características y necesidades del alumnado, y motivan al alumnado a desarrollar y aplicar estrategias de forma colectiva sin necesidad de utilizar en exceso la técnica.

## LA IMPORTANCIA DE LA ACCIÓN DOCENTE EN LAS SESIONES DE ESTRATEGIAS

Como bien comenta García Monge, A. (2005), afrontar las estrategias teniendo en cuenta el alto poder educativo que tiene su relación con la normativa del juego, hace pensar que se necesitan reglas que favorezcan y enriquezcan el juego motor y con ello la participación de los niños, que les incite a jugar. Con ello el docente quiere buscar "jugadores inteligentes" que sean capaces de dejar de lado las respuestas impulsivas, y que estas sean cambiadas por acciones planificadas junto a su equipo.

El docente debe orientar a partir de los principios tácticos al alumnado y que a partir de ahí el propio alumnado a medida que planifica sus estrategias, juega partidas y analiza y reflexiona sus acciones en el juego, extraiga los elementos tácticos con la ayuda del profesor, a partir de los cuales la normativa cobra protagonismo y es sustancialmente modificable. Esto es visible en los planes tácticos de cada grupo de 5.º de Primaria, en donde se podían extraer posibles elementos tácticos muy útiles para el juego del Balón Colchoneta, como las posiciones de pivote y extremos, tipos de defensa como presión, líneas defensivas o defensa individual, ocupar el mayor espacio, recibir en carrera, entre otros. (Anexo 3, Ilustración 3 y 4, Pág. 2)

Por lo tanto, si el docente guía al alumnado de forma correcta, y estos consiguen planificar tácticamente, descubriendo los elementos tácticos y los subroles motrices, habrá más participación del alumnado y una mayor comprensión de las estrategias del juego, por lo que se creará un juego rico desde el punto de vista educativo.

La acción docente que llevé a cabo se ha centrado en García Monge, A. (2005), p. 519. En su tesis doctoral comenta que hay que buscar que el alumnado desarrolle una "memoria táctica" En mi caso, siento que he dado experiencias semideportivas y tácticas a

aquellos alumnos que nunca han tenido esa oportunidad, y por otro lado he consolidado o mejorado los conocimientos sobre este tema al resto.

Por lo tanto la acción docente, aunque en mi caso con 6.º haya realizado, por una decisión pedagógica, otra forma de impartir la sesiones en comparación que con 5.º, pienso que es fundamental seleccionar y comprender la metodología que se va a utilizar en el aula, debido a que si no la llevas a cabo de forma a correcta no se pueden conseguir los objetivos tanto de la propuesta como del presente tema de estudio debido a que no habría suficiente cantidad de resultados para poder analizar y extraer conclusiones.

La idea pedagógica que he tenido con esta unidad didáctica debido a su gran extensión es que en una situación normal en un centro educativo, se realizaría la parte de juego bueno en 5.º, y la parte de estrategias en 6.º, relacionando así ambos cursos del tercer ciclo, ya que puede parecer monótono para algunos alumnos estar tanto tiempo con el mismo juego.

Durante el transcurso del apartado de estrategias con 6.º nos dimos cuenta mi tutora de prácticas y yo que la forma de llevar a cabo esta parte de la unidad no era la adecuada, ya que no había adaptado los contenidos a la edad del alumnado. Además de que no les di la oportunidad de descubrir los elementos tácticos, y los principios tácticos que les otorgué estaban mal seleccionados.

Por lo tanto, decidí continuar así con el curso de sexto y replantear las sesiones de la unidad con 5.º, para ver la diferencia entre la metodología de García Monge, A. (2005) y la que había realizado yo al principio; como bien dije en la reflexión de aquella sesión:

Anexo 2, Página 17, Acta Sesión 6, 6.º Prim: *Al no saber con certeza el cómo llevar a cabo la unidad de estrategias, aun siguiendo la tesis doctoral de A. García Monge y otros documentos, aunque haya entendido la metodología, no supe seleccionar bien los principios tácticos y los elementos tácticos para la sesión, por ello les avancé demasiado en la primera sesión lo cual no es recomendable, ya que tendrían que haber descubierto ellos mismos los elementos tácticos a partir de los principios. Con 5.º de Primaria lo llevaré a cabo de manera diferente de forma que vayamos de lo más sencillo a algo más complejo, aunque hay que tener en cuenta que ya llevan 5 sesiones con el mismo juego más las cuatro previstas de estrategias, por lo que son muchas sesiones y el alumnado se empieza a cansar ya que se le empieza a hacer repetitivo. Por ello, creo que llevaré a*

*cabo las sesiones de una forma general, aunque si hubiese suficiente tiempo lo impartiría de otra forma.*

Además, quiero destacar lo fundamental que ha sido para este estudio los replanteamientos de las sesiones que realicé debido a lo anteriormente comentado. Por ello, he ido planificando para 5.º sesión tras sesión, teniendo en cuenta lo que ha ocurrido en la anterior. Este cambio metodológico que realicé cambió el rumbo tanto de mi unidad didáctica como del presente estudio, ya que sin los replanteamientos de las sesiones hubiese sido muy complicado que el alumnado fuese capaz de modificar la normativa del juego bueno al aplicar estrategias en este.

Por lo tanto, fue relevante para que el alumnado se implicase en el juego y fuese consciente del juego, ya que en función de sus intereses tácticos modificaban la normativa. Incluso, como docente mis ayudas y correcciones ayudaron a los individuos a comprender la finalidad de la unidad, todo ello gracias a una atención individualizada del alumnado que más lo necesitaba:
Anexo 2, Página 33, Acta Sesión 7, 5.º Prim: *En algunos momentos paré el juego para que se fijasen en el espacio y en el aprovechamiento de estos, ya que estaban jugando siempre en la zona central. Además, a ese alumnado más pasivo o que tomaba un rol más secundario le daba indicaciones para que se integrase en el juego. También, hablaba con algunos equipos y les decía que se colocasen en diferentes posiciones del campo, y les recordaba siempre la importancia del espacio.*

También es relevante comentar que he logrado en una clase en la que había mucha dimensión personal como era la de 6.º de Primaria, gestionar la competitividad, siendo capaz de que viesen la importancia del juego bueno y de las estrategias, logrando así el proceso enseñanza-aprendizaje basado en la comprensión del juego y en el trabajo en equipo. Por lo tanto, la acción docente y la metodología que se lleve a cabo, y la actitud del alumnado influyen en que este comprenda la importancia de la planificación táctica y su influencia en la normativa

En definitiva, la metodología y la forma de impartir las estrategias influyen en que el alumnado pueda ser consciente de la normativa del juego, y que a partir de las estrategias, sea capaz autónomamente de modificar las reglas de la actividad, tal y como he comentado anteriormente según mis experiencias y vivencias en mi estancia en prácticas en el

CEIP Marqués de Santillana. Por esta razón, los resultados de este estudio en su mayoría son del curso de 5.º, ya que aunque se dispongan de los conocimientos y contenidos para impartirlo, luego hay que saber llevarlo a cabo mediante el ensayo y el error. La importancia de una correcta acción docente en las sesiones de estrategia y de seleccionar una buena metodología, han sido fundamentales para poder llevar a cabo el presente estudio de forma idónea, puesto que el objetivo de las sesiones se cumplió, teniendo en cuenta el nivel y las necesidades del alumnado en todo momento.

## IMPACTO EN EL ALUMNADO

La implicación, la disposición y el comportamiento del alumnado a lo largo de las sesiones influye en gran medida a la hora de analizar si las estrategias modifican o no la normativa de un juego. Esto se debe a que si tienes un grupo dispuesto a dar lo máximo de sí y a aprender, se consiguen mejores resultados que con un grupo en el que pase todo lo contrario. Como voy a explicitar a continuación, detecté diferencias entre el alumnado de 5.º y 6.º en numerosas ocasiones.

Durante el transcurso del juego bueno destacó en gran medida la rigidez que tenían la mayoría del alumnado a la hora de modificar y agregar normativa necesaria para la elaboración del juego bueno, lo cual a través del transcurso de las sesiones descubrieron la finalidad de ello y fueron capaces de lograrlo. Una solución que llevé a cabo fue la de entregarles una ficha para ver su opinión del juego bueno en ese momento, lo cual ayudó bastante a la hora de conformarlo entre todos, teniendo en cuenta los núcleos básicos del mismo, tal y como expongo en esta observación:

Anexo 2, Página 3 , Acta Sesión 2, 6.º Prim*: En necesario un replanteamiento metodológico de las sesiones porque son reacios y rígidos a cambiar las normas para conseguir el juego bueno, por ello, para la cuarta sesión intentaré gestionar la situación con ayuda de mis tutores para que el transcurso del juego bueno sea el correcto. La solución más sencilla es entregarles una ficha de comprobación del juego bueno para ver su opinión al respecto de algunos temas y para que así aquel alumnado más tímido tenga la oportunidad de opinar y contar lo que piensa.*

Durante las sesiones de estrategias detecté algunas diferencias en el alumnado, lo que también conllevó a una comprensión de los conocimientos diferente por parte del alumnado. En 6.º el alumnado en comparación con 5.º, era más diverso, ya que había alumnado muy avanzado el cual era muy competitivo, otro tipo de alumnado más pasivo y otro más apático, por lo tanto al haber diferentes niveles de conocimiento y de disposición, fue complicado llevar a cabo las sesiones, lo cual se acrecentó con la decisión pedagógica que tomé, como he explicado anteriormente. En la siguiente cita muestro una prueba de ello:

Anexo 2, Página 21, Acta Sesión 8, 6.º Prim: *Además, había niños algo "pasotas", ya que o realizaban los dibujos con pocas ganas, o solo hacían el plan A, o no explicaban la estrategia debido a que querían jugar y no estar escribiendo y redactando la estrategia.*

En 5.º de Primaria fue totalmente distinto, ya que la mayoría del alumnado estuvo más implicado, ya que el alumnado que jugaba a balonmano ayudaba y organizaba al alumnado para que pudiesen jugar todos planificando y cumpliendo las estrategias pactadas. Todo esto ayudó al grupo en términos generales a la hora de comprender los conceptos clave de la unidad, y con ello pudieron modificar la normativa que se había pactado en el juego bueno. A continuación, expongo dos citas que demuestran lo que he comentado:

Anexo 2, Página 30, Acta Sesión 5, 5.º Prim: *El grado de implicación, motivación y exigencia del alumnado fue bastante alto, me sorprendió, ya que le gustaba la unidad y como hay muchos alumnos que jugaban a balonmano, les resultaba muy similar y les agradó.*

Anexo 2, Página 32, Acta Sesión 7, 5.º Prim: *Además, he podido observar que el alumnado le gusta el juego y quiere participar, y seguir mejorando, por lo que en las siguientes sesiones intentaré buscar algún recurso que consiga que los individuos logren avanzar aún más en el apartado de estrategias.*

Por lo tanto, puedo inferir que el alumnado, además de la actuación del docente, tiene mucho que ver a la hora de llevar a cabo la temática tratada, ya que por un lado he tenido que tratar con una clase con mucha dimensión personal, debido al exceso de competitividad del grupo (Anexo 3, Ilustración 5, Pág. 3), y por otro con unos alumnos que interrumpían mucho las clases pero que trabajaban muy bien.

Además, he observado que si todo lo que he comentado anteriormente se junta con situaciones de intervención personal en donde el alumnado hace trampas en el juego, nos encontramos con un ambiente poco conveniente para llevar a cabo la unidad didáctica y con ello la modificación de las normas del juego, tal y como ocurre en este fragmento narrado, en donde en ocasiones en el apartado de estrategias se creaba la necesidad de que hubiese un árbitro, aspecto que reducía el juego bueno en sí :

Anexo 2, Página 21 , Acta Sesión 8, 6.º Prim: *Lo más destacado fue que en ocasiones hacía falta un árbitro, por lo que las estrategias en este caso hacen que el juego bueno se reduzca un poco.*

Tras las observaciones que tuve, he podido ver que hay una minoría ruidosa en todas las clases, la cual no deja a esa mayoría silenciosa exponer sus ideas en este caso de modificación de normas, por eso he intentado en mis sesiones escuchar a ese alumnado a través de preguntas, o el material pedagógico entregado como la ficha de comprobación del juego bueno o las fichas de autoevaluación que se encuentran en el Anexo 1 del documento.

Por otro lado, un objetivo que tenía con la unidad era pasar de lo impulsivo a lo planificado, el egocentrismo contra trabajo en equipo, lo cual he conseguido, ya que de unas clases en las que extraer algo colectivo era complicado, he sido capaz de realizarlo, debido a que han visto que un deporte no es lo mismo que un juego bueno al que se le han aplicado estrategias el cual tiene un gran potencial educativo, en donde todos participan y el resultado no importa, ya que si todos tenemos las mismas posibilidades y nos divertimos, se cumple el objetivo.

En el curso de 5.º, detecté unos cuantos temas interesantes. El hecho de que hubiese unos cuantos alumnos que jugasen al balonmano, deporte que se asimila al Balón Colchoneta, hacía que el resto mejorase y estuviese más implicado en el ámbito estratégico, ya que en muchas ocasiones actuaban como entrenadores, o simplemente eran generosos y jugaban en equipo con el resto de sus compañeros. Por ello pienso que me ha ayudado en gran medida este alumnado para poder tener a esta clase más centrada en la unidad, ya que esto hacía que los individuos que jugaban mejor ayudasen y motivasen a participar a sus compañeros, lo cual muestro en las siguiente observación en los actas de las sesiones:

Anexo 2, Página 25 , Introducción Acta General 8, 5.º Prim*: Además, había 6-7 alumnos que en su tiempo libre juegan a balonmano, por ello se notaba las diferencias de nivel en algunos momentos, ya que este juego es un juego modificado del balonmano. Aunque dentro de ese alumnado, había una serie de alumnos que a lo largo de las sesiones, aun siendo conscientes de su "superioridad", comprendieron la finalidad del juego bueno y optaron por jugar más en equipo, lo cual me sorprendió en diferencia con el alumnado de 6.º.*

En cuanto a la participación del alumnado a la hora de modificar las normas como a la hora de intervenir en el juego de forma cooperativa para poder aplicar los planes tácticos, es clave para que los propios alumnos sean conscientes de que hay puntos débiles en el juego los cuales si los aprovechas puedes salir beneficiado. Lo que conlleva que se puedan modificar o eliminar algunas normas que enriquezcan y permitan un juego mucho más fluido.

Durante el juego bueno había alumnos que comentaban diferentes normas que eran interesantes para las estrategias, pero para el juego bueno no eran recomendables, ya que se perdía la participación de todos y la seguridad. Participación que al introducir las estrategias se mantuvo, ya que en la mayoría de los casos, aun modificando alguna norma que la perjudicaba, seguía participando todo el alumnado que estuviese implicado.

Por ello puedo inferir que el hecho de que un alumno participe más o menos, depende de la simplificación de la técnica. Si no disponemos de un juego que ofrezca muchas estrategias, y que además tenga pocas posibilidades de participar debido al exceso de habilidades técnicas e individuales, esto puede dar lugar a estrategias muy pobres en la actividad, lo cual no favorece a la modificación de las estrategias. Por lo tanto, el alumnado tiene que reglamentar el juego, y a medida que aplican las estrategias, mejoran táctica y técnicamente, por ello esto genera que haya que proponer nueva normativa en el juego.

En definitiva, la participación del alumnado influye considerablemente en que pueda o no modificar la normativa del juego bueno, ya que tanto su implicación y disposición como sus conocimientos y experiencias previas determinan o no la posibilidad de la temática de estudio tratada en este documento.

# 7- CONCLUSIONES

En este apartado de conclusiones intentaré dar sentido a los datos que he analizado anteriormente y además expondré las reflexiones que he podido obtener tras el análisis de la temática tratada.

La regla primaria que he seleccionado se ha convertido en un juego bueno en función de los intereses de todos, y aquí es en donde nuestros alumnos durante el transcurso de este y de las estrategias, consiguen modificar la normativa. Esto hace que el juego bueno sea una herramienta pedagógica eficaz para enseñar la táctica y la importancia de la normativa.

Por otro lado, tras observar cómo los alumnos reaccionan a las posibles modificaciones de la normativa, puedo inferir que siempre buscan la normativa que les permita anotar o acercarse al objetivo de forma más fácil, lo cual en algunas ocasiones fomenta el juego en equipo y en otras los impulsos de algunos alumnos. También es importante destacar que al depender el reglamento de los principios tácticos, planificar y realizar un estrategia coherente y fluida se convierte en un activo necesario para replantearse la normativa.

En la recta final de este proyecto, me gustaría dejar de lado mi perspectiva docente y exponer mi otra visión como es la de entrenador de balonmano. La impartición de esta unidad didáctica y el análisis que se documenta en este escrito me han hecho replantearme mi visión de este deporte. En base a mi experiencia vivida hasta ahora, nunca le había dado importancia al reglamento en balonmano, ni cuando era jugador ni ahora como entrenador, ya que solo me fijaba en lo básico y nunca me preguntaba el porqué de la normativa. Por el contrario, gracias a este estudio, he podido ver y reflexionar sobre el conjunto de reglas que engloban el balonmano y la función de cada una, ya que es distinto jugar o entrenar sabiendo el objetivo de algo a no tener consciencia de ello. Por esta razón, pienso que me ha ayudado este proyecto a ser capaz de ver desde otra perspectiva el reglamento del balonmano, lo cual se puede extrapolar a cualquier otro deporte como el baloncesto, el fútbol o la Fórmula 1 mismamente.

Como conclusión del estudio, el reglamento influye de gran manera en el juego motor reglado, ya que la dimensión estructural es clave para el transcurso de una actividad lúdica de este tipo. Tanto el reglamento propuesto en el juego bueno y en las estrategias, uno para que fuese más seguro y participativo, y otro para evitar impulsos, jugar en equi-

po y mejorar la memoria y planificación táctica, hace que el juego tome un rumbo diferente en función de las necesidades e intereses del alumnado y del docente.
Por lo tanto, se pueden modificar las normas del juego bueno una vez se aplican las estrategias. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la forma de impartir los conocimientos influye en que se pueda llevar a cabo y en que el alumnado consiga aprender lo que uno está buscando.

En definitiva, la normativa tiene una gran relación con las estrategias que se aplican en un juego motor reglado, ya que su implementación favorece a la actividad, y con ello proporciona un juego más rico tácticamente proporcionando fluidez.

En cuanto a los objetivos marcados al principio del documento, pienso que he sido capaz de cumplirlos, y con ello mejorar como docente, lo cual me beneficiará en un futuro como profesional de la educación, ya que gracias a la realización de este proyecto he podido analizar y profundizar en un tema de estudio útil y aplicable a la Educación Física en Educación Primaria.

Como limitaciones del estudio, he detectado que mi poca experiencia con la metodología en una unidad así me ha podido perjudicar en algunos momentos, ya que aun teniendo información científica a mis espaldas, he tenido que replantear sesiones y hacer ensayo y error para descubrir qué forma era la correcta. Además, pienso que si hubiese tenido a mi disposición más tiempo para realizar alguna sesión más, estoy seguro de que hubiesen salido muchas más modificaciones de la normativa.

En cuanto a futuras líneas de estudio que pueden salir a partir de aquí, estaría la de analizar si implementar de forma regular el Balón Colchoneta en el entrenamiento de un deporte específico como el balonmano mejoraría el rendimiento de los jugadores o si se podría utilizar como calentamiento; o cómo adaptar y aplicar este juego a niños más pequeños o en gente adulta en función de los objetivos que se persigan evaluando así su seguridad, atractivo y efectividad en distintos niveles de edad

Este estudio puede aportar a otros docentes la perspectiva que ha tenido un docente en prácticas a la hora de realizar una unidad didáctica de juego bueno y estrategias, en la cual se pueden detectar los fallos y aciertos de la metodología por medio de las observaciones y las reflexiones después de cada sesión. Además, he mostrado las fortalezas y debilidades que he podido detectar a la hora de impartir las sesiones y he sido capaz de

extraer los datos necesarios para poder realizar el estudio del tema en cuestión. Por último, creo que puede ser de gran ayuda a los docentes que quieran informarse de la importancia que tiene el reglamento en el juego y cómo la normativa de un juego bueno creado por los propios alumnos puede ser modificada a la hora de aplicar estrategias.

# 8- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS


Bores García, D., González Calvo, G., y García Monge, A. (2020). El acercamiento al Tratamiento Pedagógico de lo Corporal a través de la participación en una comunidad de práctica virtual. Didacticae, 7, 119-135

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. (2022, 30 de septiembre). Boletín Oficial de Castilla y León, 189. https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-26.pdf

Devís Devís, J y Peiró Velrt, C. (1997) "Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados" INDE. Barcelona.

Devís, J. y Sánchez, R. (1996) La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. En J.A. Moreno y P.L. Rodríguez (dirs.) Aprendizaje deportivo, Universidad de Murcia, 159-181.

