

Universidad San Jorge

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN
PROFESORADO DE ESO Y BACHILLERATO,
FP Y ENSEÑANZAS DE
IDIOMAS**

Proyecto Final de Máster

**El modelo comprensivo TGfU-Gamificado en la
enseñanza de los deportes alternativos en E.S.O:**

Proyecto Kids League

Autor del proyecto: Adrián Coriano Ezquerra

Director del proyecto: Demetrio Lozano Jarque

Zaragoza, 25 de junio de 2023



AGRADECIMIENTOS

Quiero dedicar unas líneas de agradecimiento a todas aquellas personas que me han apoyado durante la realización de este Trabajo de Fin de Máster y han contribuido a mi crecimiento personal y académico a lo largo de esta etapa de mi vida.

A mis padres, familiares y amigos, por ser mi apoyo incondicional en los momentos difíciles, por estar a mi lado, comprenderme y animarme a seguir adelante en mi vocación.

A mis profesores de las distintas etapas escolares y universitarias y tutores de prácticas, por la formación que me han dado, ayudarme a crecer como persona y transmitirme su pasión por este trabajo. Particularmente, a mi tutor de trabajo Fin de Máster, por su colaboración e interés en este proyecto desde la primera tutoría.

A mis compañeros del Máster, grado y prácticas con quienes he compartido momentos a lo largo de esta etapa y con quienes tal vez coincida en un futuro laboral.

Por último, dedicar este logro a la memoria de J.A.P, mi mejor amigo desde la infancia, a quien he perdido durante este mismo curso. Por su compañía durante todas las etapas de mi vida, los momentos compartidos y su apoyo, seguirá siempre dándome fuerzas para perseguir mis objetivos y valorar cada momento.

Contenido

RESUMEN	5
ABSTRACT	6
1. INTRODUCCIÓN	7
1.1. Legislación	7
1.2. Problemática	9
1.3. Descripción del proyecto	10
1.4. Antecedentes.....	11
2. MARCO TEÓRICO	12
2.1. Revisión de la literatura	12
2.2. Marco teórico del proyecto	13
2.2.1. Innovación educativa y LOMLOE	13
2.2.2. Historia y evolución del sistema educativo español	14
2.2.3. La metodología comprensiva. Teaching Games for Understanding	17
2.2.4. La gamificación en la Educación Física	19
2.2.5. Los deportes alternativos: concepto, origen y evolución.....	21
2.3. Justificación del proyecto.	23
3. PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	24
3.1. Descripción general del proyecto	24
3.2. Diagnóstico/viabilidad del proyecto	26
3.3. Objetivos del proyecto de innovación educativa.....	27
3.4. Metodologías a utilizar en el proyecto.....	30
3.5. Características del centro	31
3.5.1. Características del equipo docente.....	32
3.5.2. Características específicas del alumnado	32
3.5.3. Características de la comunidad educativa.....	32
3.6. Diseño	33
3.6.1. Materias o asignaturas que están relacionadas	33
3.6.2. Competencias clave a desarrollar en el alumno	33
3.6.3. Recursos previstos en el proyecto	35
3.7. DESARROLLO	38
3.7.1. Descripción de las actividades que componen el proyecto	38
3.7.2. Descripción de las fases del proyecto, temporalización y planificación general (cronograma).....	42
3.7.3. Evaluación	45
4. CONCLUSIONES	47
5. REFERENCIAS	49
6. ANEXOS	58
6.1. ANEXO I. Cuestionario diagnóstico de viabilidad	58
6.2. ANEXO II. Gráficas diagnóstico de viabilidad	59
6.3. ANEXO III. Infografía de la gamificación	63
6.4. ANEXO IV. Estrategias empleadas en la formación de equipos	64

6.5. ANEXO V. Material diseñado para la gamificación.....	65
6.6. ANEXO VI. Unidad didáctica de tchoukball	70
6.7. ANEXO VII. Unidad didáctica de colpbol.....	78
6.8. ANEXO VIII. Unidad didáctica de floorball	85
6.9. ANEXO IX. Unidad didáctica de ultimate frisbee	93
6.10. ANEXO X. Instrumento de observación del juego (GPAI). Griffin, Mitchell & Oslin (1997).....	101
6.11. ANEXO XI. Instrumentos de coevaluación y autoevaluación	101
6.12. ANEXO XII. Autoinforme del profesor	103
6.13. ANEXO XIII. Adaptación propia a la E.F de la Escala de NPB (Deci y Ryan, 2000)	104
6.14. ANEXO XIV. Cuestionario de motivación. Necesidades Psicológicas Básicas de Vlachopoulos y Vichailidou (2006).....	105

RESUMEN

En el presente proyecto de innovación educativa se realiza una hibridación entre la gamificación y el modelo Teaching Games for Understanding (TGfU) para abordar la enseñanza de los deportes alternativos en el alumnado de educación secundaria.

La idea del proyecto surge a partir de mi interés por trasladar la nueva competición de moda “Kings League” al ámbito educativo como medida para aumentar la motivación y participación del alumno en las clases de Educación Física. La nueva competición de fútbol siete creada por la empresa de Gerard Piqué junto a distintos streamers y ex futbolistas de éxito, apuesta por un formato que introduce modificaciones reglamentarias en el deporte para generar espectáculo, que está resultando muy atractivo para los adolescentes, reuniendo en Twitch a unos 550.000 espectadores de media y hasta 2 millones de espectadores en sus finales.

Se trabajarán los contenidos y/o saberes de los deportes alternativos dentro de una gamificación basada en la Kings League, con sus equipos, retos y recompensas, en la que además durante las sesiones de las diferentes unidades didácticas se aplicará el modelo de enseñanza TGfU para la iniciación deportiva con el objetivo de favorecer el pensamiento táctico y aprendizaje significativo del alumnado.

