

## CONCLUSIONES

Por un lado, gracias a este proyecto observamos unas grandes mejoras de nuestros alumnos en cuanto a la comprensión y aplicación de los principios tácticos durante el juego. Además, fueron capaces de crear nuevos juegos, plantear nuevas reglas, y sobretodo, practicarlos. Dos horas semanales de Educación Física siempre son insuficientes. Pero nos contaron muchos alumnos al grupo de profesores, que fuera del horario escolar han practicado estos juegos con sus amigos, o en su club deportivo, llegando, por tanto, esta metodología más allá de nuestras clases.

Por otro lado, nos gustaría destacar la importancia de las rubricas, que el alumnado evalúe a sus compañeros o a ellos mismos, eso favorece un desarrollo cognitivo mucho mayor. También, la importancia de las preguntas para reflexionar que hacíamos en los descansos o entre juego y juego, creemos que les ha ayudado aún más a la comprensión del juego.

### Bibliografía

- Bunker, D. y Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18, 5-8.
- Devís, J. y Peiró, C. (1997) Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados, 2ª edición. INDE. Barcelona.
- Lizandra, J. y Peris-Valencia, S. (2017) *El modelo TGfU a través de los juegos modificados*. Tándem. Didáctica de la Educación Física, 57, 44-48.
- Méndez, A. (2001). El diseño de juegos modificados: Un marco de encuentro entre la variabilidad estructural y la intencionalidad educativa. Tándem. Didáctica de la Educación Física. 3, 110-122.