García Monge, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. Ágora para la EF y el deporte, Nº 1, p. 55-70.

García Monge, A. (2005). Desarrollo curricular del juego en Educación Física Escolar: estudios de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria. Universidad de Valladolid.

García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas.: implicaciones para la Educación Física. *Educación física y deporte*, *26*(2), 83-110.

García Monge, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar:" el juego bueno".

Hernández Moreno, J. (1994). *Fundamentos del deporte: Análisis de las estructuras del juego deportivo*. INDE Publicaciones.

Hernández Moreno, J. (2005). *Análisis de las estructuras del juego deportivo* (Vol. 8). Inde.

López Corredor, A. (2007). La iniciación deportiva en la Enseñanza Primaria: Los juegos motores modificados. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (22), 127-154.

Martínez Álvarez, L., & Bores Calle, N. (2024). A figura de Reiner Hildebrandt-Stramann na configuração do modelo Tratamento Pedagógico do Corpóreo. *Kinesis*, *42*(esp. 2), 1-23.

Méndez Giménez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Buenos Aires: Revista Digital www. efdeportes. com. Ano*, *4*.

Navarro Adelantado, V. (1993). Naturaleza del juego, naturaleza del deporte: una misma cosa. *Perspectivas de la actividad física y del deporte*, (12), 36-42.

Navarro Adelantado, V. (1998). El diseño de juegos motores como procedimiento en la enseñanza. *Educación Física Escolar y Deporte de alto rendimiento. Las Palmas de Gran Canaria: ACCAFIDE*, 175-194.

Parlebas, P. (1988). Elementos de sociologia del deporte./Elements of sport sociology. *Málaga*.

Parlebás, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Paidotribo. Barcelona, p. 58-66.

Román Seco, J. d. D. (2019). Evolución del juego de balonmano: parte 3. Reglas de juego. (Monografía). Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (INEF) (UPM), Madrid

Vaca Escribano, M., & Medina Vaquero, M. (1997). Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en Educación Infantil: Construir el significado educativo de una práctica desde la interpretación y explicación compartida de lo ocurrido. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, (1), 12.

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

Vaca Escribano, M. (2007). Un proyecto para una escuela con cuerpo y en movimiento.

Zhang, D., & Thielscher, M. (2015). A logic for reasoning about game strategies. In *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence* (Vol. 29, No. 1).

# 9- ANEXOS

## Anexo 1: UNIDAD DIDÁCTICA DE JUEGO BUENO Y ESTRATEGIAS

TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

En busca del juego bueno hasta llegar a dominar las estrategias.

LOCALIZACIÓN EN EL CURRÍCULO OFICIAL

La presente situación de aprendizaje se localiza en el currículum, de acuerdo con el *DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, principalmente* dentro del BLOQUE C. Resolución de problemas en situaciones motrices y del BLOQUE D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

De todas formas, se trabajan además contenidos propios de otros bloques: BLOQUE B. Organización y gestión de la actividad física, BLOQUE E. Manifestaciones de la cultura motriz, y BLOQUE G. Información, digitalización y comunicación.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

He seleccionado esta temática para mi Unidad didáctica, debido a que como he sido jugador de balonmano y en la actualidad soy entrenador en un club de este deporte en mi ciudad, quería llevar a cabo una unidad relacionada con ello, por esa razón mi idea inicial era realizar una iniciación deportiva del balonmano basada en el modelo de enseñanza comprensiva.

Sin embargo, tras ver el contexto educativo del centro escolar en el que iba a impartir docencia, y tras hablar con mis respectivos tutores, decidimos que era mejor que llevase a cabo en el aula una situación de aprendizaje sobre el Juego Bueno y las Estrategias del "Balón Colchoneta", el cual es un juego modificado del balonmano y se puede tomar como iniciación deportiva.

El juego sobre el que se va a girar esta unidad didáctica es “el juego del Balón Colchoneta”, que consiste en que se colocan dos colchonetas de forma horizontal a cada lado de un campo delimitado y un área alrededor donde los participantes no pueden entrar. Para poder anotar un punto es necesario que el balón bote una vez antes de tocar la colchoneta. Los equipos están formados por grupos de cinco o seis personas cada uno y el jugador que tiene el móvil no puede moverse hasta que no pase a otro compañero o intente hacer punto.

En función al contexto que viene a continuación, he decidido realizar esta unidad didáctica de juego bueno y estrategias en este grupo debido a que además de que es la etapa en la que se implementan y se imparten las estrategias, al ser un grupo excesivamente competitivo en donde hay muchas dimensiones personales, he detectado que puede ser una buena oportunidad llevar a cabo esta unidad en este curso, para intentar mejorar ese aspecto y que sean capaces de ponerse de acuerdo para pactar las normas y que aprendan a jugar en equipo dejando a un lado las individualidades.

Además, la realización de esta unidad me va a servir para llevar a cabo mi tema de investigación de mi presente TFG, por ello seleccioné esta temática para mi proyecto.

## CONTEXTO

La unidad didáctica se ha llevado a cabo en el CEIP Marqués de Santillana. El centro se encuentra en el barrio de El Carmen, al sur de la ciudad de Palencia. Este barrio presenta una notable diversidad sociocultural, caracterizada por la convivencia de residentes históricos, población emigrante y minorías étnicas. El colegio acoge a 221 estudiantes en 12 aulas de Educación Infantil y Primaria, contando con un equipo docente de 24 profesores, además de personal de apoyo especializado como ATEs, técnicos en Educación Infantil y una fisioterapeuta.

El alto porcentaje de alumnado con necesidades educativas especiales supera el 30%, marcando un aspecto central en la identidad del centro, que es preferente para estudiantes con dificultades de movilidad.

La diversidad sociocultural del alumnado plantea tanto retos como oportunidades en el desarrollo curricular y en la convivencia escolar. La heterogeneidad del alumnado requiere una enseñanza adaptada a distintos niveles de competencia lingüística y cultural, lo

que demanda estrategias inclusivas y metodologías diferenciadas. Además, la convivencia entre diferentes orígenes socioculturales puede generar desafíos en la cohesión de las clases y en la gestión de conflictos, lo que hace fundamental el trabajo en valores, la educación intercultural y la promoción de una convivencia positiva.

En Educación Física, el desarrollo de la docencia se lleva a cabo en tres espacios: el gimnasio, el patio y el aula.  El gimnasio es algo pequeño pero acogedor, lo que implica tener en cuenta el espacio de este para planificar tus sesiones, el cual cuenta con un baño de hombres y de mujeres, una sala de materiales o almacén y una puerta de acceso directo al patio del colegio. En mi caso las sesiones de Juego Bueno las impartí en el gimnasio. En cambio, las de estrategias transcurrieron en el patio del centro.

El patio es amplio y cuenta con muchas zonas para realizar diferentes actividades. En el caso de mi proyecto, para las sesiones relacionadas con las estrategias utilicé la cancha de fútbol, la cual por tema de espacio me ayudó bastante.

En cuanto al grupo de referencia en el que se va a centrar la situación de aprendizaje, es el curso de 6.º de Primaria.

Esta clase está compuesta por 23 alumnos y alumnas, de los cuales 10 son niñas y 13 son niños. Se trata de un grupo altamente participativo, caracterizado por su naturaleza altamente competitiva. Un número significativo de estudiantes muestra tendencias de liderazgo, con actitudes que en ocasiones pueden evidenciar prepotencia o una necesidad de ejercer autoridad sobre sus compañeros. Al mismo tiempo, hay otro grupo de alumnos que adopta una actitud más discreta, permaneciendo en un segundo plano dentro de la dinámica del aula.

Un rasgo común en la mayoría del alumnado es un nivel elevado de frustración ante el error o la dificultad en las tareas. Desde el punto de vista competencial, la clase cuenta con un nivel adecuado a la etapa educativa en la que se encuentra. No hay alumnos que requieran adaptaciones curriculares, ya que todos siguen las propuestas de aprendizaje dentro de las condiciones habituales. La implicación en las actividades es notable, con una participación activa y una actitud motivada hacia el aprendizaje. Se trata de un grupo que responde bien a diferentes metodologías y estilos de enseñanza, mostrando curiosidad e interés ante propuestas variadas.

En cuanto a la diversidad del aula, se identifican 5 alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo. Dos de ellos requieren medidas de compensación educativa debido a su pertenencia a minorías étnicas y su desconocimiento del idioma, lo que supone un reto en su integración y progresión académica. Además, hay un estudiante con dificultades de aprendizaje, otro con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y un alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Estos casos requieren una atención diferenciada y estrategias específicas para garantizar su adecuado desarrollo académico y social dentro del grupo.

En términos de dinámica de clase, se observa una adecuada disposición hacia la participación en las tareas propuestas, con una actitud generalmente positiva en el aula. El alumnado muestra flexibilidad ante distintos modos de trabajo y es capaz de reflexionar sobre sus propias acciones. Además, participa activamente en la formulación de respuestas y en la propuesta de actividades. La colaboración en la gestión y traslado de materiales es adecuada, aunque en algunos casos es necesario recordar la importancia del trabajo en equipo y del respeto hacia los recursos compartidos

OBJETIVOS

1. Respetar las normas que se vayan proponiendo junto al conjunto del alumnado.
2. Proponer y participar de forma activa en los momentos de reflexión para la construcción del juego bueno.
3. Reflexionar sobre las problemáticas que pueden surgir a lo largo de las sesiones.
4. Fomentar la participación de los compañeros.
5. Aprender la importancia del juego bueno en el aula y conocer sus características y elementos.
6. Transformar las lógicas personales del alumnado en lógicas educativas dentro del contexto de los juegos en Educación Física.
7. Comprender la importancia del juego en equipo y seguro.
8. Aplicar los conocimientos de estrategias explicados en la propuesta.
9. Ser conscientes del paso de actitudes y actuaciones individualistas a comportamientos compartidos y en equipo, tanto en ataque como en defensa.
10. Interpretar las estrategias de forma grupal y llevarlas a la práctica de forma eficiente.

## COMPETENCIAS CLAVE

En esta unidad se trabajarán las siguientes competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia emprendedora (CE)

## INTERDISCIPLINARIEDAD

La Educación Física ofrece muchas oportunidades para la interdisciplinariedad, y en mi propuesta se trabajan las siguientes áreas:

Lengua Castellana y Literatura:

- Aprender y utilizar vocabulario específico del área de E.F.
- Describir y narrar movimientos, estrategias, o experiencias del juego.
- Fomentar la comunicación el debate y la puesta en común de propuestas sobre el juego.

Matemáticas:

- Trabajar la orientación espacial a través de los conceptos de posición, dirección, distancia, trayectoria, velocidad o desplazamientos.
- Trabajar el conteo de repeticiones, acciones o puntos.
- Resolución de problemas en el juego.

Educación Artística:

- Dibujar sus planes estratégicos.

Educación para la Ciudadanía y los Derechos Humanos:

- Igualdad de género a través del juego bueno y las estrategias.
- Resolución de conflictos en las diferentes acciones de juego
- Adquisición y aceptación de roles y responsabilidades.

- Comprensión de la normativa asignada.
- Trabajo en equipo y cooperación.

CONTENIDOS

**6.º Primaria**

B. Organización y gestión de la actividad física.

− Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

− Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espaciotemporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Selección de respuestas en función de una adecuada percepción selectiva: anticipación de las consecuencias sensoriales del movimiento. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.

− Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal (Conciencia y control del cuerpo. Interiorización y organización funcional del propio cuerpo: anticipación efectora.); Equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente; organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio); temporal (simultaneidad y sucesión de acciones; organización temporal del movimiento: ajuste de una secuencia de acciones a un intervalo temporal determinado; anticipación de la organización temporal de un movimiento aplicada a los nuevos aprendizajes motrices) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y

en la interceptación de trayectorias de móviles; direccionalidad del espacio; dominio de los cambios de orientación y de las posiciones relativas derivados de los desplazamientos propios y ajenos).

− Creatividad motriz: Identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Ejecución de movimientos de progresiva dificultad con los segmentos corporales no dominantes en situaciones variables. Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.

− Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación oposición): Individuales: Actividades atléticas (carreras de velocidad, carreras de larga duración, carreras de obstáculos, carreras de relevos, carreras por monte o montaña, salto de altura, salto de longitud, multisaltos, lanzamientos, etc.). Actividades gimnásticas (saltar, desplazarse, girar, equilibrar, coordinar, controlar gestos). Otras actividades (patinar, escalar, nadar, esquiar, tirar con arco, etc.). De oposición: Actividades de adversario (judo, esgrima, etc.), actividades de cancha dividida (tenis, bádminton, raquetas, indiaca, tenis de mesa, etc.), actividades de muro o pared (frontón, pelota a mano, etc.). De cooperación y cooperación/oposición: Actividades de cooperación (acrosport, juegos cooperativos, desafíos físicos cooperativos, cuentos motores cooperativos, etc.). Actividades de cooperación-oposición (juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos alternativos, juegos y deportes modificados, los juegos de cancha dividida y los juegos de invasión).

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

− Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.

− Concepto de fairplay o “juego limpio”.

− Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia tanto en situaciones motrices surgidas en clase como en espectáculos deportivos y adopción de actitudes adecuadas para evitar comportamientos discriminatorios (discriminación por cuestiones de género, capacidad, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista; abuso sexual o cualquier forma de violencia).

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

E. Manifestaciones de la cultura motriz.

− Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas. Diferentes técnicas expresivas

G. Información, digitalización y comunicación.

− Vocabulario específico del área.

− Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad y empatía con las intervenciones de los demás.

## CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los contenidos transversales que se van a llevar a cabo junto a los específicos de la unidad son los siguientes:

- Educación para la Paz y resolución de conflictos
- Educación para la igualdad
- Educación emocional
- Educación en valores
- Aprendizaje significativo mediante la intención transformadora que se persigue con el fomento de la autonomía y la reflexión.

Todo ello con el objetivo de formar individuos integrales que tengan pensamiento crítico y que puedan conectar todo el aprendizaje al mundo real en un futuro.

## METODOLOGÍA

La metodología de esta unidad se puede dividir en dos partes. Por un lado la que se utiliza en el Juego Bueno, y por otro lado la que se utiliza en el apartado de Estrategias. Esta información está extraída de García Monge. A (2005), (2011)

Según García Monge. A (2011), la metodología del "Juego Bueno" se basa en la reflexión activa y consciente del alumnado sobre su propia práctica lúdica y la de los demás, guiada por el docente, con el objetivo de construir colectivamente una forma de jugar que sea más educativa, inclusiva, segura y respetuosa, transformando así cualquier actividad lúdica en un proceso educativo enriquecedor. En esta metodología se siguen estos parámetros:

- Identificación de problemas en el juego
- Compartir el proyecto
- Centrar en problemas concretos del juego el tema de la lección
- Reflexión en y tras la acción
- Identificar los elementos relacionados con el tema de la lección
- Compartir y evaluar las producciones o resultados

Según García Monge. A (2005), la metodología en el apartado de Estrategias se basa en la práctica lúdica, la reflexión guiada, la instrucción táctica y el uso de herramientas de planificación, todo ello con el objetivo de desarrollar el pensamiento estratégico y táctico del alumnado en el contexto de los juegos motores.

Esta metodología se centra en:

- Identificación de elementos tácticos en la acción espontánea de los estudiantes y darles un significado compartido
- Facilitación a la hora de planificar la acción.
- Aplicar y comprobar los planes de acción con opciones. Tras la planificación, se lleva a cabo la acción en el juego, permitiendo al alumnado experimentar y verificar la eficacia de sus estrategias.
- Reflexionar sobre la acción
- Utilizar diferentes elementos tácticos para planificar, analizar y entender la acción
- Desarrollar una memoria táctica
- Utilización de fichas para la planificación de estrategias

- El docente como guía activo
- Progresión a lo largo de las sesiones
- Priorizar el proceso sobre el resultado
- Crear un ambiente despenalizado

No obstante, la agrupación del alumnado será por equipos en función de la normativa del juego bueno que ellos decidan, y en la parte de estrategias en 4 equipos de 5-6 personas. La selección de los alumnos que irán en un grupo o en otro dependerá de la sesión, ya que en ocasiones se realizará al azar y otras veces lo decidirán los docentes.

## TEMPORALIZACIÓN

La temporalización de la situación de aprendizaje ha transcurrido del 24/03/2025 hasta 29/04/2025, constando de cinco sesiones de Juego Bueno entre el 24/03 hasta el 04/04 y cuatro sesiones de estrategias entre el 7/04 hasta el 29/04.

Las sesiones con el grupo de 6.º de Primaria consistían en tres sesiones semanales, dos de una hora y una de 45 minutos.

## ESPACIO Y MATERIAL UTILIZADOS

El espacio utilizado para la realización de la unidad ha sido el propio aula en alguna ocasión, el patio y el gimnasio.

Material:

- Pizarras
- Balones (mini baloncesto y de plástico de balonmano)
- Cuatro colchonetas
- Sillas, un plinto y un banco para apoyar las colchonetas
- Cuerdas y conos para delimitar el área
- Petos
- Fichas entregadas al alumnado

Este material se utilizará para poder llevar a cabo la unidad de "Balón Colchoneta" tanto dentro del gimnasio, el cual es bastante pequeño, como en el patio. Para el juego bueno, como me interesa que haya observadores, prefiero jugar dentro del gimnasio para que así pasen por todos los roles, pero en la sección de estrategias, me interesa realizarla en el patio con el objetivo de que haya dos partidas simultáneas. Por esto mismo sacaré más partido al espacio y sobre todo al patio, lugar en donde puedo desenvolver mejor las sesiones.

## ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO

Propuesta didáctica: Juego Bueno y Estrategias del "Balón Colchoneta"

La estructura de la sesiones y funcionamiento de las sesiones será la siguiente, la cual acuñó Vaca Escribano, M (2002):

Momento de encuentro: Se refiere al inicio de una experiencia educativa, donde se establece una conexión inicial entre los participantes y se crean las condiciones necesarias para un ambiente de aprendizaje propicio. Este momento busca generar confianza y preparar a los estudiantes para el proceso educativo. En él he llevado a cabo un recordatorio de la sesión anterior y la explicación de la sesión que se va a impartir.

Momento de construcción de aprendizajes: Es el núcleo del proceso educativo, donde se desarrollan las actividades pedagógicas que permiten a los alumnos adquirir conocimientos, habilidades o valores. Este momento está centrado en la interacción activa y significativa entre los estudiantes y los contenidos. En él se ha llevado a cabo la parte de la lección en la que el alumnado genera a través de acciones el aprendizaje.

Momento de despedida: Representa la conclusión del proceso educativo, donde se reflexiona sobre lo aprendido y se cierra la experiencia. Este momento es importante para consolidar aprendizajes y dejar una impresión duradera en los participantes. En él he insistido en que reflexionasen sobre su propia acción y en realizar un resumen y repaso de lo impartido anteriormente.

## SESIONES DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

JUEGO BUENO 5.º y 6.º (4 y 5 sesiones respectivamente)

Momento de encuentro 1:

-Se explicará la unidad de Jugo Bueno y el nombre de esta a partir del juego “Balón Colchoneta”.

- Se preguntará qué es el juego bueno a modo lluvia de ideas, ya que lo han visto al comienzo del curso. A continuación se explicará en qué consiste.

-Más tarde se explicará y se dejará clara la regla primaria (Para anotar la pelota tiene que tocar la colchoneta) y los aspectos sobre los que se pueden aplicar normas (el material, los espacios, los jugadores, las formas de progresar, las metas y el tiempo) para cumplir el objetivo del juego bueno (los propios alumnos sean capaces de realizar un juego donde todos participen, que sea seguro y sepan su funcionamiento, sean capaces de cambiar las normas y no necesiten que un adulto o profesor esté regulándolo continuamente).

-Además se recordaron las Reglas de Oro (no hacer daño, no hacerse daño y cuidar el material)

-Dividir al alumnado en dos equipos y jugar con un balón de un material más duro para ver cuánto tiempo tardan en cambiarlo.

Momento de encuentro 2, 3, 4 y 5:

Repaso de las normas agregadas en la sesión anterior y recordatorio del objetivo del juego bueno y sus pilares fundamentales. Además, se comentarán todos los aspectos que sean necesarios en función del comportamiento del alumnado y de la aceptación de la normativa por parte de este.

Momento de construcción de aprendizajes 1, 2, 3, 4 y 5.

Al ser sesiones de Juego Bueno, he realizado una batería de preguntas a partir de la cuál guiaré al alumnado para conseguir el objetivo de las sesiones.

BATERÍA DE POSIBLES PREGUNTAS Y NORMAS EN FUNCIÓN DEL TRANSCURSO DEL JUEGO:

- ¿Hemos participado todos por igual?

Respuesta esperada: No. ¿Qué podemos hacer para que haya más participación?

Solución: Reducir el número de participantes: 6 vs 6 , y el resto adoptan el rol de observadores, en donde se explicará cuál es su función.