Una vez aplicada la hibridación de modelos a lo largo del curso en diferentes centros educativos de una misma compañía, se celebrará una olimpiada intercentros organizada por el alumnado de cuarto curso en la que participará el resto de alumnado de secundaria como jornada de convivencia.

A la finalización del proyecto, se realizará una evaluación del mismo a partir de distintos instrumentos que medirán la satisfacción del alumnado y del profesorado, con el objeto de detectar posibles necesidades de mejora y puntos fuertes que ayuden a mantener este proyecto en el tiempo.

Palabras Clave: educación secundaria, metodologías activas, táctica, motivación, participación.

ABSTRACT

In this educational innovation project, a hybridization between gamification and Teaching Games for Understanding (TGfU) model is carried out to address the teaching of alternative sports in high school students.

The idea of the project arises from my interest in transferring the new trendy competition “Kings League” to the educational environment as a measure to increase student motivation and participation in Physical Education classes. The new seven-a-side soccer competition created by Gerard Piqué’s company with different streamers and former successful soccer player, bets on a format that introduces regulatory modifications in the sport to generate spectacle, which is proving very attractive to teenagers, gathering on Twitch about 550.000 viewers on average and up to 2 million viewers in its finals.

The contents and/or knowledge of alternative sports will be taught with a gamification based on Kings League, with its teams, challenges and rewards, in which during the sessions of the different teaching units will be applied the TGfU model for sports initiation with the aim of promoting tactical thinking and meaningful learning of students.

When the hybridization of models has been applied throughout the course in different educational centers of the same company, an intercenter olympiad organized by the fourth year students will be held, in which the rest of high school students will participate as a day of coexistence.

At the end of the project, there will be an evaluation of the project using different instruments that will measure the satisfaction of students and teachers, with the aim of detecting possible needs for improvement and strengths that will help to maintain this project over the time.

Key words: high school, active methodologies, tactics, motivation, participation.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Legislación

La Ley Orgánica 6/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece el marco actual del sistema educativo español y regula a las administraciones educativas, así como a los agentes (públicos y privados) que regulan y/o financian el derecho a la educación y a los destinatarios de este servicio.

Sin embargo, esta ley ha sido recientemente modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y su concreción, en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

Según la Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma, Aragón necesita un sistema educativo moderno enfocado en el desarrollo integral del futuro ciudadano del siglo XXI, en el que la Educación Física es una materia clave que permite a los estudiantes descubrir activamente el patrimonio cultural que representan las actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.

Esta modificación de la normativa legal se produce con la finalidad de organizar las materias, de manera que favorezcan en el alumnado la adquisición de las competencias específicas mediante diferentes prácticas motrices y de la incorporación de estas experiencias en su estilo de vida.

Así pues, con la introducción de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, se comienza a tener en cuenta la realidad del alumnado, contextualizando mucho más los aprendizajes y favoreciendo un trabajo por competencias, que permita el desarrollo de la persona de manera integral o global (Larraz, 2009).

Entre los objetivos de la Educación Física en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria se establecen:

- a) Desarrollar conductas motrices que permitan al alumnado actuar en contextos y actividades variadas.
- b) Descubrir y aproximarse el alumnado, de manera activa, a los conocimientos elementales que forman parte de la cultura básica de las prácticas motrices.
- c) Adoptar principios cívicos y valores que permitan al alumnado interactuar con otros en los contextos sociales de práctica de actividad física.
- d) Adoptar un estilo de vida activo y saludable.

En base a estos objetivos planteados para la materia, junto con el Perfil de salida del alumnado al término de la etapa y los Objetivos generales de etapa, se concretan unas competencias específicas de la materia, referentes para alcanzar la Educación Física que se pretende en el contexto actual, capaz de afrontar los retos del siglo XXI.

Entre estas competencias específicas se encuentran algunas para consolidar un estilo de vida activo y saludable, para planificar y autorregular la práctica física de manera autónoma, para afrontar distintas situaciones motrices, etc.

Para alcanzar estas competencias específicas, los saberes de la materia de Educación Física en secundaria se dividen en seis bloques organizados en torno a las tres dimensiones establecidas en la Orden ECD/489/2016.

En la Dimensión I, eje vertebrador de la Educación Física y que se entiende como la enseñanza de las conductas motrices, podemos encontrar el Bloque A de los saberes básicos: Resolución de problemas en situaciones motrices.

En la Dimensión II, conjunta a la Dimensión I porque ambas surgen de la vivencia motriz y están relacionadas con la cultura, autoconocimiento, valores y sostenibilidad, encontramos el Bloque B: Manifestaciones de la cultura motriz; el Bloque C: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices; y el Bloque D: Interacción eficiente y sostenible con el entorno.

Por último, la Dimensión III se relaciona con el desarrollo de identidades activas y con la construcción de una vida saludable, y en ella encontramos el Bloque E: Organización y gestión de la actividad física y el Bloque F: Vida activa y saludable.

El proyecto de innovación propuesto se enmarca en primer lugar, en el Bloque A de los saberes básicos de Educación Física: Resolución de problemas en situaciones motrices, más concretamente acciones motrices de colaboración-oposición en las que los principios operacionales básicos son la toma de decisiones y la creación de desequilibrios a favor propio y/o a favor de un compañero, el control del móvil y su conservación colectiva, manteniendo una posesión e interceptando el móvil cuando lo tiene el rival, la ocupación de espacios, los cambios de roles identificando la acción a desarrollar en cada momento del juego, etc. Por otra parte, se enmarca también en el Bloque C: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices, pues se trabajará el respeto al reglamento y normas como elemento de integración social, cumpliendo roles de arbitraje deportivo entre otros, se desarrollarán habilidades sociales en situaciones motrices colectivas, aprenderán a gestionarse emocionalmente, adquiriendo estrategias de autorregulación colectiva del esfuerzo, valores como la perseverancia, superación y tolerancia a la frustración en contextos físico-deportivos, y también a identificar y rechazar conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices como comportamientos violentos o discriminaciones de cualquier tipo.