- ¿Qué ha pasado a la hora de atacar y defender?

Respuesta esperada: Que no había ni campo ni portería seleccionada para cada equipo

Solución: Asignar un campo y una colchoneta en la que anotar.

- Modificar la pelota para probar otros tamaños, texturas y materiales.
- Para que haya más participación y seguridad, se puede proponer jugar con la mano.

Solución: Fijamos que solo se puede tocar la pelota con la mano.

- ¿Habéis estado cómodos y seguros con la pelota para jugar? ¿Por qué?

Respuesta esperada: No, porque hace daño y no es segura, Mejor una de plástico o de goma espuma.

Solución: Se cambia la pelota de juego por una más segura, que no hace daño, se agarra bien y es cómoda.

- ¿Hemos participado todos por igual? ¿El bote favorece la participación?

Respuesta esperada: No, no participamos todos por igual, el bote lo dificulta

Solución: Por ello que el que tenga la pelota solo pueda dar 3 pasos con balón y no puede botar.

- ¿El juego es lo suficientemente seguro?

Respuesta esperada: No, porque hay muchos empujones cuando el balón cae al suelo.

Solución: Que haya intercambio de posesión si la pelota cae al suelo.

- ¿El juego es seguro cuando tengo el balón en la mano?

Respuesta esperada: No, porque hay contacto.

Solución: Por ello no se puede contactar a los jugadores cuando tengan el balón en la mano.

- ¿Es fácil que todos tengamos las mismas oportunidades de anotar punto?

Respuesta esperada: No, porque hay muchos jugadores alrededor de la colchoneta.

Solución: Implementar un área recta en el que no puede entrar ningún jugador.

- Modificar el tamaño del área para aumentar o disminuir el número de lanzamientos.
- Hay jugadores que no han tocado la pelota, ¿cómo podemos solucionarlo?

Respuesta esperada: Añadiendo un número mínimo de pases en el equipo.

Solución: Realizar mínimo 4 pases entre personas diferente del grupo.

- Añadir portero para que sea más complicado anotar, aunque esto implica lanzamientos más fuertes por lo que habría menos seguridad, pero si no hay portero habrá menos participación y será más fácil anotar.
- Si el balón toca el techo, cambio de posesión.
- Si el balón o algún jugador sale del campo delimitado, saca e inicia su posesión el equipo contrario.
- ¿El juego es seguro tanto cuando atacamos como cuando defendemos?

Respuesta esperada: No, porque sigue habiendo bastante contacto.

Solución: No se puede contactar a ningún jugador ni en ataque ni en defensa.

- ¿El juego es fluido y participativo?

Respuesta esperada: No, hay jugadores que tienen el balón mucho tiempo y no la pasan.

Solución: Solo se puede tener el balón en la mano durante 5 segundos como máximo, si se sobrepasa el tiempo, se intercambiará la posesión.

- ¿Qué podemos hacer para que no haya lanzamientos fuertes desde lejos y haya más participación y seguridad?

Solución: Para anotar la pelota tiene que botar al menos una vez en el área

- Que el que tenga la pelota no se pueda mover para que así aumentase la participación del alumnado

- ¿Un área curva facilita la capacidad de anotar de todos?

Respuesta esperada: Sí, porque habría más espacio por el lateral del campo.

- Hay ocasiones en las que todo el equipo toca la pelota, pero no todos tienen la misma capacidad de anotar, ¿cómo lo podemos solucionar?

Solución: Que no pueda anotar dos veces seguidas el mismo jugador, fomentando así la participación de todos.

- Que la pelota tenga que botar dos veces antes de anotar, eliminando así los lanzamientos desde posiciones lejanas y los lanzamientos fuertes.
- Añadir expulsiones para implementar las superioridades e inferioridades en el apartado de estrategias.

Momento de reflexión y despedida (Vuelta a la calma) 1:

Repaso de la Regla Primaria, y de las normas hemos implementado y su porqué.

Momento de reflexión y despedida (Vuelta a la calma) 2, 3, 4 y 5:

Repaso de las normas implementadas y su porqué, además de la reflexión de las partidas vivenciadas.

ESTRATEGIAS 6.º (4 sesiones)

SESIÓN 6

Momento de encuentro:

- Explicar qué son las estrategias para que vean la importancia de que para que todos podamos anotar, tenemos que participar todos, no solo tocar balón sino poder anotar, y eso se consigue con las estrategias.

- Comentarles que mantenemos las normas del juego bueno realizado en sesiones anteriores.

- Explicar principios tácticos y decirles que siempre los debemos tener presentes (Cómo avanzamos y evitamos que avancen, de la ficha de Principios tácticos) ANEXO

- Explicar el apartado de la ficha: ¿Qué hay que tener en cuenta para que nuestro equipo pueda anotar en equipo?

Por último, hay que explicar que a medida que juguemos saldrán aspectos en la estrategia llamados elementos tácticos,  y que los iremos poniendo en la ficha individual de los Principios tácticos.

Momento de construcción de aprendizajes

- Consiste en dividir al alumnado en 4 equipos, darles las fichas grupales (ANEXO) en donde tendrán que planificar una acción de ataque y de defensa, la cual tienen que comprender y ensayar, ya luego tendrán que realizar esa estrategia contra el rival, y después completar la ficha y reflexionar entre todos lo ocurrido en las acciones de juego. Con el objetivo de ir extrayendo poco a poco los elementos tácticos más característicos.

Preguntas que se pueden comentar:

> Ataque: ¿Qué tienen que hacer los que no tienen el balón cuando el otro equipo ataca?
>
> Defensa: ¿Dónde es más difícil que nos marquen?

Añadir algún elemento táctico si el alumnado lo nombra,

*Si da tiempo, ejemplificar una estrategia y ver en qué han fallado o qué ha ocurrido*

Momento de despedida

Momento de reflexión en donde se comentarán los aspectos de la ficha grupal: si les ha salido la estrategia, que la expliquen, que cambiarían y que rellenen la tabla que se adjunta en la ficha.

SESIÓN 7

Momento de encuentro:

Se realizará un repaso de lo visto en la sesión anterior.

Momento de construcción de aprendizajes:

- Se comentará la importancia de la defensa en nuestro juego del Balón Colchoneta con el objetivo de que interioricen la defensa, y con ello se preguntará al alumnado cómo

puede resolver una situación de juego en este caso de defensa de forma exitosa siguiendo el principio táctico de cubrir espacios/cómo ocupamos los espacios en defensa,

-Se realizarán unas preguntas introductorias, para explicar cada elemento táctico:

Distribución espacial: ¿Cómo podemos organizarnos para defender mejor? Tipo: abiertos con presión, cerrados, defensa individual, defensa en zona, por líneas defensivas.

Roles: presión, pantalla/blocaje, interceptor.

Ayuda defensiva / Cobertura: Si un atacante se desmarca, ¿qué tenemos que hacer?

Basculaciones: Si un atacante se desmarca, ¿qué tenemos que hacer?

Repliegue: ¿Qué tenemos que hacer si perdemos el balón en ataque?

Después, se seguirá el mismo plan que en la sesión anterior pero con un Plan A y un Plan B de defensa: Plan, Ensayo, Acción, Completar la ficha, Reflexión y si da tiempo Ejemplificación de una de ellas.

Momento de reflexión y despedida:

Reflexionar sobre lo visto en la sesión y preguntarles que qué han aprendido en la sesión.

SESIÓN 8

Momento de encuentro:

Se realizará un repaso de lo visto en la sesión anterior de defensa y se realizará una explicación de los elementos tácticos de ataque, los cuales son los siguientes:

- Distribución del equipo = posiciones
- Circulación de pelota y apoyos de pase
- Movimientos de los jugadores: Desmarques->moverse para recibir el balón
- Paredes
- Llevarse a un defensa
- Engaño/amagos de pase o de tiro
- Cambios de banda
- Roles de ataque, pasador, organizador, tirador, pivote, extremos…

Estos elementos serán entregados en una ficha al alumnado para que pueda tenerlos presentes y así poder realizar su estrategia en función de estos, marcando qué elementos han utilizado en cada estrategia.

Momento de construcción de aprendizajes:

Después en el patio se harán 4 equipos y se seguirá el mismo plan que en sesiones anteriores, realizando un Plan A y un Plan B de ataque. Seguidamente se llevará a cabo el Ensayo, la Acción, se completará la ficha llevando a cabo una reflexión de la estrategia, y por último si da tiempo, una ejemplificación de una de ellas.

Momento de reflexión y despedida:

Reflexionar sobre lo visto en la sesión y preguntarles que qué han aprendido en la sesión.

SESIÓN 9

Momento de encuentro:

Se realizará un repaso de lo visto en las tres sesiones anteriores.

Para esta sesión se ha comunicado previamente al alumnado de que tiene que traer de casa una estrategia planificada tanto de ataque como de defensa, la cual deberán entregar al comienzo de la clase. Seguidamente, de forma aleatoria, se seleccionarán de 4 estrategias. El autor de cada una de ellas tomará el rol de entrenador y será el encargado de explicar y transmitir lo que ha querido plasmar en la estrategia, el resto deberá seguir sus indicaciones.

Momento de construcción de aprendizajes:

Ya en el patio se realizarán cuatro equipos, con un entrenador en cada uno, el cual explicará la estrategia y la ensayarán. Después, completarán la ficha y el entrenador deberá comunicar a todos si sus jugadores han seguido su estrategia, en qué elementos tácticos tanto de ataque como de defensa se ha basado y si se ha conseguido el objetivo de anotar y defender correctamente gracias a su estrategia.

Momento de reflexión y despedida:

Reflexionar sobre lo visto en la sesión y preguntarles que qué han aprendido en la sesión.

Además, se les entregará una ficha de autoevaluación de la unidad completa la cual servirá para mi presente TFG y para la evaluación de la situación de aprendizaje.

ESTRATEGIAS 5.º (3 sesiones)

SESIÓN 1

Momento de encuentro:

Tras reunir al alumnado en el lugar de asamblea del gimnasio, se explicará que empezamos las sesiones de estrategias a partir del juego bueno que ya hemos elaborado.

Aquí se explicará la importancia del juego en equipo para poder cumplir las estrategias. Para ello vamos a planificar la estrategia, luego vamos a ensayarla, después vamos a practicarla en un partido y por último vamos a reflexionar sobre ella gracias a la ficha que se les entregará.

Se les comunicará que tienen dos misiones: atacar y defender, y para ello hay que saber "Cómo ocupar los espacios"

Una vez dicho esto, se explicarán los principios tácticos que son los pilares fundamentales sobre los que se basan las estrategias, los cuales son:

Principios tácticos (ATAQUE)

1. ¿Cómo mantenemos la posesión de la pelota?
2. Avanzar con la pelota en una dirección, en este caso hacia delante.

Para atrás no avanzamos aunque haya espacio.

3. Acercar el balón a la colchoneta

Cómo nos colocamos y qué decisiones tomamos para anotar,

Hay que explicar que hay que moverse para poder recibir el balón, si me quedo parado o voy hacia detrás nunca recibo. (el que les llegue el balón es en función de la colocación del jugador)

Principios tácticos (DEFENSA)

- Cómo nos colocamos en defensa
- Qué tenemos que hacer para robar el balón y cortar líneas de pase

Dar alguna pincelada sobre que puedo presionar, pero dejo espacio entonces, que los atacantes no reciban por detrás del defensor, que se puede dejar tocar la bola lejos de la zona de ataque, etc., que hay diferentes tipos de defensa, roles, etc.…

Momento de construcción de aprendizajes:

Salir al patio con el objetivo de que planifiquen, ensayen, lleven a cabo en un partido y reflexionen sobre su estrategia a partir de los principios tácticos presentados.

Momento de reflexión y despedida:

Preguntar a los grupos sobre la ficha presentada y detectar qué elementos tácticos han podido observar a partir de los principios tácticos. Se realizarán las siguientes preguntas:

- Explicación de la estrategia
- ¿Qué ha ocurrido?
- ¿Qué destacáis de vuestra estrategia?
- ¿Qué mejoraríais de la estrategia?

Si da tiempo se puede ejemplificar alguna estrategia, ver en qué ha fallado con el objetivo de que reflexionen y construyan un pensamiento táctico.

SESIÓN 2 (07/05/2025)
Momento de encuentro:

Tras dar la bienvenida al alumnado y habiendo colocado ya el material en el patio, se realizará un repaso de la sesión anterior, haciéndoles preguntas sobre lo que hicieron,

Además, retomaremos la modificación de normas en función de las estrategias, en este caso con la expulsión de un jugador en el caso de que toque 3 veces a un jugador. También se preguntará si en función de lo que se jugó el anterior día, modificarían alguna norma.

Después haré 4 equipos nuevos y les daré una ficha nueva de estrategias en blanco. Aquí comentaré lo que más me ha llamado la atención de las fichas del otro día, los llamados elementos tácticos, que son los aspectos que salen tras llevar a cabo una estrategia siguiendo los principios tácticos. Estos son: ir a recibir el balón, defensa individual, estar cada uno en su sitio, recibir en carrera, defender 3-3 (líneas defensivas) y roles.

Seguidamente, les diré que los copien, que piensen y escriban cuáles más puede haber a la hora de hacer estrategias del juego "Balón Colchoneta".

Por último, les recordaré los principios tácticos y seguiremos la estructura de las sesiones de estrategias:

Planificación, Ensayo, Puesta en acción, Completar la Ficha y Reflexión.

Momento de construcción de aprendizajes

Se seguirá la estructura seleccionada, pasando por los equipos para hacer un seguimiento más individual del proceso. Se realizarán paradas para recordar algunas tareas en caso de que sea necesario.

Momento de reflexión y despedida:

Tras completar la ficha, juntaré a todo el alumnado por equipos y les preguntaré lo siguiente:

- Explicación de la estrategia inicial
- ¿Qué ha ocurrido?

- ¿Qué mejoraríais de la estrategia?
- ¿Qué elementos tácticos habéis detectado?
- ¿Modificarías o añadiríais alguna norma?

Por último, concluirá la sesión con un resumen y recordatorio de la misma, además se les comunicará que piensen en casa para la próxima posibles normas que cambiarían y qué elementos tácticos más puede haber.

SESIÓN 3

Momento de encuentro:

Tras dar la bienvenida al alumnado y habiendo colocado ya el material en el patio, se realizará un repaso de la sesión anterior, haciéndoles preguntas sobre lo que hicieron respecto a los elementos tácticos.

Además, retomaremos la modificación de normas en función de las estrategias, en este caso con la norma de dejar espacio a la hora de sacar de fuera, y que no hace falta que toquen el balón tres personas antes de poder anotar. También se preguntará si en función de lo que se jugó el anterior día, modificarían alguna norma más.

Después haré 4 equipos nuevos y les daré una ficha nueva de estrategias en blanco. Aquí comentaré lo que más me ha llamado la atención de las fichas del otro día, como ya se vio en la anterior sesión. los llamados elementos tácticos, que son los aspectos que salen tras llevar a cabo una estrategia siguiendo los principios tácticos.

De la 1.º sesión: Ir a recibir el balón, defensa individual, estar cada uno en su sitio, recibir en carrera, defender 3-3 (líneas defensivas) y roles.

De la 2.º sesión: Posiciones de extremo y pivote, presionar arriba, ocupar el mayor sitio/espacio posible en defensa=basculaciones, y movimiento de balón.

Seguidamente, les diré que los copien, que piensen y escriban cuáles más puede haber a la hora de hacer estrategias del juego "Balón Colchoneta", en donde el docente les dará algunas pinceladas e indicaciones de otros posibles elementos.

Por último, les recordaré los principios tácticos y la importancia de jugar en equipo y de cumplir las estrategias grupales y seguiremos la estructura de las sesiones de estrategias: Planificación, Ensayo, Puesta en acción, Completar la Ficha y Reflexión.

Momento de construcción de aprendizajes

Se seguirá la estructura seleccionada, pasando por los equipos para hacer un seguimiento más individual del proceso. Se realizarán paradas para recordar algunas tareas en caso de que sea necesario.

Momento de reflexión y despedida:

Tras completar la ficha, juntaré a todo el alumnado por equipos y les preguntaré lo siguiente:

- Explicación de la estrategia inicial
- ¿Qué ha ocurrido?
- ¿Qué mejoraríais de la estrategia?
- ¿Qué elementos tácticos habéis detectado?
- ¿Modificarías o añadiríais alguna norma?

Por último, concluirá la sesión con un resumen y recordatorio de la misma, además se les comunicará que es la última sesión de la unidad. Por último, se les entregará la ficha de autoevaluación que se realizará en clase.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las adaptaciones que se realizarán para aquel alumnado con necesidades específicas (TDAH, TEA o dificultad de comprensión) son las siguientes:

- Explicación y atención individualizada de los contenidos después de la explicación general.

- Se ordenará a la totalidad del alumnado pasar por todas las posiciones durante las acciones de juego para que así todos los individuos puedan tener oportunidad de anotar y de participar activamente en el juego.
- El docente intervendrá activamente sobre estos alumnos para explicarles durante las acciones de juego lo que tienen que hacer específicamente para poder participar y ser parte del juego, de forma que ganen más protagonismo en las partidas y en las reflexiones.
- En el caso de que se pueda, de otorgará más tiempo a este alumnado para poder pensar y reflexionar sus respuestas, ya sea de forma oral u escrita.
- Además, se realizarán variantes y modificaciones en la normativa (juego bueno y estrategias), para que puedan participar en igualdad de condiciones.

EVALUACIÓN

La evaluación de la presente situación de aprendizaje será inicial, continua, formativa y final, ya que gracias a esta combinación se podrá llevar a cabo una valoración más rica del aprendizaje del alumnado.

Inicial: Es la evaluación que se realiza al inicio de la unidad didáctica. Su objetivo principal es conocer el punto de partida de los alumnos en relación con los contenidos y objetivos de la unidad. Permite identificar sus conocimientos previos, habilidades, actitudes e incluso sus expectativas. Se realiza través de una lluvia de ideas y de un recordatorio de forma oral de los conocimientos previos que deberían tener por haber visto algo relacionado con este tema en alguna ocasión.

Final: Es la evaluación que se realiza al final de la unidad didáctica. Su objetivo principal es determinar el grado en que los alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje establecidos. Se efectúa a través de la observación directa de los indicadores de logro y de una ficha de autoevaluación de la unidad.

Continua: Es la evaluación que se realiza de manera constante a lo largo de toda la unidad didáctica. Su objetivo principal es monitorear el progreso individual y grupal de los alumnos, identificar dificultades a tiempo y ajustar las estrategias de enseñanza si es necesario. Se lleva a cabo a través de la observación diaria de la participación, el esfuerzo,

la comunicación, la actitud, las interacciones entre alumnos, el comportamiento, las reflexiones y de los conocimientos.

Formativa: Es la evaluación que se utiliza durante el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo principal de proporcionar una retroalimentación a los alumnos para que puedan mejorar su desempeño y así el docente puede ajustar su metodología en función de lo que ocurra, ya que no busca calificar, sino guiar el aprendizaje.

Esto se puede llevar a cabo a través de una retroalimentación oral inmediata con comentarios sobre su actitud y desempeño en las sesiones, a través de la formulación de preguntas a modo de retroalimentación que hagan reflexionar al alumnado sobre su desempeño y su posibilidad de mejora, y proporcionando rúbricas y fichas para que los alumnos evalúen su propio trabajo y el de sus compañeros, identificando áreas de mejora.

Esta combinación me ayudará a obtener una visión mucho más enriquecedora y completa del aprendizaje del alumnado en esta unidad didáctica.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

En función de las competencias específicas que están relacionadas con el proyecto, he seleccionado algunos criterios de evaluación de los que se pueden extraer 10 indicadores de logro en total, a través de los cuales se evaluará al alumnado. Estos indicadores se pueden dividir en tres tipos: Actitudinales (A), Procedimentales (P) y Conceptuales (C).

### De 6.º de Primaria

Competencia específica 1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva antes, durante y después de la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos sistemáticos de actividad física, cuidado del cuerpo y alimentación saludable que contribuyan al bienestar.

STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3.

1.3 Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5)

1.3.1 Participa de forma activa y segura en el juego.(P)

1.3.2 Comprende la importancia de la participación colectiva y de la seguridad en el juego, tanto suya como del resto del alumnado.(C y A)

Competencia específica 2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

STEM1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3.

2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)

2.1.1 Reflexiona de forma crítica ya sea de forma individual o junto a sus compañeros sobre las sesiones o acciones del juego.(P)

2.2 Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. (STEM1, CPSAA4, CE1)

2.2.1 Conoce y comprende los diferentes principios y elementos tácticos del juego modificado tanto en ataque como en defensa.(C)

2.3 Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. (STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)

2.3.1 Juega con el resto de los individuos sin utilizar la competición, priorizando el respeto y la cooperación.(P y A)

Competencia específica 3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3

3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1)

3.1.1 Propone y favorece diferentes estrategias en equipo.(P)

3.1.2 Consigue controlar la impulsividad y lleva a cabo acciones colectivas planificadas.(A y P)

3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)

3.2.1 Cumple y respeta las estrategias que se hayan planificado en las respectivas sesiones.(A y P)

3.2.2 Respeta las normas que se van proponiendo en el juego.(A)

Competencia específica 5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando en ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.

STEM5, CPSAA2, CC2, CC4, CE1, CE3

5.3 Crear soluciones para situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espaciotemporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz. (CC2, CE1, CE3)

5.3.1 Propone normas para llegar al juego bueno y muestra implicación e interés en ello.(P y A)

DESCRIPTORES OPERATIVOS

Competencia en comunicación lingüística (CCL): CCL1

Competencia plurilingüe (CP): -

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM): STEM1, STEM2, STEM5

Competencia digital (CD): -

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5

Competencia ciudadana (CC): CC2, CC3

Competencia emprendedora (CE): CE1, CE3

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): -

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para evaluar al alumnado se empleará el siguiente instrumento de evaluación :

- Observación directa de los indicadores de logro del alumnado durante el transcurso de la propuesta (100%).

Para evaluar cada indicador de logro, también se tendrán en cuenta las respuestas de las fichas de Comprobación de Juego Bueno y las de Autoevaluación.

A continuación, se encuentra la rúbrica mediante la cual se evalúa la propuesta didáctica a través de los indicadores de logro con una nota numérica, gracias a la observación directa. Cada indicador de logro tendrá un % de 10%.

| ALUMNOS | Ind. Log. 1.3.1 | Ind. Log. 1.3.2 | Ind. Log. 2.1.1 | Ind. Log. 2.2.1 | Ind. Log. 2.3.1 | Ind. Log. 3.1.1 | Ind. Log. 3.1.2 | Ind. Log. 3.2.1 | Ind. Log. 3.2.2 | Ind. Log. 5.3.1 | NOTA MEDIA |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 7 | 9 | 6 | 8 | 9 | 7 | 8 | 9 | 7 | 7,8 |
| 2 | 7 | 8 | 6 | 9 | 7 | 8 | 9 | 7 | 8 | 6 | 7,5 |
| 3 | 9 | 9 | 8 | 7 | 9 | 7 | 8 | 9 | 7 | 8 | 8,1 |
| 4 | 6 | 7 | 7 | 8 | 6 | 7 | 8 | 6 | 7 | 9 | 7,1 |
| 5 | 10 | 9 | 10 | 9 | 10 | 10 | 9 | 10 | 10 | 9 | 9,6 |
| 6 | 6 | 10 | 6 | 7 | 8 | 7 | 8 | 6 | 10 | 7 | 7,5 |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 9 | 7 | 10 | 9 | 10 | 8 | 7 | 9 | 7 | 6 | 8,2 |
| 8 | 7 | 6 | 10 | 8 | 6 | 7 | 9 | 8 | 7 | 6 | 7,4 |
| 9 | 9 | 10 | 6 | 7 | 9 | 10 | 8 | 7 | 9 | 6 | 8,1 |
| 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 9 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9,8 |
| 11 | 10 | 8 | 7 | 6 | 7 | 9 | 6 | 10 | 8 | 6 | 7,7 |
| 12 | 6 | 7 | 5 | 4 | 6 | 7 | 8 | 8 | 6 | 7 | 6,4 |
| 13 | 6 | 8 | 10 | 9 | 7 | 8 | 6 | 7 | 7 | 6 | 7,4 |
| 14 | 6 | 7 | 7 | 10 | 6 | 6 | 9 | 10 | 7 | 9 | 7,7 |
| 15 | 9 | 9 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 10 | 10 | 9 | 9,6 |
| 16 | 6 | 9 | 10 | 7 | 10 | 9 | 10 | 6 | 7 | 9 | 8,3 |
| 17 | 9 | 8 | 10 | 9 | 7 | 9 | 9 | 10 | 7 | 8 | 8,6 |
| 18 | 5 | 5 | 5 | 7 | 5 | 8 | 6 | 5 | 5 | 7 | 5,8 |
| 19 | 10 | 7 | 6 | 9 | 7 | 10 | 7 | 6 | 9 | 6 | 7,7 |
| 20 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 8 | 6 | 7 | 8 | 7 | 6,6 |
| 21 | 9 | 10 | 7 | 10 | 8 | 6 | 8 | 9 | 6 | 9 | 8,2 |
| 22 | 10 | 10 | 9 | 9 | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 | 8 | 9 |
| 23 | 9 | 9 | 8 | 9 | 9 | 8 | 9 | 9 | 8 | 9 | 8,7 |
| 24 | 9 | 8 | 9 | 8 | 9 | 8 | 9 | 8 | 9 | 8 | 8,5 |

La nota final se reflejará con un Insuficiente(1-4), Suficiente(5), Bien(6-7), Notable(8), Sobresaliente(9-10), en función de la nota media de los indicadores de logro.

| Alumnos | IN | SU | BN | NT | SB |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 21 | | | | | |
| 22 | | | | | |
| 23 | | | | | |
| 24 | | | | | |

Para evaluar la propuesta y al propio docente se realizarían estas preguntas:

- ¿Se han cumplido los objetivos de la propuesta, por ello el alumnado ha conseguido aprender lo pactado antes de empezar la propuesta?
- ¿He conseguido con la propuesta que todo el alumnado participe activamente en la creación del juego bueno y en la planificación de las estrategias?
- ¿He sido capaz de impartir la propuesta de forma segura y cómoda, o he tenido dudas e inseguridades?

## REFERENCIAS BIBILIOGRÁFICAS


Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. (2022, 30 de septiembre). Boletín Oficial de Castilla y León, 189. https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-26.pdf

CEIP Marqués de Santillana. (2024). Proyecto Educativo de Centro 2024 [Proyecto Educativo de Centro, CEIP Marqués de Santillana]

García Monge, A. J. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar:" el juego bueno". https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/23713/AEFD-2011-1-construyendo-l%c3%b3gica-educativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, A. (2005). Desarrollo curricular del juego en Educación Física Escolar: estudios de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria. Universidad de Valladolid.

Vaca, M. (2002) Asociación Cultural Cuerpo, Educación y Motricidad, Palencia.

Bernal, A.V. (2010). Relatos y reflexiones sobre el tratamiento pedagógico de lo corporal en la educación primaria. *Educación Física y Deporte, 29*.

ANEXOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

A. Fichas entregadas durante el transcurso de la Unidad Didáctica

1- Ficha de comprobación Juego Bueno 5.º y 6.º de Primaria

# Ficha de comprobación del Juego Bueno del Balón Colchoneta

Nombre y apellidos: Curso:

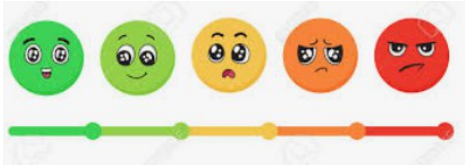
- ¿Es importante la participación de todos y la seguridad en nuestro juego? ¿Por qué?

- ¿Crees que el juego actual es seguro y todos tienen la posibilidad de participar por igual? ¿Por qué?

- ¿Crees que de momento estamos en camino de conseguir el juego bueno final? ¿Por qué?

- ¿Qué normativa añadirías, eliminarías o modificarías para conseguir el juego bueno final según lo que has visto en las anteriores sesiones?

Rodea la cara con la que más te identifiques, según cómo te estás sintiendo en estas sesiones.



2- Ficha individual Principios Tácticos 6.º Primaria

Nombre: Curso:

**Ficha individual de Estrategias**

**PRINCIPIOS TÁCTICOS: son los Pilares fundamentales de la Estrategia**

**Ataque** ¿Cómo avanzamos hacia la colchoneta?

- Organización espacial (posiciones, lugar en el campo de juego)
- Circulación del balón y apoyos
- Crear incertidumbre
- Descolocar a la defensa = Abrir espacios
- Decidir un buen lugar de lanzamiento

**Defensa** ¿Cómo evitamos que avancen?

- No apelotonarse, Evitar huecos= Cubrir espacios

****¿Qué hay que tener en cuenta para que nuestro equipo pueda anotar en equipo siguiendo el plan?****

- Evitar individualidades y jugar en equipo
- Organización en ataque y en defensa
- Tomar decisiones coherentes
- Planificar y ensayar las estrategias
- Analizar y reflexionar la acción

*Aquí se irán añadiendo a lo largo de las sesiones los diferentes elementos tácticos necesarios para realizar la estrategia.*

## ELEMENTOS TÁCTICOS

1. …
2. …
3. …
4. …

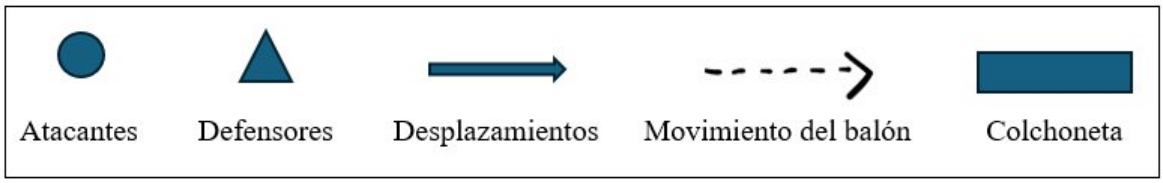
3- Ficha grupal de estrategias 6.º de Primaria

ESTRATEGIAS BALÓN COLCHONETA

Componentes del grupo: _____ _____ _____

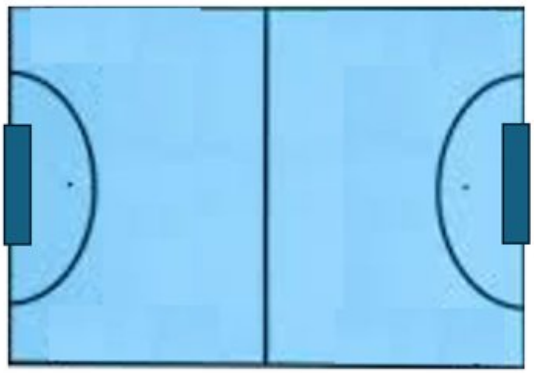
_____ _____ _____ _____

Leyenda->

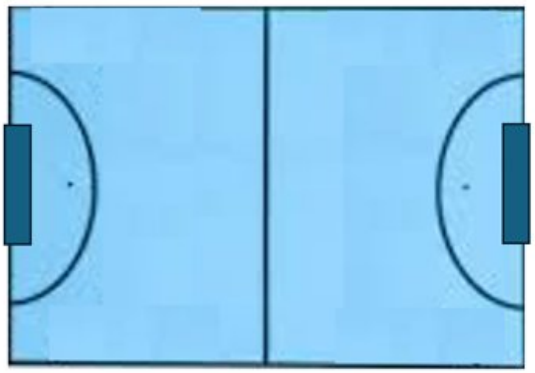



*Dibuja la estrategia para conseguir anotar en equipo y después contesta a las preguntas.*

**JUGADA 1**



Plan A



Plan B

Explicación de la Estrategia

Plan A:

Plan B:

¿Qué ha ocurrido?

Plan A:

Plan B:

| PREGUNTAS JUGADA 1 | SÍ | NO |
|---|---|---|
| 1- ¿Cada miembro del grupo ha cumplido su rol/función? | | |
| 2- ¿Hemos ocupado las posiciones acordadas? | | |
| 3- ¿Hemos conseguido anotar? | | |
| 4- ¿La estrategia ha cumplido las normativa pactada en el juego bueno? | | |
| 5- ¿Cada miembro del grupo ha participado de una forma u otra en la estrategia? | | |

¿Qué podemos mejorar o cambiar para la próxima jugada?:

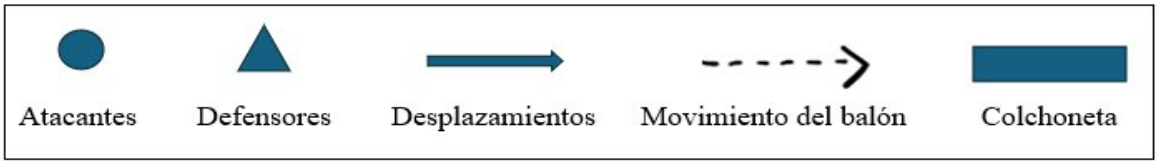
4- Ficha de planificación de estrategias para 5.º de Primaria

***ESTRATEGIAS del BALÓN COLCHONETA***

Componentes del grupo: _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

Leyenda->




***PRINCIPIOS TÁCTICOS ¿Cómo ocupamos los espacios en el campo?***

***ATAQUE***

Mantener la posesión de la pelota

Avanzar con la pelota en una dirección (hacia delante)

Acercar el balón a la colchoneta

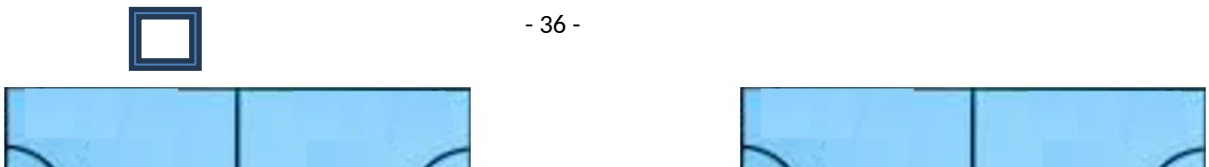
***DEFENSA***

Cómo nos colocamos en defensa

Qué tenemos que hacer para robar el balón y cortar líneas de pase

***Dibuja la estrategia para conseguir anotar en equipo y después contesta a las preguntas:**





**JUGADA**

Plan A Plan B

Explicación de la Estrategia

Plan A:

Plan B:

¿Qué ha ocurrido?

Plan A:

Plan B:

| **PREGUNTAS JUGADA 1** | SÍ | NO |
|---|---|---|
| 1- ¿Cada miembro del grupo ha cumplido su rol/función? | | |
| 2- ¿Hemos ocupado las posiciones acordadas? | | |
| 3- ¿Hemos conseguido anotar? | | |
| 4- ¿Cada miembro del grupo ha participado de una forma u otra en la estrategia? | | |

¿Qué podemos mejorar o cambiar para la próxima jugada?:

¿Qué elementos tácticos habéis detectado?

¿Modificarías o añadiríais alguna norma?

5- Ficha de autoevaluación de la unidad de Balón Colchoneta

**FICHA DE AUTOEVALUACIÓN**

*En busca del juego bueno hasta llegar a dominar las estrategias*

*Juego Bueno*

- Tras haber elaborado nuestro propio juego bueno, ¿cuáles han sido las ideas básicas sobre las que lo hemos construido?

- ¿Cuál es la regla primaria que no hemos modificado en ningún momento?

- ¿Qué aspectos hemos modificado para proponer normas en el juego?

- ¿Piensas que se ha construido un juego positivo tanto para ti como para todos tus compañeros? ¿Por qué?

- ¿Qué norma propusiste? ¿Fue apoyada por el profesor y el resto de los compañeros?

*Estrategias*

- ¿Crees que has aprendido a planificar estrategias y jugar en equipo? ¿Por qué?

- ¿Con qué principios y elementos tácticos te has quedado tanto en ataque como en defensa? ¿Conocías todos, la mayoría, algunos o ninguno?

Ataque:

Defensa:

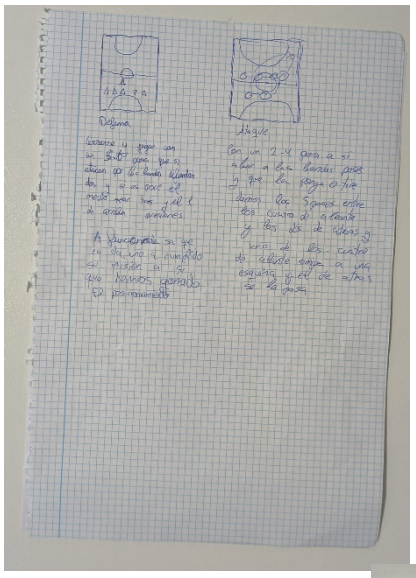
Conocía-> Todos  La mayoría  Algunos  Ninguno

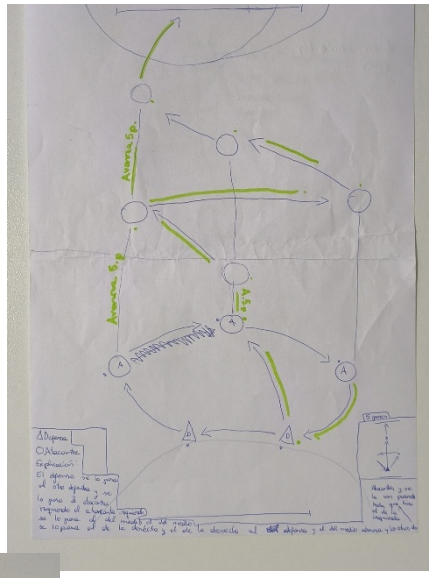
- ¿Qué has aprendido a lo largo de esta unidad? ¿Te ha gustado el juego bueno y las estrategias del "Balón Colchoneta"?

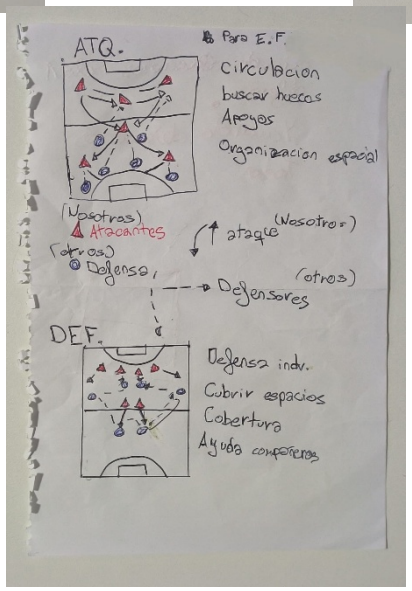
- Del 1-10 qué nota te pondrías en función de tu participación, actitud y comportamiento durante la unidad.

B. Fichas realizadas por el alumnado de 6.º de Primaria

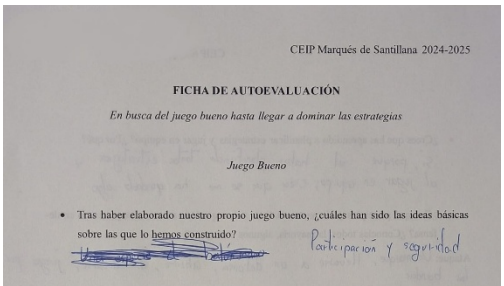
-Estrategias realizadas por el alumnado en casa (Sesión 9 entrenadores)






- Ficha de autoevaluación de un alumno



CEIP Marqués de Santillana 2024-2025

**FICHA DE AUTOEVALUACIÓN**

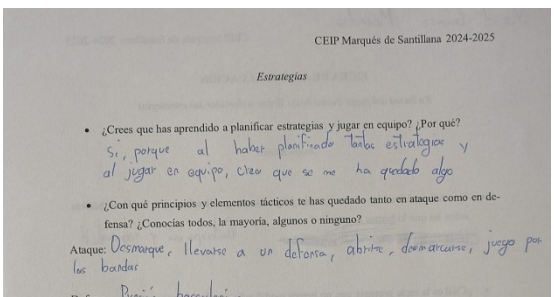
*En busca del juego bueno hasta llegar a dominar las estrategias*

*Juego Bueno*

- Tras haber elaborado nuestro propio juego bueno, ¿cuáles han sido las ideas básicas sobre las que lo hemos construido?

Participación y seguridad





CEIP Marqués de Santillana 2024-2025

*Estrategias*

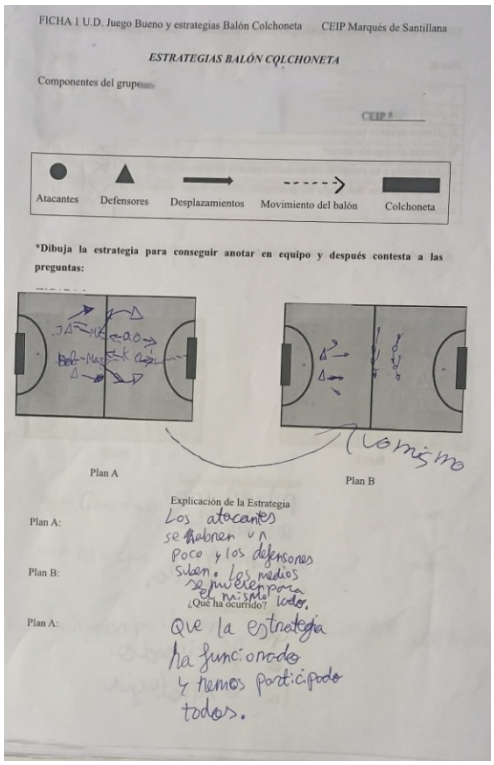
- ¿Crees que has aprendido a planificar estrategias y jugar en equipo? ¿Por qué?