Analizando las competencias específicas trabajadas con el proyecto, se desarrollarán principalmente la CE.EF.1: Adaptar la motricidad para resolver diferentes situaciones motrices según su lógica interna (las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos; y la CE.EF.3: Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo en los que se participa.

En menor medida, se desarrollarán también la CE.EF.2: Practicar, analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrece la acción motriz y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de

las sociedades actuales, y la CE.EF.5: Adoptar un estilo de vida activo y saludable mediante la práctica física, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas, partiendo de la aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás, para tomar decisiones encaminadas hacia la salud integral (física, mental y social), y hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre, mejorando su calidad de vida.

En definitiva, la importancia y cabida de los deportes alternativos en secundaria, se manifiesta y exige curricularmente en la Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, permitiéndonos este principal aprendizaje de la Educación Física, abarcar un trabajo de diferentes saberes y competencias específicas de la materia.

1.2. Problemática

La sociedad actual en la que vivimos requiere una educación de calidad, acorde a las necesidades de nuestros alumnos. En los últimos años, la educación ha evolucionado notablemente, pasando a abarcar no solo el ámbito académico, sino también la formación integral de las personas.

En este sentido, la asignatura de Educación Física se ha convertido en una pieza clave del plan de estudios de muchos países, reconociéndose su papel crucial en el desarrollo físico, mental y social del alumnado. Esta materia es una herramienta para mejorar la salud y el bienestar de los alumnos, fomentando la práctica de actividad física y la adquisición de unos hábitos saludables para el resto de la vida, al mismo tiempo que contribuye al desarrollo de las habilidades sociales y emocionales del alumno.

Por otra parte, en este cambio educativo, ha adquirido especial protagonismo la aparición de la tecnología y de las redes sociales en la vida de las personas, especialmente en los adolescentes, apareciendo problemas ligados al uso de estas como el sedentarismo. En línea con esto, la falta de motivación en las clases de Educación Física se ha convertido de igual forma, en un problema común en la mayor parte de centros educativos de Secundaria, con efectos negativos en la participación y rendimiento del alumnado.

Debido a ello, la Educación Física ha adquirido mayor valor, viéndose como una oportunidad para fomentar hábitos de vida saludables a través de la práctica regular de actividad física y deportiva. En este contexto, debemos hacer un buen uso de la tecnología y las redes sociales en la Educación Física para mejorar la motivación, el compromiso, la participación y el rendimiento académico del alumnado, al mismo tiempo que poder desarrollar las competencias clave y específicas tan importantes para el currículo.

Ante esta problemática debida a la falta de motivación del alumnado en las clases de nuestra asignatura, la variedad en la programación puede ser un factor clave para resolverla. Como veremos más adelante, incluir deportes alternativos parece incidir sobre la motivación del alumnado de manera positiva, en lugar de incidir en la práctica única y exclusiva de deportes convencionales, lo cual puede generar falta de interés y monotonía.

De la misma forma, la aplicación de nuevas metodologías activas, acordes a los tiempos en los que vivimos y que pueden resultar novedosas para el alumnado, puede ser útil

para revertir esta situación en las aulas. La metodología comprensiva o Teaching Games for Understanding (TGfU) en la enseñanza de los deportes, junto a la gamificación, utilizando narrativas o ambientaciones del interés del alumno, puede convertir al alumno en el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, aumentando su participación y motivación y generando aprendizajes más significativos y con transferencia hacia otros saberes del currículo de la materia y hacia situaciones de la vida cotidiana más allá del centro educativo.

En resumen, el presente Trabajo Final de Máster (TFM) como proyecto de innovación, pretende afrontar la problemática de la falta de motivación y participación del alumnado en las clases de Educación Física, siguiendo para ello la metodología comprensiva TGfU para la enseñanza de los deportes alternativos en la E.S.O, mientras se aplica una gamificación basada en la Kings League, competición de fútbol referente en la aplicación de streaming Twitch, que culmina con una jornada intercentros pertenecientes a una misma Fundación, organizada por los propios alumnos de 4º curso de E.S.O, en la que los demás alumnos de esta etapa participarán en una olimpiada novedosa. Al mismo tiempo que se afronta esta problemática, se pretende medir el logro de otros objetivos del proyecto como favorecer el pensamiento táctico y el aprendizaje significativo del alumno o satisfacer las necesidades psicológicas del alumno (percepción de competencia, autonomía y relaciones sociales), trabajando así desde la perspectiva de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

1.3. Descripción del proyecto

El “Proyecto Kids League” es un proyecto de innovación pedagógica destinado a alumnado de la etapa de Educación Secundaria de la asignatura de Educación Física (E.F) en un colegio privado con carácter concertado de la ciudad de Zaragoza.

Mediante este proyecto, los alumnos desarrollarán el pensamiento táctico y tendrán aprendizajes significativos durante la enseñanza de los deportes alternativos, pudiendo generar así transferencia a otros deportes del currículo.

Al mismo tiempo, se tratará de fomentar la práctica de actividad física fuera del entorno educativo, aumentando la motivación y participación de los adolescentes por la práctica físico-deportiva durante las clases de Educación Física.