Sí, porque al haber planificado todas estrategias y al jugar en equipo, creo que se me ha quedado algo

- ¿Con qué principios y elementos tácticos te has quedado tanto en ataque como en defensa? ¿Conocías todos, la mayoría, algunos o ninguno?

Ataque: Desmarque, llevarse a un defensa, abrirse, desmarcarse, juego por las bandas

- Ficha de estrategias de un grupo de alumnos



FICHA 1 U.D. Juego Bueno y estrategias Balón Colchoneta CEIP Marqués de Santillana

*ESTRATEGIAS BALÓN COLCHONETA*

Componentes del grupo

CEIP

Atacantes Defensores Desplazamientos Movimiento del balón Colchoneta

***Dibuja la estrategia para conseguir anotar en equipo y después contesta a las preguntas:**

Plan A

Plan B

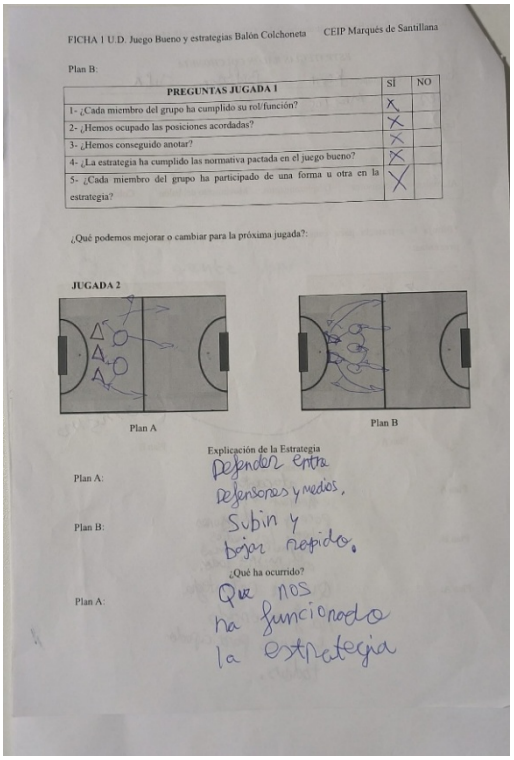
Explicación de la Estrategia

Plan A: Los atacantes se abren un poco y los defensores suben. Los medios se mueven para el mismo lado.

Plan B:

¿Qué ha ocurrido?

Plan A: Que la estrategia ha funcionado y hemos participado todos.



FICHA 1 U.D. Juego Bueno y estrategias Balón Colchoneta CEIP Marqués de Santillana

Plan B:

| PREGUNTAS JUGADA 1 | SÍ | NO |
|---|---|---|
| 1- ¿Cada miembro del grupo ha cumplido su rol/función? | X | |
| 2- ¿Hemos ocupado las posiciones acordadas? | X | |
| 3- ¿Hemos conseguido anotar? | X | |
| 4- ¿La estrategia ha cumplido las normativa pactada en el juego bueno? | X | |
| 5- ¿Cada miembro del grupo ha participado de una forma u otra en la estrategia? | X | |

¿Qué podemos mejorar o cambiar para la próxima jugada?:

**JUGADA 2**

Plan A

Plan B

Explicación de la Estrategia

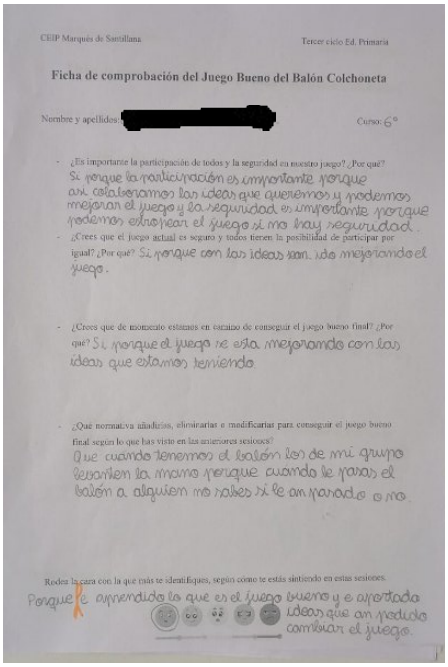
Plan A: Defender entre defensores y medios.

Plan B: Subir y bajar rapido.

¿Qué ha ocurrido?

Plan A: Que nos ha funcionado la estrategia

- Ficha de comprobación del Juego Bueno realizada por un alumno



CEIP Marqués de Santillana Tercer ciclo Ed. Primaria

**Ficha de comprobación del Juego Bueno del Balón Colchoneta**

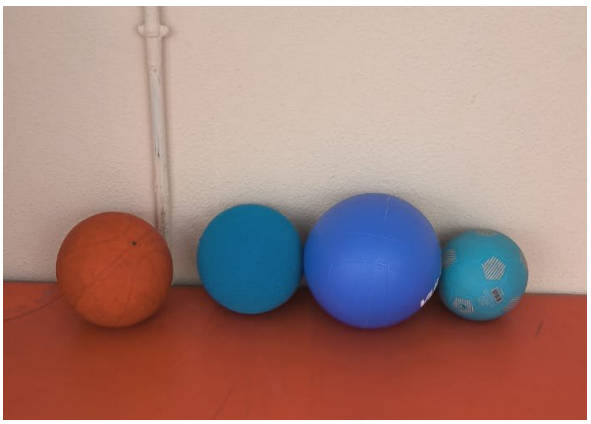
Nombre y apellidos: [redacted] Curso: 6º

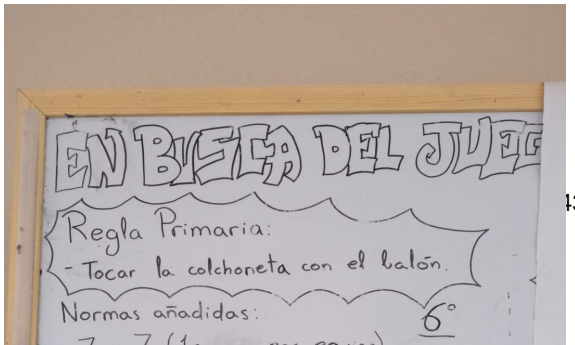
- ¿Es importante la participación de todos y la seguridad en nuestro juego? ¿Por qué?
  Si porque la participación es importante porque así colaboramos las ideas que queremos y podemos mejorar el juego y la seguridad es importante porque podemos entrenar el juego si no hay seguridad.
- ¿Crees que el juego actual es seguro y todos tienen la posibilidad de participar por igual? ¿Por qué? Si porque con las ideas han ido mejorando el juego.
- ¿Crees que de momento estamos en camino de conseguir el juego bueno final? ¿Por qué? Si porque el juego se esta mejorando con las ideas que estamos teniendo.
- ¿Qué normativa añadirías, eliminarías o modificarías para conseguir el juego bueno final según lo que has visto en las anteriores sesiones?
  Que cuando tenemos el balón los de mi grupo respetemos la misma porque cuando le pasas el balón a alguien no sabes si le ha pasado o no.

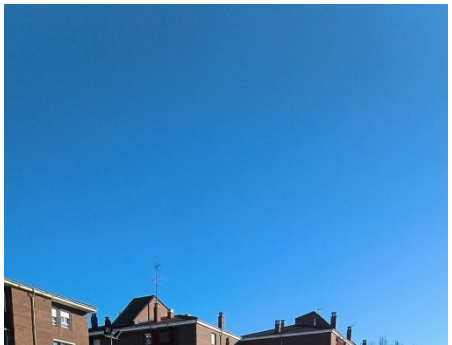
Rodea la cara con la que más te identifiques, según como te estás sintiendo en estas sesiones.

Porque he aprendido lo que es el juego bueno y e aportado ideas que an podido cambiar el juego.

C. Escenarios y materiales utilizados para la construcción de aprendizajes




Regla Primaria:
- Tocar la colchoneta con el balón.
Normas añadidas:
6°



## Anexo 2: OBSERVACIONES Y REFLEXIONES DE LAS SESIONES

ACTA DE CADA SESIÓN (6.º Primaria)

JUEGO BUENO

SESIÓN 1 (25/03/2025)

10:00h: Comienza la sesión yendo a buscar al alumnado de 6.º de Primaria a su aula correspondiente. Hasta que no están ubicados en la fila correctamente, equipados con su neceser para la higiene personal y su botella de agua, y en silencio, no partimos hacia el gimnasio. Una vez llegamos, colocan sus neceseres en su sitio y su botella de agua y se ubican en el lugar de asamblea para comenzar la sesión.

10:10h Momento de encuentro

Una vez ubicados en el lugar de referencia para la asamblea y en silencio, comienzo a explicar la unidad, la cual se llama: "En busca del Juego Bueno, hasta llegar a ser estrategas"

Aquí les explico que es el juego bueno, y si recuerdan algo de cuando lo vieron al principio de curso en una unidad previa.

Después, se dejó clara la regla primaria, que era que para anotar la pelota tenía que tocar la colchoneta, y se comentó de nuevo el objetivo del juego bueno, que era que los propios alumnos fuesen capaces de realizar un juego en donde todos participen, que sea seguro y que todos sepan su funcionamiento siendo capaces de cambiar las normas y sin necesitar que un adulto o profesor lo esté regulando continuamente.

Las normas se iban a escribir una a una en una pizarra que habíamos ubicado en el gimnasio, para que así todo el alumnado pudiese ver la normativa siempre que quisiese.

También se comentaron los aspectos que se podían modificar proponiendo normas para crear el juego bueno, los cuales son: el material, los espacios, los jugadores, las formas de progresar, las metas y el tiempo.

Una vez explicada la temática, dividí a la clase en dos equipos, peto contra sin peto y nos dispusimos a jugar.

Momento de construcción de aprendizajes

10:20h Primera partida

10:24h Momento de reflexión

Una vez concluida esta primera partida, les pregunté que si todos habían podido participar, a lo que me respondieron que no. Por ello, propusimos reducir el número de jugadores de 11 por equipo, a 7. De esta forma, el resto del alumnado que no jugase se convertiría en "observador", que tenía el rol ver y detectar detenidamente lo que ocurre en el juego, ya que cuando estás jugando a veces no tienes constancia en detalle de lo que ocurre en la partida.

Además, un alumno propuso cambiar la forma de sacar, porque como yo la lanzaba al aire, no era muy seguro ya que podía haber golpes y empujones, por lo que introducimos el saque inicial de baloncesto cada vez que se anotase un punto/gol.

10:32h Segunda partida

10:36h Momento de reflexión

Una vez concluida la partida, me di cuenta de que se estaban tomando el juego como si fuese Rugby, ya que había mucho contacto, placajes, etc., cuando mi idea principal era un juego modificado del balonmano, pero al ser juego bueno había que ir dándole forma en función de las acciones de juego.

Tras preguntar a algún alumno en específico sobre su participación y la seguridad el juego, y tras un poco de caos a la hora de decidir la normativa, ya que les tuve que recordar que aspectos se podían modificar del juego, propusimos que después de que se anotase un punto, tenía que sacar el equipo contrario, y que había que dar un mínimo de 5 pases para poder anotar, así fomentábamos la participación. Además, delimitamos la zona de juego con el rectángulo de color verde que hay en el suelo del gimnasio.

10:42 Tercera partida

10:45h Momento de reflexión

Esta partida fue interrumpida por mí, ya que había tres alumnos luchando por el balón, intentándoselo quitar entre ellos en el suelo. Seguidamente, les pregunté si veían seguro esa acción de juego, y les recordé las famosas reglas de oro.

Tras deliberar durante un largo tiempo, en el que el alumnado no respetaba el turno de palabra de manera continuada, lo cual era una norma que había comentado antes de empezar a jugar, y aún con algún alumnado descontento, eliminamos el contacto debido a que no era seguro y no se acercaba a un juego bueno, que era lo que estábamos buscando.

Por ello, si un jugador tenía el balón no se le podía tocar. Pero como hubo algunos alumnos que no les gustó la norma, ya que además de eliminar el contacto, si un jugador tomaba el balón, podía anotar sin que nadie lo impidiese prácticamente. Por ello, les propuse que la persona que tuviese el balón solo podía dar tres pasos con el objeto. Y de esta forma, comenzamos la última partida de la sesión.

10:51h Cuarta partida

10:57h Vuelta a la calma y despedida

Una vez concluida la última partida, que fue algo más tranquila y segura, aunque sin la participación de todos, el alumnado se sentó en el lugar de asamblea. La mayoría estaban ansiosos de proponer nuevas normas y comentar lo que les había ocurrido, pero la sesión había llegado a su fin.

Para concluir, les comuniqué que reflexionasen sobre esta última partida, debido a que al día siguiente íbamos a continuar desde este punto. Les recordé las normas que habíamos acordado entre todos y la regla primaria, y di por concluida la primera sesión de mi unidad.

Análisis

- Me sorprendió que algunas chicas participasen en gran medida y con propuestas muy coherentes y adecuadas con la sesión.
- El alumnado más parado tomaba un rol más pasivo, como el de defensor de la colchoneta, y el alumnado más activo se multiplicaba por el campo, estaba en todos los sitios.
- El grupo de chicos "más gallitos" se tomó el juego como una idea de rugby en donde el contacto y la agresividad campaba a sus anchas, lo cual no era juego bueno.
- Excesiva competitividad de un grupo de alumnado lo cual desmotivaba a otro grupo de alumnado más tímido
- Muy pocos respetaban el turno de palabra, pocos levantaban la mano y esperaban a que les diese su turno.
- El alumnado, en su gran mayoría, adquirió roles predeterminados por vivencias experimentadas, como el rol de portero, las delimitaciones, etc., lo cual hace que haya normas que no se puedan llevar a cabo o reflexionar debido a que ya las tienen preconcebidas.
- Introdujeron una norma que yo no había pensado lo cual me sorprendió. (Saque de baloncesto)
- Había momentos en los que mantuve el silencio y en los que me puse a jugar con la pelota, y aun así, continuaban hablando y no respetando el turno de palabra.

Personalmente, tenía miedo de cómo podía llevar a cabo esta unidad, ya que el juego bueno tiene una metodología característica, la cual es difícil modificar. Además, tenía la incertidumbre de cómo el alumnado iba a reaccionar al juego y de qué normativa iba a proponer, ya que en función del ritmo de juego y de proposición de normas, me podía durar mucho tiempo o poco las sesiones de juego bueno.

Me esperaba una clase de 6.º más fluida, pero todo eran trabas y me fue complicado dar esta sesión, la cual era la primera vez que la impartía de manera formal. Sabiendo cómo se comporta esta clase, las próximas sesiones no me pillará de sorpresa su actitud y actuaré de la mejor forma posible.

Aunque, yo por dentro estaba nervioso, según observó mi compañero de prácticas, se me vio de buena forma y em dijo que impartí bien la clase.

El replanteamiento de esta sesión sería intentar gestionar de la mejor manera posible la competición en un grupo que se caracteriza por ella y en la que hay mucha diversidad de alumnado en cuanto a la dimensión personal.

SESIÓN 2 (26/03/2025)

10:04h Comienza la sesión yendo a buscar al alumnado a su aula correspondiente. Hasta que no están ubicados en la fila correctamente, equipados con su neceser para la higiene personal y su botella de agua, y en silencio, no partimos hacia el gimnasio. Una vez llegamos, colocan sus neceseres en su sitio y su botella de agua y se ubican en el lugar de asamblea para comenzar la sesión.

10:14h Momento de encuentro

Una vez en el gimnasio, retomé la explicación introductoria de la unidad que les hice el día anterior, a modo de repaso, en donde pregunté que era el juego bueno, en qué consistía y que cuál era la regla primaria de nuestro juego.

Después, repasamos toda la normativa impuesta el día anterior y tras muchas quejas y sugerencias, decidí empezar una partida para observar si se ponían en práctica esas sugerencias o no en las acciones de juego. Por ello, con una baraja de cartas seleccioné a 14 jugadores, y el resto iban a ser observadores, a los cuales les recordé su gran labor en el transcurso del juego bueno.

Momento de construcción de aprendizajes

10:25h Primera partida

10:31h Momento de reflexión

Tras esta primera partida, pregunté a cierto a alumnado que sabía que no había participado, respecto a si había participado en el juego, y me decían que sí, con la función de portero, la cual no habíamos implementado, siendo defensas, en donde no tocaban el balón y tenían oportunidades de marcar.

Y aquí fue en donde, tras muchas peticiones para que implementásemos al juego, normas que no fomentaban el poder educativo del juego bueno y se salían de los pilares fundamentales del mismo, les propuse cambiar la pelota por temas de seguridad, además de añadir un área, quitando así la no participación de algunos jugadores, pero el alumnado estaba muy reacio y rígido a modificar o añadir normas que no fomentasen sus habilidades tanto individuales como técnicas, por lo que tras numerosas interrupciones de no respetar el turno de hablar y de peticiones no aptas para el juego bueno, tomé la decisión de jugar otra partida para que pudiesen ver, tras todo lo que les había dicho, si esas normas que proponían seguían la línea de la unidad. Por ello, los observadores y algunos jugadores de la anterior partida fueron divididos en dos equipos y di el inicio a una segunda partida.

10:38 Segunda Partida

10:45h Momento de reflexión

Tras esta segunda partida, volví a preguntar a algún alumnado determinado, en función de su participación el juego, pero al ser ese alumnado algo tímido, se valían de su participación ficticia en donde con estar ahí y tocar una vez el balón ya les valía. Sin embargo, también pregunté a algún alumno más protagonista, el cual seguía en la misma línea que los anteriores, por lo que así no íbamos a ningún lado.

Tras mucho tiempo de charla y de reflexionar e intentar convencerles de los objetivos del juego bueno, añadimos que para fomentar la participación íbamos a modificar la norma de que los 5 pases que tenía que dar el equipo antes de anotar debían ser entre personas diferentes, no como antes que podía ser entre cualquier integrante del grupo.

Además, antes de jugar la siguiente partida, hubo una confusión con una norma, ya que algunos pensábamos que la norma de que cada equipo tenía un campo se podía referir solo a la ubicación inicial de los equipos en la partida, pero que luego se podía marcar cada equipo en cualquier colchoneta, tras aclarar la norma y dividir a cada equipo en un campo y que solo podía anotar en una colchoneta. Dicho esto, comenzó la tercera y última partida.

10:53h Tercera partida

10:57h Vuelta a la calma y despedida

El tiempo se nos echó encima y tras esta última partida, no dio tiempo a ninguna reflexión. Sin embargo, me dio tiempo a comunicarles que reflexionasen sobre esta última partida y en general sobre esta sesión, debido a que al día siguiente íbamos a continuar desde este punto. Por ello, les recordé las normas que habíamos acordado entre todos en este día, la regla primaria y los pilares fundamentales del juego bueno, explicado esto, di por concluida la sesión.

Análisis y Reflexión

Mi análisis del alumnado es similar al de la primera sesión.

Pude detectar que aun cambiando mi actitud ante el grupo de forma que les intentaba convencer de que había que fomentar la participación de todos y la seguridad ya que esto era un juego educativo y no un deporte, el grupo seguía reacio y rígido a cambiar o añadir normas, y no todo el alumnado opinaba, sino que siempre hablaban los mismos, por ello mi labor era conseguir que todos pudiesen opinar y jugar en equipo eliminando la competición.

En necesario un replanteamiento metodológico de las sesiones porque son reacios y rígidos a cambiar las normas para conseguir el juego bueno, por ello, para la cuarta sesión intentaré gestionar la situación con ayuda de mis tutores para que el transcurso del juego bueno sea el correcto. La solución más sencilla es entregarles una ficha de comprobación del juego bueno para ver su opinión al respecto de algunos temas y para que así aquel alumnado más tímido tenga la oportunidad de opinar y contar lo que piensa.

SESIÓN 3 (27/03/2025)

13:20h Comienza la sesión yendo a buscar al alumnado a su aula correspondiente. Hasta que no están ubicados en la fila correctamente, equipados con su neceser para la higiene personal y su botella de agua, y en silencio, no partimos hacia el gimnasio. Una vez llegamos, colocan sus neceseres en su sitio y su botella de agua y se ubican en el lugar de asamblea para comenzar la sesión.

13:30h Momento de encuentro

Al ser una sesión de solo 45 minutos en donde encima nos habíamos demorado en comenzar la clase, me di cuenta de que en esta sesión como mucho nos iba a dar tiempo a jugar solo dos partidas, y así fue. Tras recordarles como en todas las sesiones lo básico del juego bueno, su importancia y las normas que habíamos puesto en las dos sesiones anteriores, con la baraja de cartas dividí al azar los dos equipos y los alumnos que iban a tomar el rol de observadores en esta partida, y comenzó la primera partida.