El proyecto consiste en aplicar en distintos centros educativos pertenecientes a una misma Compañía, una gamificación sobre la Kings League en varias unidades didácticas de primer, segundo y tercer curso de la Educación Secundaria en las que a su vez se aplique la metodología comprensiva o TGfU, de manera que a final de curso en la jornada intercentros organizada por la Compañía a la que pertenece nuestro centro referencia, el departamento de Educación Física pueda organizar en conjunto con el alumnado de 4º E.S.O una olimpiada de deportes alternativos con formato Kings League como evento especial para cerrar la gamificación.

Dentro del proyecto, se distinguirán los diferentes elementos propios de una gamificación como son la existencia de una fase didáctica y una fase gamificada, la creación de una narrativa o ambientación, la creación de equipos, jugadores y avatares, el diseño de etapas, misiones y eventos especiales, la selección de retos y recompensas y el tipo de clasificación escogido.

Los aprendizajes fundamentales que el alumnado deberá adquirir para garantizar la efectividad del proyecto de innovación son aquellos propios de los saberes básicos a trabajar, de acuerdo con la Orden ECD 1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueba

el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

En el caso de los deportes alternativos, el alumnado debería ser capaz al final del proyecto, de resolver situaciones motrices de colaboración-oposición, aplicando los principios operacionales básicos para elaborar acciones tácticas sencillas propias de estas situaciones motrices, y de compartir espacios de práctica físico-deportiva sin importar las diferencias culturales, sociales, de género y/o de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre el resultado, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones.

Entre las acciones motrices que debería aprender el alumnado se encuentran principios operacionales básicos como la toma de decisiones y acciones basadas en crear un desequilibrio a mi favor y/o a favor de un compañero/a, el control individual del móvil y su conservación colectiva y desposesión e interceptación cuando es el equipo rival el que lo posee. También la ocupación defensiva de espacios y el movimiento hacia el blanco y el cambio de rol identificando y desarrollando la acción motriz adecuada para cada situación de juego.

1.4. Antecedentes

Ante la inexistencia de antecedentes que pongan en práctica una hibridación entre dos de los modelos más destacados en la educación actual como son la gamificación y la enseñanza comprensiva (TGfU), se ha realizado una búsqueda y análisis sobre las hibridaciones aplicadas en los últimos años y sus resultados de cara a plantear este proyecto de innovación.

Un reciente estudio (Gascón y Romero, 2021) observó que desde 2016, a la hora de realizar una hibridación de métodos o modelos, el más utilizado era el modelo de Educación Deportiva, siendo el modelo comprensivo de iniciación deportiva (TGfU) el más utilizado como combinación para este.

Desde 2018, destaca también la aparición en las hibridaciones de métodos y modelos de la gamificación. Esta metodología por su parte ha sido combinada en diferentes trabajos con el modelo de Responsabilidad personal y social (Melero-Canas et al., 2021), con el de Educación Deportiva (Fernández-Río, 2016) y con el Aprendizaje Cooperativo (Melgarejo et al., 2020).

Por otra parte, se ha observado también qué contenidos didácticos del área de Educación Física son los más utilizados en aquellas intervenciones que aplican la hibridación de métodos y modelos pedagógicos, destacando los juegos motores y actividades lúdicas y competitivas y colectivos como voleibol, fútbol, baloncesto y balonmano (González-Víllora et al., 2018).

Además, respecto a la hibridación de métodos y modelos, Farias et al. (2015) encontraron que, para lograr una amplia gama de objetivos, era recomendable aplicar intervenciones con mayor número de unidades didácticas, ya que producían mayores beneficios para el alumnado que una única unidad didáctica.

Debido principalmente a tratarse la hibridación entre gamificación y TGfU de una combinación metodológica poco vista anteriormente, con aspectos similares que invitan

a ponerla en práctica y comprobar sus efectos, junto al auge que ha tenido en concreto la metodología de la gamificación desde su aparición, al mostrar efectos positivos en variables relacionadas con la disminución del sedentarismo, aumento de la motivación, mejora de la condición física e incrementos en el aumento de la iniciativa y la responsabilidad, convirtiéndose así en un método que está adquiriendo fuerza dentro del contexto educativo, me invita a pensar que sería interesante reflexionar y plantear su aplicación en diferentes contenidos y situaciones, surgiendo así la idea de este proyecto de innovación.

Este Trabajo Final de Máster se puede relacionar con otros trabajos como el de Gonzalo-Herranz (2017), “Tchoukball, una alternativa participativa: aplicación del modelo comprensivo de iniciación deportiva a través del deporte alternativo”. La idea de esta propuesta es intentar incorporar el deporte en la escuela a través del modelo comprensivo de iniciación deportiva (TGfU), fomentando con ello la participación, reflexión y protagonismo del alumnado. Utiliza para ello un deporte alternativo que la mayoría del alumnado desconoce, como el tchoukball, creando una aproximación diferente a la práctica deportiva para mejorar el aprendizaje. Los resultados del trabajo indican que la combinación entre deporte alternativo y método comprensivo proporciona aprendizajes significativos al alumnado cuando se aplica con el enfoque adecuado. Además, este trabajo también se centra en que deportes con características básicas comunes favorecen el hecho de que con un correcto aprendizaje en uno de estos deportes nos puede servir para realizar una transferencia a otros similares.

En ambos casos, se trata de proyectos innovadores limitados a un solo deporte alternativo y al método comprensivo TGfU. De ahí, la importancia y relevancia de realizar un proyecto de mayor extensión, en el que se realice una hibridación con otra metodología activa como la gamificación, de relevancia en la educación actual, y en el que se abarquen más contenidos/saberes del currículo, extendiendo su aplicación a cuatro unidades didácticas de distintos deportes alternativos.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Revisión de la literatura

Se ha revisado la literatura utilizando diferentes bases de datos como Google Académico, Dialnet o ResearchGate. Mediante esta búsqueda se pretendía conocer la evolución y situación actual del sistema educativo español, la innovación educativa y la nueva normativa LOMLOE, así como aspectos relevantes relativos al proyecto de innovación como la metodología comprensiva de iniciación deportiva (TGfU), la gamificación y los deportes alternativos.

Por tanto, se han utilizado términos como “innovación educativa”, “metodología comprensiva”, “Teaching Games for Understanding”, “gamificación”, “deportes alternativos” unidos a términos como “Educación Física” y “Secundaria”.

Se han seleccionado artículos publicados en el siglo XXI y principalmente en la última década, intentando escoger aquellos más actuales sobre los diferentes temas buscados. Otros filtros utilizados han sido escoger artículos que sean exclusivamente de la etapa de Secundaria, desechando artículos de otras etapas; así como artículos que traten sobre la situación del sistema educativo español, descartando aquellos con información de otros países.

Durante la revisión bibliográfica se han ido guardando los artículos encontrados que cumplieran con los criterios, con la finalidad de a la hora de elaborar el trabajo, realizar una selección de los más importantes y apropiados.

Se utilizó para determinar los criterios de selección de artículos, estudios y otros proyectos, la lectura de los títulos y resúmenes de los artículos. Después de completar la criba, cada artículo fue analizado con más detalle y se obtuvo la información necesaria para la realización de este marco teórico del proyecto.

2.2. Marco teórico del proyecto

2.2.1. Innovación educativa y LOMLOE

En primer lugar, a la hora de contextualizar este proyecto de innovación, hay que hablar sobre la incidencia de la innovación educativa y de la nueva modificación en la ley de educación, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

En la actualidad, el logro de una educación de calidad, junto con el cumplimiento de los objetivos establecidos en la Agenda 2030, es sin duda una prioridad para cualquier sistema democrático moderno.

La educación es vista como un instrumento clave para lograr alcanzar una parte importante de esta Agenda 2030 como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible (Gamba y Arias, 2017). Sin embargo, la valoración “de calidad” dada a la educación, puede interpretarse de diversas formas, dependiendo de la sociedad, país o ideología política que tenga el gobierno encargado de gestionar la normativa educativa en cada contexto (Montero, 2021).

Según León, Martínez y Santos (2019), una Educación Física “de calidad” debe proporcionar experiencias motrices auténticas, valiosas y significativas para la vida de las personas. Esto implica que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean progresivos y significativos, con una clara orientación formativa y se basen en estrategias metodológicas de carácter lúdico. Asimismo, deberán responder y estar relacionados con las necesidades actuales de los jóvenes adolescentes, tener una transferencia a la vida cotidiana y efectos positivos sobre la salud. Abordar estos retos del siglo XXI requiere revisar los procedimientos con los que se enseña y aprende.

Los propios León, Martínez y Santos (2019) en otro estudio, indican la importancia de tener en cuenta el uso de las nuevas metodologías activas a la hora de enseñar en Educación Física, en las que el juego aparezca como eje de interés. Al mismo tiempo destacan la aparición de nuevas estrategias metodológicas como la gamificación, aplicada en este proyecto, como herramientas potentes para aprender las competencias, fundamentales para el currículo.

Por otra parte, la nueva educación planteada, parte de un cambio de roles en el que el docente se convierte en un asesor del proceso de enseñanza-aprendizaje mientras que el alumnado se convierte en un personaje activo y protagonista (Collazos, 2001). En

relación con este cambio de roles, es importante señalar que el profesor/a ya no solo transmite contenido con una comunicación unidireccional, sino que también es el gerente del aula, con un papel motivador y asesor en el aprendizaje, capaz de resolver dudas y de facilitar las tareas a sus alumnos (García et al., 2020).

En cuanto a la figura del docente durante las clases de Educación Física algunos aspectos clave de la educación actual pueden ser: a) explicar con claridad las instrucciones de cada tarea para evitar que el alumnado se sienta perdido durante su realización, disminuyendo la motivación; b) trabajar con anterioridad unas pautas para gestionar el proceso de enseñanza-aprendizaje; c) prestar atención a las normas del juego, evitando que sean demasiado estrictas e intentado que estimulen la creatividad. Chaves-Yuste (2019) también sugiere que para mejorar el aprendizaje, objetivo de la educación actual, debe existir un equilibrio entre lo lúdico, las características del alumnado, sus conocimientos previos, los contenidos/saberes básicos en la ley actual y los retos diseñados.

Por último, dos aspectos muy importantes en la Educación Física actual son la competitividad y la cooperación. En la educación actual, trabajar en equipo está totalmente aceptado, con numerosos artículos y metodologías basadas en la cooperación entre iguales, que lo ratifican como método eficaz para el aprendizaje. La competición por su parte debe seguir unas pautas. Cantador-Gutiérrez (2016) sugiere fomentar una competición saludable, donde el premio o recompensa sea insustancial y no genere conflicto, permitiendo que el foco de atención se ponga en el aprendizaje.

Por otro lado, en la educación moderna y de acuerdo con la Orden 1172/2022, resulta imprescindible la evaluación integradora, continua y formativa. Para lograrlo, se debe realizar una evaluación inicial que proporcione información sobre las características del alumnado y permita diseñar tareas en función de los resultados obtenidos. Además, después de completar el proceso, se debe realizar una evaluación final de lo aprendido con el objetivo de establecer unas propuestas de mejora de cara al futuro.

El Real Decreto 157/2022 también establece en este sentido, que se promoverá el uso de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje, que permitan la valoración objetiva del alumnado.