Momento de construcción de aprendizajes

13:39h Primera partida

13:45h Momento de reflexión

Durante el juego, un alumno se hizo daño con el balón en los dedos, debido a que era un balón de mini básquet, el cual era duro, por lo que ya aproveché y les propuse el cambio de pelota para ganar en el aspecto de seguridad, por lo que les di dos opciones, una pelota de espuma y una pelota de balonmano de plástico. El alumnado escogió la plástico debido a que iba más rápido y se agarraba mejor.

Además, me había estado fijando durante la partida en una alumna que estuvo más de 10 segundos con el balón en las manos sin pasar ni dar 3 pasos ni nada, por lo que la pregunté. Al ser tímida no me dijo mucho, por lo que les propuse la norma de que solo se pudiese tener el balón en la mano un máximo de 5 segundos, lo cual vieron correcto para fomentar la participación y la fluidez del juego.

Por último, les propuse agregar un área en donde no podía estar ningún jugador, al principio no querían, pero les convencí diciendo que podíamos probar ya que a lo mejor favorecía el juego bueno y en un futuro las estrategias, por lo que lo añadimos. Dicha área iba a tener una dimensión de 4 cuadrados, debido a que el gimnasio se divide en cuadrados pequeños. Añadidas estas normas y modificando la pelota, iniciamos la segunda partida,

13:51h Segunda partida

13:57h Vuelta a la calma y despedida

Tras jugar esta partida, algunos alumnos querían eliminar el área y proponer otros cambios, porque pensaban que era muy fácil anotar, pero como no daba tiempo para más, les dije que continuaríamos en la próxima sesión la semana que viene, por lo que como siempre, les recordé la nueva normativa añadida, y di por concluida la sesión.

Finalizada la sesión, me dijo mi tutora que al haber sido un grupo muy rígido para proponer normas para llegar al juego bueno, que les hiciese para la siguiente sesión, una ficha de comprobación sobre el juego bueno para saber su opinión más personal, y para saber lo que piensan aquellas personas que a lo mejor participan menos o son más tímidas a la hora de hablar en la asamblea de reflexión.

Análisis y Reflexión

Mi análisis del alumnado es similar al de la primera sesión.

En esta sesión se modificaron algunas normas, pero el alumnado estaba empeñado en que quería un juego en el que la técnica y la capacidad individual campase a sus anchas y en que siempre los mismos se dedicasen a anotar. Además, proponían normativa poco coherente con el juego educativo que estábamos creando, pensaban que era un deporte en donde se necesita un árbitro para poder jugar.

Observé que día a día había algunos niños que sí que participaban más, estaban más activos en el campo, seguramente por la normativa implementada o por ser al tercera sesión en donde ellos ya estaban un poco más acostumbrados al juego.

El replanteamiento de esta sesión es entregarles la ficha de comprobación, y a partir de ahí ver su opinión y poder ejecutar las dos siguientes sesiones en función de sus respuestas.

SESIÓN 4 (01/04/2025)

10:10h Comienza la sesión yendo a buscar al alumnado a su aula correspondiente. Hasta que no están ubicados en la fila correctamente, equipados con su neceser para la higiene personal y su botella de agua, y en silencio, no partimos hacia el gimnasio. Una vez llegamos, colocan sus neceseres en su sitio y su botella de agua y se ubican en el lugar de asamblea para comenzar la sesión.

10:15h Momento de encuentro

Lo primero que hice fue recoger las fichas de comprobación del juego bueno, las cuales iba a leer en lo que jugaban la primera partida del día, tras explicar el porqué de la ficha, pregunté que era el juego bueno y la regla primaria. Tras algunas respuestas más coherentes que otras, recordamos las normas del día anterior y les explique el fin del juego bueno de nuevo, el cual no se basaba en la competición ni en los deportes.

Después de esto, les expliqué que la siguiente sesión iba a ser el jueves debido a que teníamos los profesores una salida. Más tarde, hice equipos como siempre y seleccioné a los observadores con la baraja de cartas. Y así daba comienzo la primera partida.

Momento de construcción de aprendizajes

10:27h Primera partida

10:36h Momento de reflexión

Tras leer algunas respuestas de la ficha de comprobación del juego junto a mi tutora y mi compañero de prácticas nos dimos cuenta de la diversidad de opiniones según la dimensión personal de cada alumno.

Además, pude ver que tras realizar el número de pases pactados, un alumno lanzó de campo a campo y anotó, por lo que les pregunté si eso fomentaba la participación de todos, lo cual me dijeron que sí, pero tras un largo debate protagonizado con diversas opiniones, les convencí de que si nos acercábamos más para lanzar íbamos a tener más oportunidades para anotar todos, por ello, para no poder tirar desde lejos, añadimos la norma de que el balón tenía que botar en el área antes de entrar, para ver qué podía ocurrir si agregábamos esa regla. Añadida esta norma, di el comienzo de la segunda partida.

10:45h Segunda partida

10:54h Vuelta a la calma y despedida

Tras esta partida, pregunte que qué tal habían visto la seguridad, el cumplimiento de normas pactadas y la participación, y me dijeron que lo habían visto bien, lo cual era cierto, ya que aunque les haya costado, han ido comprendiendo poco a poco la idea de juego bueno.

Les pregunté que si les había gustado la norma de que el balón tenía que botar antes de anotar y que si habían entendido el porqué de esta, a lo cual me contestaron que sí.

Para finalizar la sesión tenía pensado ponerles sobre la mesa un par de normas que podían ser interesantes, una era la de cambiar el área de recta a curva, para dar amplitud al campo y poder anotar por los laterales, y la norma de que si se te caía el balón se perdía la posesión y sacaba el otro equipo. La primera no les pareció mal, pero la segunda hubo alguna opinión diversa, por lo que les dije que lo reflexionaríamos en la siguiente sesión.

Por último, un alumno comentó una situación que había ocurrido en esta última partida, en la que al pasársela a un compañero, un rival le blocó el pase, pero al caer al suelo, este alumno la cogió y consiguió pasar a su compañero esta vez sin oposición. Me propuso que si ocurría eso, que no se cambiase la posesión, sino que se volvían a contar de 0 los pases que llevaba el equipo implicado. A esto vi una oportunidad de introducir el día siguiente la norma de cambio de posesión que tenía pensado, por lo que les comuniqué que continuaríamos en la siguiente sesión, y si por concluida la sesión.

Análisis y Reflexión

Gracias a un círculo restaurativo que hizo mi tutora con esta clase de 6.º sobre la gestión de la competitividad y gracias a la ficha de juego bueno que les entregué, el alumnado cambió sustancialmente su comportamiento en el aula. Comenzaron a entender el porqué de algunas normas, y disminuyeron su nivel de rigidez en gran medida, por lo que en esta sesión pude avanzar bastante. Observé mayor participación de todos y vi un mejor com-

portamiento a la hora de respetar turnos de palabra y a la hora de la propuesta de normativa coherente. Me sorprendió la efectividad de ese círculo restaurativo y de la ficha.

Por ello, en esta sesión no habrá un replanteamiento de esta, ya que seguiré en la misma línea para concluir la última sesión de juego bueno y poder así empezar las estrategias con el juego bueno finalizado.

SESIÓN 5 (03/04/2025)

13:17h Comienza la sesión yendo a buscar al alumnado a su aula correspondiente. Hasta que no están ubicados en la fila correctamente, equipados con su neceser para la higiene personal y su botella de agua, y en silencio, no partimos hacia el gimnasio. Una vez llegamos, colocan sus neceseres en su sitio y su botella de agua y se ubican en el lugar de asamblea para comenzar la sesión.

En la hora anterior que tenía libre, me dediqué a leer las fichas de comprobación del juego bueno, en donde pude extraer algunos temas muy interesantes los cuales iba a comentar al empezar el momento de encuentro.

13:25h Momento de encuentro

Tras dar la bienvenida al alumnado comencé la introducción de la sesión de forma rápida a modo repaso, ya que les había prometido en la sesión anterior que íbamos a intentar jugar lo máximo posible en la clase de hoy.

Tras un breve recordatorio de la normativa, les comenté los aspectos que me habían llamado la atención de sus fichas, los cuales eran que había gente que pensaba que había mucha competitividad a lo cual les dije que esto era un juego educativo y no un deporte en donde todos jugábamos y el resultado era lo de menos. También comenté la posibilidad de hacer equipos más igualados y no al azar, el hecho de moverse más por el campo para que hubiese más participación, y la posibilidad de rotar los roles de ataque y defensa, a lo que les dije que todo eso lo íbamos a ver la semana que viene en estrategias, ya que llevábamos ya cinco sesiones de juego bueno.

Comunicado esto y tras algunos con los equipos que hubo la sesión anterior, comenzó la primera partida habiendo añadido el área curva en vez del área recta, y que cuando el balón caía al suelo o la tocaba cualquier rival se reestablecía el contador de los pases de ese equipo.

Momento de construcción de aprendizajes

13:33h Primera partida

13:40h Momento de reflexión

Tras esta primera partida, decidí pararla debido a que hubo una confusión con una norma que no habían entendido. Después de aclarar la norma de los cinco segundos con el balón en las manos, y la norma de que si se podía anotar en ambas colchonetas, lo cual ya se modificó en sesiones anteriores, y tras rehacer los equipos debido a alguna que otra confusión, comenzó la segunda partida.

13:44h Segunda partida

13:50h Momento de reflexión

Como había algunos alumnos que por el azar entre las dos últimas sesiones solo habían jugado una o dos partidas, decidí acelerar los tempos para que todos pudiesen jugar, ya que el juego bueno estaba listo, y de esta forma se lo pasarían bien jugando a un juego que entre todos habíamos creado.

Por ello, seleccioné a los dos equipos que menos habían jugado, e iniciamos la tercera y última partida del día.

13:53h Tercera partida

13:57h Vuelta a la calma y despedida

Para concluir esta sesión, pregunté a una alumna que si ella, que había adoptado un rol más defensivo y pasivo ya que nunca estaba cerca del área rival, había tocado la pelota, y me dijo que sí, pero yo les comuniqué que no era lo mismo tocar el balón que tener oportunidades de anotar, que era el mensaje principal del juego bueno. Me agradó poder concluir la sesión con esta reflexión, ya que era un objetivo del juego bueno, el cual había comentado en esta misma sesión con mi tutora, en donde estábamos los dos de acuerdo.

Por último, recordé que ya habíamos acabado con el juego bueno y que íbamos a empezar con estrategias en la próxima sesión, ya que como tal ya sabíamos jugar al juego que nosotros mismos habíamos creado. Dicho esto, di por finalizada la sesión.

Análisis y Reflexión

Tras días de desconcierto con esta primera parte de la unidad, concluyó la sección de juego bueno de manera exitosa. El comienzo fue duro pero gracias a las charlas con mis tutores pude encauzar y retomar la línea metodológica de las sesiones para poder así concluir de gran manera el juego bueno. El alumnado estaba contento con el juego y pienso que el grado de implicación fue alto al final de las sesiones. También quiero pensar que saben el porqué de cada norma, ya que insistí mucho en ello.

El replanteamiento diario en esta ocasión no habrá debido a que la sesión ha sido satisfactoria, por lo que la siguiente ya será sobre las estrategias del juego bueno creado.

## ESTRATEGIAS

SESIÓN 6 (08/04/2025)

10:04h Comienza la sesión yendo a buscar al alumnado a su aula correspondiente. Hasta que no están ubicados en la fila correctamente, equipados con su neceser para la higiene personal y su botella de agua, y en silencio, no partimos hacia el gimnasio.

Para estas sesiones de estrategias, les ordeno bajar al gimnasio a cada alumno un bolígrafo.

Una vez llegamos, colocan sus neceseres en su sitio y su botella de agua y se ubican en el lugar de asamblea para comenzar la sesión.

10:10h Momento de encuentro

Tras reunir al alumnado en el lugar de asamblea en el gimnasio y preguntarles qué tal les había ido el viernes en una salida escolar que tuvieron en Saldaña, comencé esta nueva unidad dentro de la unidad de Balón Colchoneta, en donde tras conseguir el juego bueno, tocaba dominar el juego a través de las estrategias.

Tras hacer un recordatorio del juego bueno y su normativa, les expliqué la importancia de que para que todos pudiesen anotar y participar, hacían falta unas estrategias, ya que no solo valía con tocar el balón y ya. Después, les di una ficha individual en donde aparecían los Principios tácticos fundamentales para las estrategias del juego, y una serie de Criterios de Realización los cuales oculté con la denominación de ¿qué hay que tener en cuenta para que nuestro equipo pueda anotar? Estos principios y criterios se leyeron en el gimnasio y se explicaron, y en donde comenté que había que cumplirlos para poder realizar unas estrategias de calidad. Detrás de la ficha individual, había una lista de Elementos Tácticos en blanco, la cual les dije que a medida que pasasen las sesiones, entre todos íbamos a completarla para ser capaces de extraer de las sesiones unas estrategias planificadas y fundamentadas de calidad.

Seguidamente, dividí al azar a través de cartas al alumna, formando así cuatro equipos, los cuales se iban a enfrentar en dos campos, que con la ayuda de mi compañero de prácticas, colocamos en el patio del colegio, ya que hasta ahora las sesiones las habíamos realizado en el gimnasio, introduciendo el rol de observador. En este momento, entregué una ficha de estrategias grupal para cada equipo, en la cual expliqué su funcionamiento, que se basaba en planificar, ensayar, llevar a la acción y reflexionar sobre la estrategia realizada entre todos los integrantes del grupo.

10:27h Momento de construcción de aprendizajes

En este momento les recordé que seguíamos con las normas del juego bueno, y que todos tenían que participar en todo el proceso de creación de estrategias. Por ello, se dividieron en las cuatro colchonetas y se pusieron a dibujar su estrategia en las plantillas ofrecidas.

10:29h Planificación de la estrategia

Les expliqué que aunque pusiese en la ficha Plan A y Plan B, de momento como toma de contacto, en un plano iban a dibujar la estrategia de ataque y en otra la de defensa en función de los principios explicados anteriormente.

Mientras conversaban y planificaban sus estrategias, me fui pasando por los grupos para ver el nivel de estos, en donde pude observar que los alumnos que jugaban a algún deporte basado en la táctica tenían muchos más conocimientos y estaban más activos que otros, ya que me nombraron elementos tácticos y aspectos que tenían pensados para futuras sesiones.

10:35h Ensayo de la estrategia

Tras un tiempo de planificación, les di un balón a cada equipo y les dije que ensayasen sus respectivas acciones de ataque y de defensa.

Aquí me di cuenta de que según las personas que estuviesen en el grupo, las estrategias eran distintas, ya sea por dimensión personal o por los conocimientos del grupo.

10:41h Puesta en acción de las estrategias

En este momento, di comienzo a las partidas para que pudiesen llevar a cabo sus estrategias.

Algunos grupos no seguían las estrategias y otros sí, lo cual me sorprendió, aunque me lo podría haber esperado ya que en función de un grupo u otro cambiaba mucho la forma de jugar y de actuar en el campo.

10:51h Vuelta a la calma y momento de reflexión

Tras diez minutos de juego, decidí parar y reunir al alumnado con sus hojas grupales para que las completasen en tres minutos, con la finalidad de ponerlas luego en común con todos los compañeros.

En este momento pregunté al grupo que más pasivo había estado con el objetivo de poder ver cómo habían llevado a cabo todo el proceso de formación de estrategias. Seguida-

mente pregunté a un grupo que había destacado más, y aquí fue en donde se vio la diferencia de conocimientos entre un grupo y otro.

No dio tiempo a ejemplificar una estrategia para ver que les había ocurrido o en qué habían fallado, pero lo que les comenté es que el próximo día íbamos a agregar los roles, ya que dos grupos lo habían nombrado en sus explicaciones, por ello en la sesión de mañana serán incorporados.

Una vez sonó la música que marca el cambio de clase, el alumnado recogió el material, se lavó las manos y subieron a si siguiente clase.

El grado de implicación, motivación y exigencia varió en función del grupo, pero en general fue positivo y el alumnado estaba implicado y motivado en planificar y llevar a cabo sus propias estrategias lo cual me agrada ya que fue una sesión satisfactoria para el alumnado.

Análisis y Reflexión

Al no saber con certeza el cómo llevar a cabo la unidad de estrategias, aun siguiendo la tesis doctoral de A. García Monge y otros documentos, aunque haya entendido la metodología, no supe seleccionar bien los principios tácticos y los elementos tácticos para la sesión, por ello les avancé demasiado en la primera sesión lo cual no es recomendable, ya que tendrían que haber descubierto ellos mismos los elementos tácticos a partir de los principios. Con 5.º de Primaria lo llevaré a cabo de manera diferente de forma que vayamos de lo más sencillo a algo más complejo, aunque hay que tener en cuenta que ya llevan 5 sesiones con el mismo juego más las cuatro previstas de estrategias, por lo que son muchas sesiones y el alumnado se empieza a cansar ya que se le empieza a hacer repetitivo. Por ello, creo que llevaré a cabo las sesiones de una forma general, aunque si hubiese suficiente tiempo lo impartiría de otra forma.

Esta sesión la replantearía de forma que los grupos fuesen equilibrados en cuanto a nivel y capacidad a la hora de elaborar las estrategias, ya que se notaba la diferencia entre unos grupos y otros en función de si tenían conocimientos previos o no. Además, se podría disminuir el nivel de los contenidos, pero me gustaría ver si siguiendo de esta forma, los alumnos y yo vamos a ser capaces de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje

de manera que la mayoría del alumnado adquiera y conozca los elementos más característicos de las estrategias.

SESIÓN 7 (10/04/2025)

10:05h Momento de encuentro en el propia aula

Comienza la sesión en el aula de 6.º de Primaria realizando un repaso de todo lo que vimos e hicimos en el día anterior, recordando así qué eran los principios tácticos, los elementos tácticos y los aspectos fundamentales que teníamos que seguir para dominar las estrategias en el juego balón colchoneta.

10:10h Momento de construcción de aprendizajes

Una vez hecho el recordatorio, comencé la sesión explicando la importancia que tenía la defensa en las estrategias, ya que siempre es un aspecto que todo el mundo olvida y solo se centra en el ataque. Por ello, les fui dando pinceladas de cómo ellos podrían resolver de forma exitosa una situación defensiva en el juego a través de unas preguntas para guiar y extraer del alumnado los diferentes elementos tácticos.

En la sesión anterior, un alumno comentó el hecho de poner roles, por lo que comentamos los diferentes roles defensivos, como puede ser el de interceptar, presionar, hacer pantallas, etc., y las posibles distribuciones en defensa que puede haber. Después, algunos alumnos sacaron los conceptos de ayudas defensivas y basculaciones, los cuales expliqué en numerosas ocasiones para que todo el alumnado entendiese el término.

Para concluir, les enseñé lo que era replegar o recuperar la posición defensiva, e hice un repaso general de lo que habíamos visto hoy para que a la mayoría le quedase claro para poder llevarlo a cabo en la sesión.

10:25h Bajamos al patio a planificar las estrategias de defensa.

Una vez en el patio con los campos y las colchonetas montadas les di las fichas grupales de la sesión anterior y comenzaron a planificar su estrategia de defensa, en donde tenían que dibujarla y luego explicarla.

10:30h Comienza la planificación de estrategias.

Aquí observé que el plan siempre lo proponían los mismos debido a que tenían más conocimientos sobre el tema.

Pasados unos minutos se pusieron a ensayar las formaciones y lo que habían planificado con sus compañeros.

10:36h Comienza el ensayo de las estrategias defensivas.

10:40h Tras ensayar, comienzan las respectivas partidas en las que llevan a cabo lo que han planificado.

Tanto mi compañero de prácticas, como mi tutora y yo, observamos que había grupos que sí que habían trabajado una buena estrategia, ya que estaban bien posicionados en el campo. Por el contrario, había otro grupo que aunque no realizaron una estrategia muy elaborada, sí que consiguieron mantener un buen resultado en marcador.

Después de 10 minutos de partida, les dije que por grupos completasen la ficha grupal con lo que les había ocurrido en la partida respecto a su estrategia.

10:50h Momento de reflexión de las estrategias

Una vez rellenadas las fichas nos reunimos, y pregunté a cada grupo cuál había sido su estrategia, si les había funcionado y por qué, y con qué elementos tácticos vistos en la sesión lo habían relacionado. Salvo algunos, la mayoría al explicar su plan lo hicieron con palabras cotidianas en vez de con los elementos tácticos, lo cual me pareció interesante ya que un grupo dijo que se movían hacía donde estaba el balón, lo cual era una basculación, por ello mi función allí fue hacer ver que viesen la relación entre un aspecto y otro.

10:58h Vuelta a la calma y despedida

Por último, les deseé unas buenas vacaciones de Semana Santa, y les recordé que a la vuelta íbamos a seguir con la unidad. Dicho esto, recogimos el material y di por finalizada la sesión.