Estas son algunas características de la educación actual del siglo XXI, sin embargo, es preciso conocer cómo se ha llegado hasta aquí, así como hacia dónde podemos y queremos dirigir la educación.

2.2.2. Historia y evolución del sistema educativo español

La aprobación de la Constitución en 1978 y el derecho a la educación para todos los españoles marcaron un punto de inflexión en la forma de ver y entender la educación en nuestro país después del fin de la dictadura. Durante la vigencia de la Ley General de Educación (1970-1990) pero especialmente en la segunda parte de esta, aparecieron gran cantidad de tendencias y propuestas innovadoras que culminaron con la Reforma Educativa de 1990 (Pérez-Pueyo, 2010).

En la última década del siglo XX y tras asentarse la democracia, la educación se convirtió en tema de debate político. Desde entonces, los cambios políticos que se han

ido dando en nuestro país han llevado consigo un intento de modificación del panorama educativo a través de la legislación continuo que ha provocado gran inestabilidad al no poder ver ni evaluar los efectos de las diferentes leyes implementadas con tanto cambio legislativo, en la mayoría de los casos por intereses políticos, ideológicos o empresariales y casi nunca pedagógicos (Fernández-Truan, 2021).

Tras las elecciones generales de 2019, el Gobierno de coalición entre PSOE y UP liderado por Pedro Sánchez y la ministra de Educación Isabel Celaá, ha creado la modificación de la Ley Orgánica 2/2006 de Educación, conocida como LOMLOE.

Con esta actual reforma, se apuesta por la orientación con perspectiva de género y por los temas transversales, contenidos que no encajan en una sola área o asignatura, sino que se deben abordar desde varias o todas simultáneamente (Rosales, 2015). Estos temas transversales se refieren a problemas de actualidad y a la realidad social y persiguen la transmisión de actitudes y valores morales y cívicos.

En una sociedad actual que concede gran importancia a la educación, constatando que de ella depende tanto el bienestar individual como colectivo y que una educación de calidad es la mayor riqueza y recurso de un país y sus ciudadanos, es necesaria una actualización constante (Martínez-Agut, 2021).

Según la propia LOE, modificada por la LOMLOE, la educación es el medio más adecuado para que cualquier persona pueda desarrollar al máximo sus capacidades, construir su personalidad, conformar su identidad propia y comprender la realidad. También, constituye para la sociedad una herramienta ideal para difundir y actualizar la cultura, promover la convivencia democrática y el respeto a las diferencias, fomentar la solidaridad y prevenir la discriminación, con el fin de lograr así la cohesión social necesaria.

Así pues, la LOE aprobada en 2006, requiere introducir en la actualidad algunos aspectos que han ido surgiendo a lo largo de estos años, considerando modificaciones sugeridas desde los organismos internacionales. Los principales aspectos que resaltar en las modificaciones de la LOMLOE son (Martínez-Agut, 2021):

- Cambios a la hora de abordar la igualdad de género, aplicando la coeducación y fomentando el aprendizaje de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género y el respeto a la diversidad afectivo-sexual, introduciendo en la E.S.O la orientación educativa y profesional del alumnado con perspectiva inclusiva y no sexista.
- La personalización del aprendizaje, orientando la educación a garantizar que todo el alumnado tenga posibilidades de éxito a través de una mejora continua de los centros educativos.
- Todos los planes y programas educativos deben prestar atención al desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial de acuerdo con la Agenda 2030, incorporando los conocimientos, valores y actitudes necesarios para todas las personas para poder vivir una vida fructífera, tomar decisiones fundamentadas y asumir un papel activo en la sociedad a la hora de afrontar y resolver problemas comunes a todos los ciudadanos del mundo.

- La aparición de la Competencia Digital (CD) en un contexto en el que infancia y juventud conviven cada vez más con las nuevas tecnologías. Se incluye en todas las etapas educativas la atención al desarrollo de esta competencia, a través de contenidos específicos de dominio de dispositivos y aplicaciones y de manera transversal con especial hincapié en la brecha digital.
- La educación comprensiva para la equidad e inclusión, atendiendo al derecho a la educación inclusiva, uno de los derechos humanos reconocidos en la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.
- El énfasis en el bienestar individual y colectivo, considerando la OMS que los centros educativos son instituciones privilegiadas para fomentar el bienestar de los jóvenes. La promoción de la salud en el ámbito educativo ayuda a que los grupos de población más jóvenes desarrollen una vida más saludable, independientemente de su clase social, género o nivel educativo de sus padres.

Debido a la aplicación de esta nueva modificación en la ley, la educación en general y la Educación Física en particular, deben proponer situaciones de aprendizaje dirigidas al desarrollo integral del alumno, desarrollando las competencias clave, las relaciones sociales, la autonomía personal y el descubrimiento del mundo que nos rodea. Es importante también, conocer los nuevos intereses y formas de aprender de nuestros alumnos, para proporcionarles situaciones de aprendizaje atractivas, contextualizadas y significativas, que hagan del aprendizaje algo motivante.

Desde la aprobación en 2018 del Plan de Acción para implementar la Agenda 2030 en España, diversas acciones se han ido materializando en forma de acuerdos, reformas o medidas legales con la finalidad de cumplir con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). A poco menos de diez años para que se cumpla el plazo para implementar los objetivos a los que se comprometieron los Estados Miembros de las Naciones Unidas, España ha conseguido pequeños avances en el cumplimiento del cuarto ODS, “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”. La aprobación de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, detallada anteriormente y por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, es sin duda el principal emblema entre las medidas encaminadas a cumplir con este ODS (Montero, 2021).