Análisis y Reflexión

Esta sesión tuvo dos partes, una bastante teórica y otra práctica. Al no tener tiempo suficiente para llevarla a cabo de la forma correcta, decidí realizar un día solo de defensa para que comprendiesen todos lo posible sobre conceptos y formas de defender, aunque esto conllevó a que hubiese alumnos que no siguiesen en condiciones la sesión, ya que tenía un cierto nivel de complejidad, debido a que la idea era darles solo los principios tácticos y a partir de ahí que sacasen los elementos tácticos ellos mismos a medida que iban transcurriendo las acciones de juego planificadas. De esta forma, con 5.º de Primaria lo impartiré de la forma anteriormente mencionada.

Por ello, la sesión se podría replantear de forma que no se empleasen tantos aspectos tan técnicos, bajando así el nivel de los contenidos en función de los conocimientos previos de la clase.

Además, al haber bastantes diferencias en el alumnado en base a lo mencionado, se deberían hacer equipos más igualados y equilibrados

SESIÓN 8 (24/04/2025)

13:20h Comienza la sesión yendo a buscar al alumnado a su aula correspondiente. Hasta que no están ubicados en la fila correctamente, equipados con su neceser para la higiene personal y su botella de agua, y en silencio, no partimos hacia el gimnasio.

Para estas sesiones de estrategias, les ordeno bajar al gimnasio a cada alumno un bolígrafo.

Una vez llegamos, colocan sus neceseres en su sitio y su botella de agua y se ubican en el lugar de asamblea para comenzar la sesión.

13:26h Momento de encuentro

En este momento les di la bienvenida, y como teníamos poco tiempo, hice un breve recordatorio de lo que habíamos hecho en la anterior sesión con los elementos tácticos de defensa y les comenté que hoy íbamos a hacer lo propio con los de ataque.

Tras hacer cuatro equipos, les expliqué rápidamente a partir de una ficha que entregué a cada grupo, los elementos tácticos ofensivos ya que debían realizar un Plan A y un Plan

B de estrategia de ataque utilizando al menos tres elementos de la ficha, los cuales tenían que marcar.

Con todo esto explicado, les entregue las fichas grupales de los días anteriores, en donde dibujaron, planificaron y explicaron sus estrategias.

Momento de construcción de aprendizajes

13:34h Planificación de estrategia y ensayo de la misma

Aquí pude observar que había alumnos que no participaban casi en la planificación ya sea por el nivel de conocimientos o por el grupo que le había tocado en cuestión, por ello a ese alumnado le fui explicando más individualmente los conceptos y lo que había que realizar.

Además, había niños algo "pasotas", ya que o realizaban los dibujos con pocas ganas, o solo hacían el plan A, o no explicaban la estrategia debido a que querían jugar y no estar escribiendo y redactando la estrategia.

13:39h Comienzan las dos partidas simultáneamente.

Lo más destacado fue que en ocasiones hacía falta un árbitro, por lo que las estrategias en este caso hacen que el juego bueno se reduzca un poco, y también ocurrió que hubo una duda con una norma. Un alumno me dijo que si un rival lanzaba y él como defensor tocaba la pelota fuera del área, pero conseguía entrar, que si contaba como punto, y le dije que sí debido a que en cualquier deporte aunque la toque el defensor, si la pelota acaba entrando cuenta como gol.

13:49h Momento de reflexión y de la vuelta a la calma

A esta hora les ordené que completasen la ficha como habíamos hecho el resto de los días de forma grupal, ya que luego íbamos a reflexionar sobre ello.

En la reflexión les pregunté que, si les había salido la estrategia tal y como la habían planificado, qué era lo que había ocurrido y qué elementos tácticos habíamos utilizado.

Los cuatro grupos comentaron cómo les había salido y dieron su opinión al respecto de su estrategia.

13:58h Llegada esta hora di por concluida esta penúltima sesión de estrategias, por lo que les ordené una tarea que tenían que traer para la última sesión, y tras recoger el material de juego que se había colocado en el patio, finalizó la sesión.

Análisis y Reflexión

El grado de implicación, motivación y exigencia varió en función del grupo, algunos estaban menos motivados y otros más, pienso que por el dominio de los conceptos mostrados y de la experiencia previa, pero en general fue una sesión satisfactoria.

Estas sesiones me están haciendo ver que el tiempo en Educación Física es importante y en lecciones de 45 minutos tienes que ir mucho más deprisa y no te da tiempo a llevar a cabo todo lo que tienes planificado.

De esta sesión puedo comentar que el alumnado ve algo repetitiva la unidad ya que entre vacaciones y puentes llevamos mucho tiempo y con ello muchas sesiones, por ello concluiré la unidad con la próxima lección y una ficha de autoevaluación de la unidad.

Esta sesión la llevaría a cabo de la misma manera, lo único que en una sesión de una hora se podría realizar una mejor explicación y una mejor reflexión de los contenidos, al igual que el alumnado tendría más tiempo para jugar.

SESIÓN 9 (29/04/2025)

10:04h Comienza la sesión yendo a buscar al alumnado a su aula correspondiente. Hasta que no están ubicados en la fila correctamente, equipados con su neceser para la higiene personal y su botella de agua, y en silencio, no partimos hacia el gimnasio.

Para estas sesiones de estrategias, les ordeno bajar al gimnasio a cada alumno un bolígrafo. Además, en este momento recogí las estrategias que había ordenado que hiciesen en casa.

Una vez llegamos, colocan sus neceseres en su sitio y su botella de agua y se ubican en el lugar de asamblea para comenzar la sesión.

10:11h Momento de encuentro

Una vez llegamos al patio, formamos un círculo y comencé el recordatorio de la sesión anterior la cual trató sobre los elementos tácticos ofensivos. Tras unas preguntas, les dije que tenían que haberme entregado mucha más gente la actividad que les había pedido tanto en la sesión anterior como por el Teams, ya que de toda la clase solo me lo habían entregado 6. Por ello, de esos seis planes de estrategias, seleccioné 4 los cuales iban a ser los entrenadores de sus respectivos equipos los cuales realicé para que fuesen los más igualados posibles.

Momento de construcción de aprendizajes

10: 19h De este modo, se dividieron los equipos y el director/entrenador de cada equipo explicó la estrategia ofensiva y defensiva. Después la ensayaron y nos dispusimos a jugar.

De vez en cuando les iba recordando algunos elementos tácticos que ya habíamos visto, y les iba preguntando a los jugadores que si entendían el planteamiento del entrenador.

10:28h Comienzan las dos partidas.

Durante las partidas observé mucho más control de los impulsos que otros días lo cual me agradó, ya que se ha podido ver una pequeña evolución en muchos alumnos, ya que han sido capaces de conocer y comprender conceptos tácticos.

Además, también pude ver como las estrategias de algunos entrenadores implicaban que alumnos más pasivos o menos capacitados motrizmente se colocasen de defensa, lo cual me podía esperar, pero no desde un principio.

10:39h Reflexión final

En este momento, comenzó la reflexión con el alumnado, en donde les pedí que me comentasen si les ha salido la estrategia, que les ha ocurrido, y que mejorarían o cambiarían.

Las dos primeras cuestiones las respondería el entrenador de cada equipo, y la última un jugador del equipo, para poder ver diferentes opiniones.

Dos grupos estuvieron de acuerdo con su entrenador, y otros dos no, debido a que había jugadores que no le habían hecho caso o simplemente que no le habían entendido.

Después de ver la opinión de todos los grupos, les comenté que lo importante es que vieran el rol de entrenador y en conclusión de esta parte de estrategias, que hayan sido capaces de jugar en equipo siendo conscientes de ello mejorando así su pensamiento táctico.

10:57h Vuelta a la calma y despedida

En este momento, di por concluida la unidad, y tras recoger el material, subimos a clase en donde les di la ficha de autoevaluación para que la rellenasen, para así poder ver con qué contenidos se habían quedado los alumnos y si les ha gustado la unidad, viendo así su punto de vista.

Análisis y reflexión

En esta sesión observé como ya comenté antes mucho más control de la impulsividad y el egocentrismo que otros días lo cual me agradó, ya que se ha podido ver una pequeña evolución en muchos alumnos, ya que han sido capaces de conocer y comprender los conceptos tácticos que se han explicado y llevado a cabo.

Además, también pude ver como las estrategias de algunos entrenadores implicaban que alumnos más pasivos o menos capacitados motrizmente se colocasen de defensa, lo cual me podía esperar, pero no desde un principio. En el momento de reflexión hubo algún comentario y conflicto respecto a esto, debido a que era porque ese alumnado no se movía y se mantenía estático o pasivo, no porque no quisiesen que participaran y anotaran gol.

También, hubo alguna pausa en el juego debido a la comprensión de algunas normas por algún malentendido, pero en general la sesión discurrió de forma correcta.

Esta sesión no la replantearía debido a que ha salido tal y como esperaba, y como se ha transcurrido de forma correcta y fluida, la volvería a impartir así, con la diferencia de que el alumnado hubiese traído más estrategias para poder haber tenido un gran abanico de ellas y así poder haber tenido un proceso de enseñanza-aprendizaje más enriquecedor.

ACTA GENERAL DEL JUEGO BUENO 5.º PRIMARIA (4 sesiones)

A continuación, se expondrá un acta general de las sesiones de Juego Bueno del "Balón colchoneta" que he impartido al alumnado de 5.º de primaria. Por el número de sesiones a la semana, en este caso dos, y entre actividades extraordinarias, puentes y vacaciones, no he llevado a cabo las sesiones paralelamente a las de 6.º, por esta razón he podido replantear la metodología de las sesiones en el caso de que fuese necesario. En total eran dos sesiones a la semana de 1 hora.

Los momentos de encuentro y los momentos de despedida siempre han sido los mismos, tanto con 5.º como con 6.º, por ello salvo que haya ocurrido algo relevante, solo comentaré en este acta general aspectos relacionados con el momento de construcción de aprendizajes. Es importante decir, que las sesiones tuvieron la misma planificación y metodología que la de 6.º, por ello la unidad de Juego Bueno es la misma sobre el papel, ya luego ha cambiado en función del alumnado y del transcurso de las sesiones.

Es importante destacar que este alumnado era algo menos rígido a la hora de añadir normas que fomentasen la participación de todos, la seguridad y la oportunidad de que todos pudiesen anotar. Además, había 6-7 alumnos que en su tiempo libre juegan a balonmano, por ello se notaba las diferencias de nivel en algunos momentos, ya que este juego es un juego modificado del balonmano. Aunque dentro de ese alumnado, había una serie de alumnos que a lo largo de las sesiones, aun siendo conscientes de su "superioridad", comprendieron la finalidad del juego bueno y optaron por jugar más en equipo, lo cual me sorprendió en diferencia con el alumnado de 6.º.

SESIÓN 1

En esta sesión como ocurrió con 6.º se realizó la introducción de la unidad preguntándoles si se acordaban de que era el juego bueno y en qué consistía, después se explicó la regla primaria del juego del balón colchoneta y se empezó a jugar.

Tras dos partidas que se jugaron, en esta primera sesión se implementaron las siguientes normas:

- Se juega 5 vs 5, para favorecer la participación en función del espacio.
- Cada equipo puntúa en colchoneta contraria.
- Después de cada gol se saca desde la línea de fondo
- El campo estará delimitado por las líneas verdes del gimnasio
- Tenemos que tocar todos las pelota antes de anotar

Mi función como docente fue guiarles para que fuesen conscientes y lograsen entender el objetivo del juego bueno.

Al ser la primera sesión, la normativa era relativamente sencilla, por lo que la sesión fue fluida, aunque observé que el alumnado se pensaba que era rugby, cuando la idea es que fuese algo relacionado con balonmano, por ello para la segunda sesión se iba a reducir el contacto para mejorar la seguridad del alumnado, al igual que la pelota, ya que en la última partida un alumno se quejó de que se había hecho daño en la mano, debido a que el material era bastante duro y dañino.

Para concluir la sesión, se hizo un repaso de las normas añadidas y del objetivo del juego bueno.

SESIÓN 2

Tras recordar lo visto en la anterior sesión, se introdujo un cambio de pelota a un balón de goma espuma, y con ello comenzaron las partidas. Tras lo ocurrido en las acciones de juego, ya sea por quejas del alumnado, o por acciones observadas por los docentes, estas partidas concluyeron y dieron lugar los respectivos momentos de reflexión.

Las normas que se añadieron o se modificaron fueron las siguientes:

- Mínimo 3 personas tienen que tocar el balón (se modifica por "Tenemos que tocar todos la pelota antes de anotar")
- Si tengo el balón no me pueden tocar/contactar
- No se puede botar
- Si tengo el balón solo puedo dar 3 pasos

Estas normas se introdujeron porque la mayoría del alumnado para fomentar la participación y la seguridad así lo decidieron, aunque había algunos alumnos que tenían otra visión del juego y querían contacto y un juego similar al rugby. Estos alumnos se llegaron a comportar mal, lo cual advertí que no era un deporte, sino que era un juego educativo.

SESIÓN 3

Después de realizar el momento de encuentro característico de la unidad, recogí las fichas de comprobación del juego bueno que había entregado tanto al alumnado de 6.º como al de 5.º, ya que a partir de ellas iba a saber la opinión del alumnado pudiendo así replantear y gestionar desde otro punto de vista las sesiones que quedaban.

En esta sesión se jugaron tres partidas, y se implementaron las siguientes reglas:

- No se puede estar dentro del área recta, ni en ataque ni en defensa.
- No me pueden tocar/contactar ni en ataque ni en defensa.
- No se puede jugar con el pie.
- Para anotar el balón tiene que botar en el área antes.

En los momentos de reflexión entre partida y partida, les recordé que en un juego bueno, todos tenemos que cumplir las normas, ya que si no no podríamos continuar con el juego, ya que en este juego educativo no hace falta un adulto o un árbitro que esté regulando el partido. Además, en esta sesión hubo tres partidas debido a que en un momento de reflexión no pude convencerles de añadir normas nuevas, por eso, les expliqué el porqué de una sugerencia que les había hecho anteriormente con la finalidad de que tanto los jugadores como los observadores se fijasen en ello.

El juego estaba casi completo, por ello estimé que la próxima sesión iba a ser la última de juego bueno, ya que después íbamos a comenzar con estrategias.

SESIÓN 4

Esta iba a ser la última sesión por lo que tras el repaso de todas las sesiones hice equipos y el alumnado se puso a jugar, de forma que estas fueron las últimas normas del juego bueno que añadimos:

- El área pasa a ser curva para generar más espacios.
- Si el balón sale fuera, saca el equipo contrario. El otro equipo tiene que dejar distancia para que se pueda sacar.
- No puede marcar dos veces seguidas el mismo jugador.
- Solo puedo tener el balón durante 5 segundos como máximo, si no se cambia la posesión de la pelota.

Al ser la última sesión, noté que el alumnado había interiorizado que la participación y la seguridad eran importantes, por ello añadimos estas normas las cuales mejoraron mucho el juego bueno y le dieron un salto de calidad si se consigue que todos los alumnos cumplan las normas.

ACTAS ESTRATEGIAS 5.º PRIMARIA

SESIÓN 5 (30/04/2025)

09:05h Comienza la sesión yendo a buscar al alumnado a su aula correspondiente. Hasta que no están ubicados en la fila correctamente, equipados con su neceser para la higiene personal y su botella de agua, y en silencio, no partimos hacia el gimnasio.

Una vez llegamos, colocan sus neceseres en su sitio y su botella de agua y se ubican en el lugar de asamblea para comenzar la sesión.

09:11h Momento de encuentro

Ya en el patio, hicimos un recordatorio de lo que habíamos visto en las sesiones anteriores de juego bueno, y seguidamente les introduje las estrategias, en donde les dije que era necesaria para mejorar nuestro juego, y que para ello teníamos que jugar en equipo.

Tras dividirles en 4 equipos, les di una ficha de estrategias a cada uno, en donde expliqué que había dos misiones, atacar y defender, y para ello había que saber ocupar bien los espacios.

Después de explicar qué eran los principios tácticos y los ejemplos que había, les comuniqué la estructura de la sesión, en donde primero iban a planificar su estrategia en grupo dibujándola y explicándola, después la ensayarían, más tarde la llevarían a cabo en un partido y después reflexionarían sobre ella completando la ficha.

Momento de construcción de aprendizajes

09:25h En este momento se dividieron por grupos y empezaron a planificar sus estrategias de ataque y de defensa. Tanto mi tutora, mi compañero de prácticas y yo nos fuimos pasando por los grupos para irles ayudando, y recordándoles la importancia de seguir los principios tácticos y de ocupar bien los espacios.

09:34h Aquí empezaron a ensayar sus estrategias de ataque y defensa.

09:38h Comienzan las partidas en donde se llevarán a cabo las estrategias ensayadas y planificadas previamente.

Durante las partidas, interrumpí el juego y les comuniqué que no estaban aprovechando todo el espacio de juego ya que solo estaban jugando en la zona central.

09:48h En este momento, les ordené que completasen en grupo las fichas según lo que hubiese ocurrido en la estrategia.

09:52h Vuelta a la calma y momento de despedida/reflexión

Una vez el alumnado completó la ficha, comenzó el momento de reflexión final de la sesión, en donde dos grupos expusieron sus estrategias y comentaron que les había salido bien y lo que mejorarían.

Además, un alumno propuso añadir una norma para evitar el contacto, lo cual vi correcto y les dije que lo hablaríamos el siguiente día. También, les recordé la importancia de los principios tácticos y el cómo ocupar el espacio determina en gran medida la estrategia tanto en ataque como en defensa. Por último, les di pinceladas de que pensasen que cosas habían hecho en la estrategia para ocupar de una forma u otra los espacios, cómo podían

ser los desmarques, por ejemplo, y también de normas que en función de las partidas jugadas añadirían o no para mejorar el juego.

09:58h Concluye la sesión recogiendo el material y recordándoles que para la próxima sesión añadiríamos alguna norma y hablaríamos de algunos aspectos tácticos para mejorar las estrategias.

Análisis y Reflexión

El grado de implicación, motivación y exigencia del alumnado fue bastante alto, me sorprendió, ya que le gustaba la unidad y como hay muchos alumnos que jugaban a balonmano, les resultaba muy similar y les agradó.

Además, les dejé claro que jugábamos con las normas del juego bueno, pero que podíamos cambiarlas, ya que quiero que reflexionen y sean capaces de ver qué normas mejoran el juego al añadir estrategias. Por ello, ya en la primera sesión un alumno propuso una, la cual seguramente añadamos para penalizar el contacto.

Observé bastante compañerismo en comparación con 6.º de Primaria, aunque sí que había estrategias en las que los menos habilidosos motrizmente, los ubicaban en defensa, por lo que no todos podían anotar, cuando el objetivo era que todos pudiésemos anotar, por ello fue un aspecto que también les comenté.

Esta sesión no la replantearía, ya que ya fue adaptada para 5.º debido a la complejidad y a la forma de impartir la unidad que tuve con 6.º., por ello pienso que la sesión es correcta y mi forma de llevarla a cabo también.

SESIÓN 6 (07/05/2025)

09:06h Comienza la sesión yendo a buscar al alumnado a su aula correspondiente. Hasta que no están ubicados en la fila correctamente, equipados con su neceser para la higiene personal y su botella de agua, y en silencio, no partimos hacia el gimnasio.

Una vez llegamos, colocan sus neceseres en su sitio y su botella de agua y se ubican en el lugar de asamblea para comenzar la sesión.

09:11h Momento de encuentro

Ya en el patio, hicimos un recordatorio de lo que habíamos visto en la sesión anterior, en donde recordé qué eran las estrategias y los principios tácticos. Después, recordé la norma que íbamos a implementar el día de hoy respecto al contacto y las expulsiones, la cual consistía que si un jugador tocaba fuerte o empujaba a algún rival dos veces, se le expulsaba 1 minuto. Les pregunté que si querían añadir alguna regla más y me dijeron que no. Más tarde los dividí al azar en 4 equipos, y comenté aspectos que habían escrito ellos en sus explicaciones de estrategias que habían realizado en la sesión anterior. Estos aspectos que salían de los principios básicos se llamaban elementos tácticos, los cuales comenté y expliqué.

Seguidamente les di una ficha como la de la sesión anterior de estrategias, y seguimos la estructura de la sesión anterior, en donde primero iban a planificar su estrategia en grupo dibujándola y explicándola, después la ensayarían, más tarde la llevarían a cabo en un partido y después reflexionarían sobre ella completando la ficha.

Momento de construcción de aprendizajes

09:20h En este momento se dividieron por grupos y empezaron a planificar sus estrategias de ataque y de defensa. Tanto mi tutora, mi compañero de prácticas y yo nos fuimos pasando por los grupos para irles ayudando, ya que les dije que se centrasen en esos elementos tácticos que se les podían ocurrir. En este momento me acerqué al alumnado que tenía más dificultades para ayudarles con una explicación más individualizada.

09:26h Comienzan las partidas en donde se llevarán a cabo las estrategias ensayadas y planificadas previamente.