Junto a ella, parece haber llegado un nuevo momento de innovación educativa a consecuencia del uso de las redes sociales que nos obliga a distinguir entre meras ocurrencias y verdaderos generadores de aprendizaje. La innovación educativa debe pretender generar un cambio planificando, produciendo una mejora evidente en los objetivos de aprendizaje planteados (Fidalgo y Alves, 2016), introduciendo nuevos contenidos curriculares, materiales y tecnologías o enfoques y estrategias en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Barranza, 2005).

En este sentido, diferentes modelos y métodos pedagógicos con gran evidencia científica han comenzado a incluirse en las clases de Educación Física (Fernández-Río et al., 2016) como el modelo de educación deportiva, el método comprensivo de iniciación deportiva o TGfU, el aprendizaje cooperativo o el modelo de responsabilidad personal y social.

Lo cierto es que en el profesorado ante tanta modificación y tan repentina, apenas llega a producirse un cambio en su enseñanza, pues cambiar sus prácticas y método no es cuestión de “cuatro días”, requieren para ello de formación previa y consolidación de

todos estos nuevos aprendizajes. Todos estos cambios en la ley a lo largo de tantos años han creado malestar y desorientado al profesorado, que asiste con indiferencia a los nuevos planteamientos adoptados (Muñoz-Díaz, 2022).

Por tanto, a la hora de innovar dos cosas deben quedar claras (Pérez-Pueyo y Hortigüela, 2020): en primer lugar, que la verdadera innovación es la que impacta generando aprendizaje relacionado con una materia; y en segundo, que no se deben quebrantar pilares básicos de la Educación Física por querer innovar.

2.2.3. La metodología comprensiva. Teaching Games for Understanding

La metodología comprensiva del deporte tiene su origen en 1982 en la Universidad de Loughborough del Reino Unido y centros educativos cercanos de la mano de Bunker y Thorpe quienes tras un proceso de reflexión profundo sobre la enseñanza del deporte en aquel momento junto a otros docentes de la zona, observaron que se trataba de una enseñanza basada principalmente en enfoques técnicos y tradicionales de la pedagogía deportiva, con tareas y juegos realizados de manera aislada y con poca o nula relación con el contexto real del juego a aprender, repetitiva y monótona al centrarse en la corrección técnica de habilidades específicas y perder toda motivación posible del alumnado.

Estos factores generaban poca inclusión, causaban experiencias negativas y generaban frustración en gran parte del alumnado, especialmente en aquellos menos dotados físicamente, con alguna discapacidad o menos hábiles técnicamente. Estos motivos conllevaban que muchos practicantes abandonaran la práctica de actividades físico-deportivas a partir de los 11-12 años.

Bunker y Thorpe (1982) buscaron cambiar esta situación mediante su metodología comprensiva, conocida como TGfU en inglés, para formar a los estudiantes en diversos tipos de conocimiento, mejorar la competencia deportiva al aprender a resolver diferentes situaciones de juego y fomentar la autonomía. Con estos tres objetivos, creían que se podría producir un cambio significativo al desarrollar un alumnado inteligente y espectadores deportivos cultos.

A lo largo de los años, la metodología ha ido evolucionando hacia el pensamiento táctico, favoreciendo la toma de decisiones del alumnado y consiguiendo que estos comprendan y aprendan la dinámica de cada deporte a través de la conciencia táctica y percepción del juego. El alumno/a ha empezado a reflexionar el motivo y finalidad de realizar determinadas acciones durante el juego en lugar de pensar únicamente en la habilidad o ejecución técnica. Con ello se ha conseguido que el alumno empiece a conectar su cuerpo con el pensamiento, el contexto y el colectivo. De este modo, se ha visto que la satisfacción y motivación del alumnado es mayor en sesiones basadas en el juego y en tareas de aprendizaje significativo.

Por tanto, se puede concluir que el método comprensivo o TGfU intenta que el alumnado sea inteligente y aprenda a utilizar distintas estrategias, a través de los principios tácticos de cada deporte, en distintas situaciones de juego, disfrutando y apreciando los aspectos más relevantes del juego.

Destacan cinco características o elementos estructurales en los que se basa esta metodología y que permitan al alumnado ser el centro del proceso:

- a) La transferencia de aprendizajes que se da al practicar juegos similares estructural y funcionalmente, permitiendo al alumnado aprender y mejorar rápidamente en deportes con semejanzas. Podemos basarnos en el factor comprensivo y la transferencia sobre la táctica para identificar qué deportes son similares y establecer conexiones. La clasificación más popular es la de Ellis (1983), que divide los deportes en cuatro categorías: invasión, red y muro, campo y bate, y de blanco o diana. Debido a esta característica, es recomendable que el alumno/a explore distintas modalidades deportivas evitando la repetición de los mismos deportes en distintos cursos, pues una vez que aprenden un deporte perteneciente a una categoría son capaces de transferir los conocimientos y saberes a otros deportes de esa misma categoría (García-López, 2013).
- b) El estilo de enseñanza se basa en la enseñanza a partir de la búsqueda para favorecer la comprensión de los problemas tácticos del juego. Algunas veces se utiliza en aprendizaje entre iguales, pues las formas de expresión y los ejemplos que se ponen entre los alumnos pueden resultar más significativos para ellos. Los estilos más utilizados a la hora de aplicar esta metodología son la resolución de problemas y el descubrimiento guiado, fomentando la cooperación a la hora de encontrar la solución a un problema (González-Villora, 2021).
- c) La enseñanza es contextualizada e individualizada, centrándose el docente en el motivo y finalidad de su enseñanza, adaptándose a su contexto concreto, individualizando y adaptando tareas y modificando juegos para atender a los distintos ritmos de aprendizaje.
- d) Los juegos modificados son clave dentro de esta metodología, utilizándose para facilitar el aprendizaje de un aspecto concreto del deporte a partir de una modificación por representación o exageración de ciertas características del juego, sin perder la esencia de la categoría a la que ese deporte pertenece (González-Villora, 2021).
La modificación por exageración aumenta ciertos aspectos del juego a la vez que reduce o suprime otros, mientras que la modificación por representación simplifica el deporte adaptándolo de forma más reducida y simple, por ejemplo disminuyendo la cantidad de material, el tamaño de espacio o el número de jugadores. Por ejemplo, aumentar la altura de la red en deportes de red o muro para favorecer los golpes parabólicos, lo que hace que el alumno/a tenga más tiempo para calcular la trayectoria del móvil y poder anticiparse. Ambas modificaciones pueden combinarse para el aprendizaje de un aspecto concreto.
- e) El desarrollo técnico-táctico al priorizar la toma de decisiones en contextos reales de juego junto a los mecanismos de anticipación, atención y percepción. Para ello, el docente debe aplicar herramientas destinadas a conocer la carga física y cognitiva de las tareas que plantea para así poder realizar adaptaciones a cada contexto (González-Villora, 2021).