Aquí escuché a algunos grupos comentar muchas veces a sus compañeros que se colocasen en su sitio. En algunos momentos paré el juego para que se fijasen en el espacio y en el aprovechamiento de estos, ya que estaban jugando siempre en la zona central. Además, a ese alumnado más pasivo o que tomaba un rol más secundario le daba indicaciones para que se integrase en el juego.

09:42h En este momento, les ordené que completasen en grupo las fichas según lo que hubiese ocurrido en la estrategia.

09:50h Vuelta a la calma y momento de despedida/reflexión

Una vez el alumnado completó la ficha, comenzó el momento de reflexión final de la sesión, en donde dos grupos comentaron sus estrategias y cómo les había salido. No consiguió ningún grupo añadir más elementos tácticos, por lo que eso lo dejaremos para otra sesión.

Además, el alumnado propuso que al sacar de fuera de banda, se dejase espacio para poder sacar, porque si no era complicado poner el balón en juego, lo cual me pareció correcto y en la siguiente sesión se añadiría.

Por último, para concluir la clase, con muchas preguntas y aportaciones del alumnado sin poder escuchar, les dije que había visto que había ocasiones en las que se ralentizaba el juego debido a que tenían que cumplir la regla del juego bueno de que tenían que tocar el balón mínimo 3 jugadores, y había ocasiones en las que tras un robo o una pérdida un jugador que estaba cerca de la colchoneta no podía anotar ya que tenía que cumplir la regla, por ello vieron correcto modificarla para que el juego fuese más fluido y rico.

Dicha norma había sido propuesta en varias ocasiones por un alumno muy competitivo, pero sus compañeros buscando la participación de todos dentro del juego bueno, no la quisieron aceptar, hasta que yo se lo comuniqué y les di otro punto de vista. Aunque les recalqué que, aunque se quitase esta norma, las estrategias tenían que seguir siendo cooperativas en las que todos tuviesen oportunidad de anotar.

09:58h Concluye la sesión recogiendo el material y recordándoles lo que habíamos realizado en la sesión.

Análisis y Reflexión

El grado de implicación, motivación y exigencia del alumnado como ya se ha comentado en otras sesiones ha sido bastante bueno, aunque la clase en ocasiones en muy habladora y se interrumpe en numerosas ocasiones la docencia.

Me sorprendió que no extrajesen más elementos tácticos en sus estrategias, a parte de los que ya habíamos comentado, lo cual intentaré trabajar en la próxima sesión.

Además, he podido observar que el alumnado le gusta el juego y quiere participar, y seguir mejorando, por lo que en las siguientes sesiones intentaré buscar algún recurso que consiga que los individuos logren avanzar aún más en el apartado de estrategias.

Esta sesión no la replantearía, ya que ya fue adaptada para 5.º debido a la complejidad y a la forma de impartir la unidad que tuve con 6.º., por ello pienso que la sesión es correcta y mi forma de llevarla a cabo también.

SESIÓN 7 (09/05/2025)

09:07h Comienza la sesión yendo a buscar al alumnado a su aula correspondiente. Hasta que no están ubicados en la fila correctamente, equipados con su neceser para la higiene personal y su botella de agua, y en silencio, no partimos hacia el gimnasio.

Una vez llegamos, colocan sus neceseres en su sitio y su botella de agua y se ubican en el lugar de asamblea en el patio para comenzar la sesión.

09:12h Momento de encuentro

Ya en el patio, hicimos un recordatorio de lo que habíamos visto en la sesión anterior, en donde recordé qué eran las estrategias, los principios tácticos, los elementos tácticos y las normas añadidas.

Más tarde los dividí al azar en 4 equipos, y comenté aspectos o elementos que habían escrito ellos en sus explicaciones de estrategias que habían realizado en las sesiones anteriores. Estos aspectos que salían de los principios básicos se llamaban elementos tácticos, los cuales comenté y expliqué.

Seguidamente les di una ficha como la de la sesión anterior de estrategias, y seguimos la estructura de la sesión anterior, en donde primero iban a planificar su estrategia en grupo dibujándola y explicándola, después la ensayarían, más tarde la llevarían a cabo en un partido y después reflexionarían sobre ella completando la ficha.

En esta sesión añadimos la norma de dejar espacio al sacar y eliminamos la norma de que obligatoriamente se tenían que realizar 3 pases a personas diferentes, y les pregunté que si querían añadir alguna norma más y me dijeron que no.

Momento de construcción de aprendizajes

09:22h En este momento se dividieron por grupos y empezaron a planificar sus estrategias de ataque y de defensa. Tanto mi tutora, mi compañero de prácticas y yo nos fuimos pasando por los grupos para irles ayudando, ya que les dije que se centrasen en esos elementos tácticos que se les podían ocurrir. En este momento me acerqué al alumnado que tenía más dificultades para ayudarles con una explicación más individualizada. Además, les dije que escribiesen con términos más específicos y que innovasen en sus planificaciones.

09:30h Comienzan las partidas en donde se llevarán a cabo las estrategias ensayadas y planificadas previamente.

En algunos momentos paré el juego para que se fijasen en el espacio y en el aprovechamiento de estos, ya que estaban jugando siempre en la zona central. Además, a ese alumnado más pasivo o que tomaba un rol más secundario le daba indicaciones para que se integrase en el juego. También, hablaba con algunos equipos y les decía que se colocasen en diferentes posiciones del campo, y les recordaba siempre la importancia del espacio.

Algunos alumnos se quejaron de que desde que zona del cuerpo era pie o no para realizar el cambio de posesión, lo cual les dije que lo comentaríamos al final de la sesión.

En esta sesión el alumnado tuvo consciencia de las expulsiones por contacto, ya que hubo bastantes exclusiones, e incluso algún alumno se autoexpulsaba debido a que sabía que había infringido una regla. Además, estas eliminaciones momentáneas implicaban superioridades e inferioridades en el juego lo cual enriqueció las estrategias.

09:42h En este momento, les ordené que completasen en grupo las fichas según lo que hubiese ocurrido en la estrategia.

09:50h Vuelta a la calma y momento de despedida/reflexión

Una vez el alumnado completó la ficha, comenzó el momento de reflexión final de la sesión, en donde dos grupos comentaron sus estrategias y cómo les había salido. No consiguió ningún grupo añadir más elementos tácticos, lo cual pienso que es porque no tie-

nen suficientes antecedentes deportivos o simplemente no saben cómo plasmarlo en el papel.

Para concluir el juego añadimos la norma de que era pie a partir de la rodilla para abajo. Además, un alumno comentó brevemente, por sus experiencias vividas en balonmano, la posibilidad de que al pivote en ataque se le pudiese tocar, ya que estaba demasiado cerca del área. No llegamos a comentarlo mucho, pero en futuras sesiones se podría añadir una doble área en donde pudiese haber contacto.

Por último, para concluir la clase, les comuniqué que iba la última sesión de la unidad. Además, les recordé que el objetivo era que de un juego modificado del balonmano, aprendiesen a jugar en equipo y de forma segura, de forma que todos pudiesen anotar y pensar estrategias grupales, pudiendo reflexionar sobre ellas sin fijarse en el resultado.

09:58h Concluye la sesión recogiendo el material. Una vez suben a clase, realizan la ficha de autoevaluación de la unidad completa.

Análisis y Reflexión

Me hubiese gustado continuar con 5.º debido a que las sesiones estaban fluyendo muy bien a diferencia que con 6.º, ya que ya había aprendido a desarrollar una unidad de este tipo, pero el calendario era muy ajustado. Me sorprendió la adición de normas por parte de este grupo, ya que pensé que les tenía que guiar más, pero todo lo contrario, fueron capaces de detectar, en función de sus reflexiones y acciones de juego, las normas que conseguían que el juego fuese más fluido

El grado de implicación, motivación y exigencia del alumnado como ya se ha comentado en otras sesiones ha sido bastante bueno, aunque la clase en ocasiones en muy habladora y se interrumpe en numerosas ocasiones la docencia.

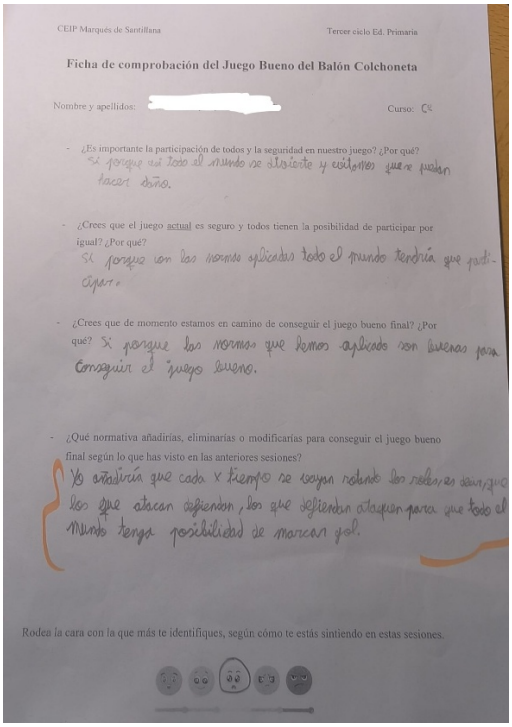
Esta sesión no la replantearía como ya he dicho en las anteriores sesiones, ya que he podido detectar los fallos de una sesión y planificarla de nuevo para que estuviese adaptada al nivel del alumnado.

Además, una sesión más que tenía pensado realizar sería la misma con la que concluí con 6.º de Primaria, que sería la de decirles que trajesen una estrategia de ataque y de defensa

y que 4 alumnos tuviesen el rol de entrenadores, en donde también se podrían añadir tiempos muertos como una norma extra y en la que se hubiese añadido la norma que había propuesto un alumno en la que se permitiría el contacto a la figura del pivote o a cualquier jugador que se encontrase en un área parecida a la de 9 metros de balonmano.

También, en esta hipotética sesión se hubiesen enriquecido aún más las estrategias, ya que con la adición de la norma de las expulsiones de 1-2 minutos por contacto en esta última sesión, se han creado situaciones de superioridad e inferioridad, lo cual hacía que se generasen más espacios y con ello diferentes estrategias tanto en ataque como en defensa, por ello pienso que en una sesión más se hubiesen añadido muchas más combinaciones de estrategias teniendo en cuenta la superioridad y la inferioridad.

# Anexo 3: MATERIAL PEDAGÓGICO ANALIZADO



CEIP Marqués de Santillana — Tercer ciclo Ed. Primaria

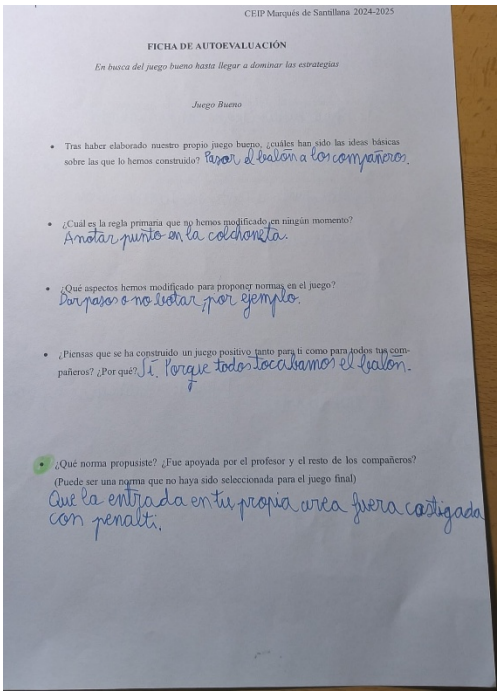
**Ficha de comprobación del Juego Bueno del Balón Colchoneta**

Nombre y apellidos: [redacted] Curso: 6º

- ¿Es importante la participación de todos y la seguridad en nuestro juego? ¿Por qué?
  Sí porque así todo el mundo se divierte y estamos que pueden hacer daño.
- ¿Crees que el juego actual es seguro y todos tienen la posibilidad de participar por igual? ¿Por qué?
  Sí porque con las normas aplicadas todo el mundo tendría que participar.
- ¿Crees que de momento estamos en camino de conseguir el juego bueno final? ¿Por qué? Sí porque las normas que hemos aplicado son buenas para conseguir el juego bueno.
- ¿Qué normativa añadirías, eliminarías o modificarías para conseguir el juego bueno final según lo que has visto en las anteriores sesiones?
  Yo añadiría que cada x tiempo se vayan robando los roles, es decir, que los que atacan defiendan, los que defienden ataquen para que todo el mundo tenga posibilidad de marcar gol.

Rodea la cara con la que más te identifiques, según cómo te estás sintiendo en estas sesiones.

*Ilustración 1*



CEIP Marqués de Santillana 2024-2025

**FICHA DE AUTOEVALUACIÓN**

*En busca del juego bueno hasta llegar a dominar las estrategias*

*Juego Bueno*

- Tras haber elaborado nuestro propio juego bueno, ¿cuáles han sido las ideas básicas sobre las que lo hemos construido? Pasar el balón a los compañeros.
- ¿Cuál es la regla primaria que no hemos modificado en ningún momento?
  Anotar punto en la colchoneta.
- ¿Qué aspectos hemos modificado para proponer normas en el juego?
  Dar pasos o no botar, por ejemplo.
- ¿Piensas que se ha construido un juego positivo tanto para ti como para todos tus compañeros? ¿Por qué? Sí. Porque todos tocábamos el balón.
- ¿Qué norma propusiste? ¿Fue apoyada por el profesor y el resto de los compañeros? (Puede ser una norma que no haya sido seleccionada para el juego final)
  Que la entrada en tu propia área fuera castigada con penalti.

*Ilustración 2*

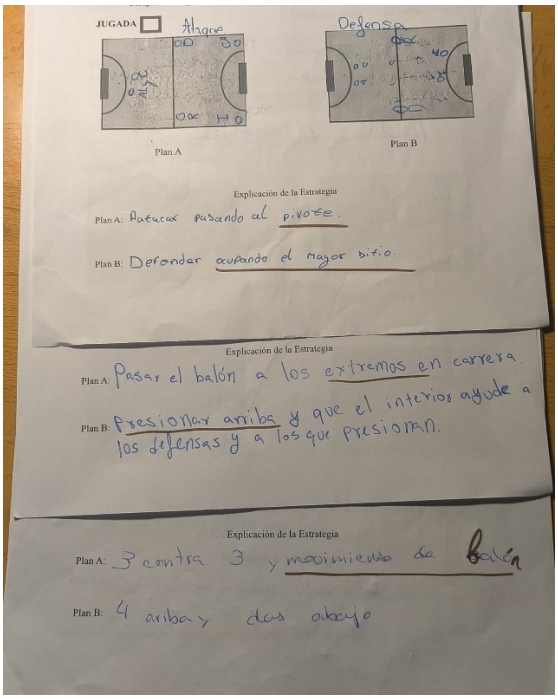



*Ilustración 3*

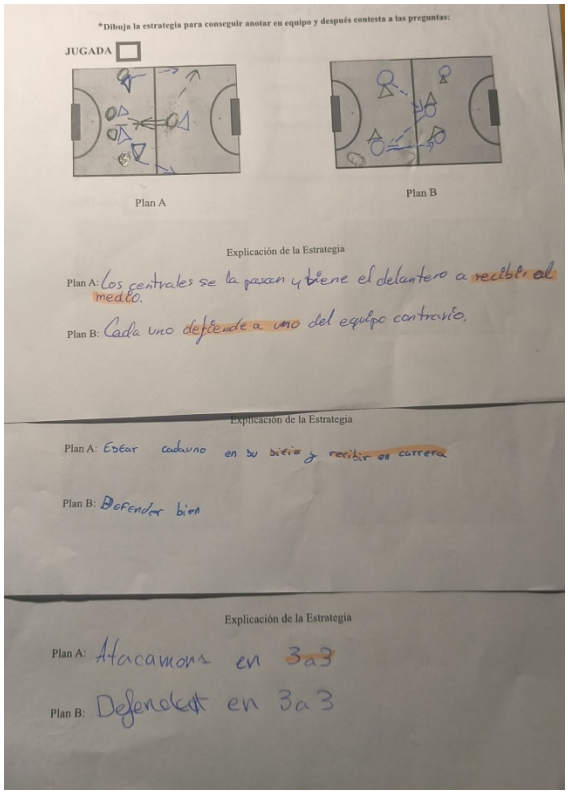
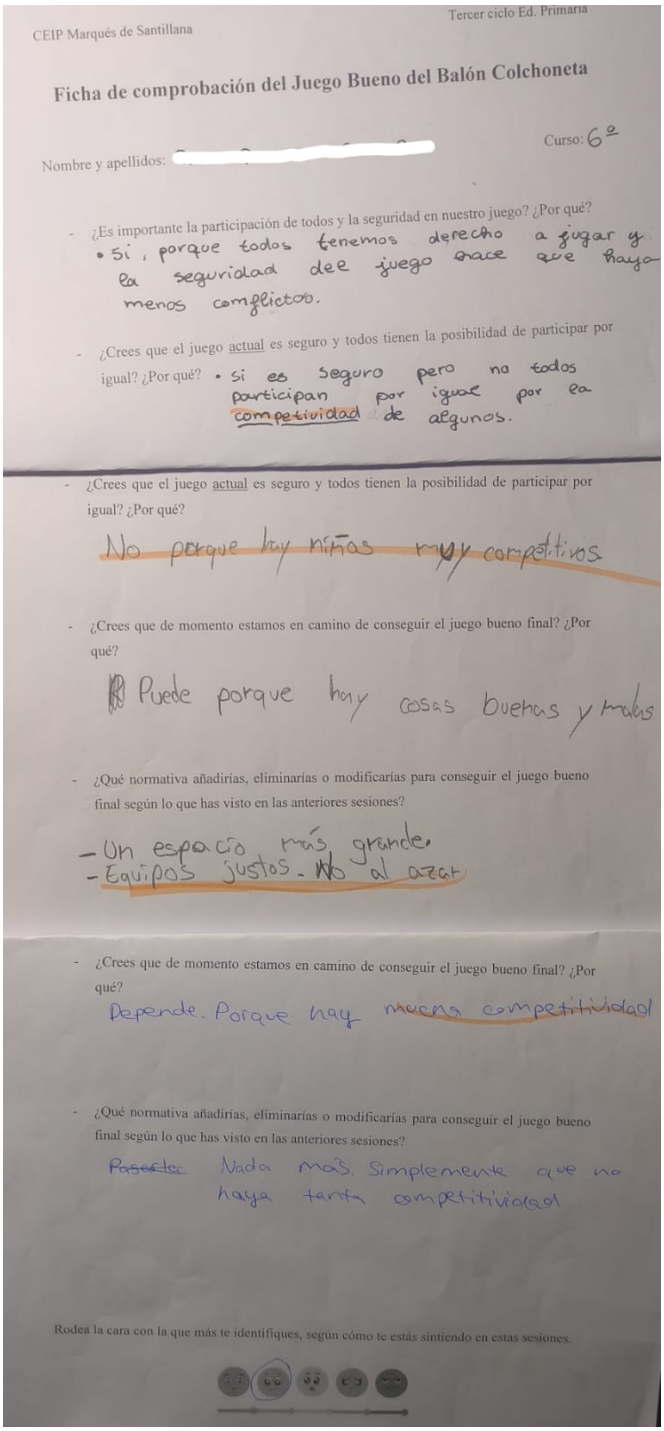



*Ilustración 4*



CEIP Marqués de Santillana — Tercer ciclo Ed. Primaria

**Ficha de comprobación del Juego Bueno del Balón Colchoneta**

Nombre y apellidos: [redacted] Curso: 6º

- ¿Es importante la participación de todos y la seguridad en nuestro juego? ¿Por qué?
  - Si, porque todos tenemos derecho a jugar y la seguridad del juego hace que haya menos conflictos.
- ¿Crees que el juego actual es seguro y todos tienen la posibilidad de participar por igual? ¿Por qué?
  - Si es seguro pero no todos participan por igual por la competividad de algunos.

- ¿Crees que el juego actual es seguro y todos tienen la posibilidad de participar por igual? ¿Por qué?

No porque hay niños muy competitivos

- ¿Crees que de momento estamos en camino de conseguir el juego bueno final? ¿Por qué?

Puede porque hay cosas buenas y malas

- ¿Qué normativa añadirías, eliminarías o modificarías para conseguir el juego bueno final según lo que has visto en las anteriores sesiones?

- Un espacio más grande.
- Equipos justos. No al azar

- ¿Crees que de momento estamos en camino de conseguir el juego bueno final? ¿Por qué?

Depende. Porque hay mucha competitividad

- ¿Qué normativa añadirías, eliminarías o modificarías para conseguir el juego bueno final según lo que has visto en las anteriores sesiones?

Pasarla. Nada más. Simplemente que no haya tanta competitividad

Rodea la cara con la que más te identifiques, según cómo te estás sintiendo en estas sesiones.

*Ilustración 5*