Por último, mencionar algunas conclusiones encontradas respecto a los beneficios y efectos de aplicar la metodología comprensiva o TGfU en las sesiones de Educación Física, que pueden haber motivado la implementación de este método en los últimos años frente al método tradicional. En primer lugar, generar experiencias positivas emocionalmente y que provocan placer, diversión y disfrute en el alumno, favorece su continuidad en la práctica de actividades físico-deportivas.

En segundo lugar, se observan ventajas en la creación de entornos inclusivos que mejoren el pensamiento táctico y favorezcan la satisfacción del alumno frente a la metodología tradicional, aunque parece necesario seguir investigando para mejorar el proceso de enseñanza a partir del pensamiento del alumnado (Úbeda-Colomer et al., 2017).

Por otra parte, parece una metodología útil para complementar en la práctica junto a la tradicional a la hora de abordar el trabajo de determinadas habilidades técnicas concretas como puede ser el dribbling en el fútbol, pues dependiendo del momento se puede priorizar la ejecución técnica o la toma de decisiones (Práxedes et al., 2016; Pérez-Muñoz et al., 2020).

Respecto a la toma de decisiones y ejecución de habilidades también parece tener una importante influencia en los resultados al aplicar la metodología comprensiva el hecho de aplicar herramientas como cuestionarios al alumnado (García-González et al., 2014). En conclusión, la metodología comprensiva o TGfU tiene el potencial para causar un cambio en la educación actual que permita motivar al alumnado hacia la práctica de actividad física y deportiva a lo largo de toda la vida.

2.2.4. La gamificación en la Educación Física

La primera publicación que recogió el término “gamificación” fue en el 2008, sin embargo, no fue hasta 2010 cuando empezó a popularizarse (Acosta-Medina et al., 2020). En sus inicios, el término estaba ligado a los videojuegos y se usaba en el ámbito empresarial, no obstante, con el tiempo ha derivado hasta ser incluido en el ámbito educativo, considerándose una forma de ludificar el aprendizaje, poniendo el juego en el centro del proceso de enseñanza (Melero et al., 2022).

Deterding et al. (2011) también describieron esta metodología como el uso de elementos del juego en situaciones no lúdicas. Por otro lado, Gómez et al. (2018) describieron la gamificación como un método en el que los profesores crean un conjunto de actividades de aprendizaje basadas en una historia o narrativa que incluye elementos de juego. El objetivo principal es involucrar a los participantes en una aventura que esté estrechamente relacionada con su aprendizaje.

Durall et al. (2012) también indican que esta metodología trata de integrar mecánicas y dinámicas de videojuegos o entornos virtuales de ocio para aumentar la participación y motivación del alumnado y desarrollar competencias basadas en el aprendizaje al trabajar contenidos educativos como si se tratara de un juego.

Debido a todo esto, se puede concluir que gamificar consiste en plantear el proceso de enseñanza basándonos en el juego y sus dinámicas, convirtiendo al alumno en el protagonista, de forma que se sienta implicado, pueda tomar decisiones, asumir riesgos, superar retos y recibir feedback inmediato (Llorens et al., 2016).

Parece también evidente que la gamificación tiene mucho que aportar a la hora de establecer contextos lúdicos que motiven y conecten con los intereses del alumnado, algo fundamental en la Educación Física actual (Pérez-Pueyo y Hortigüela, 2020).

En definitiva y aunque el término “gamify” proviene del mundo de los videojuegos, su utilidad en el ámbito educativo se diferencia de estos, siendo necesario ir un paso más allá y tratar de modificar los patrones de conducta de los alumnos (García et al., 2020).

Como docentes, debemos ser capaces de contextualizar el uso de la gamificación dentro de una programación didáctica, estableciendo objetivos didácticos concretos y aprovechando su potencial para complementar las necesidades pedagógicas del profesorado y alumnado (Gómez et al., 2018).

Es importante tener en cuenta que gamificar no es solo crear y usar un juego en un determinado momento aislado, sino cambiar la dinámica de las clases para que las mecánicas y dinámicas de los juegos se utilicen constantemente. Para ello, se requiere de tiempo y recursos, pues pese a que en internet existen numerosas herramientas disponibles, estas deben adaptarse a nuestro contexto (García et al., 2020).

Respecto a los beneficios de aplicar una buena gamificación, Melero et al. (2022) concluyen que el nivel de motivación del alumnado es muy elevado al aplicarla, siendo valorada muy positivamente por los propios discentes y por los docentes, quienes observan que se consiguen los objetivos didácticos con su uso.

Numerosos estudios también indican que el juego ayuda a adquirir aprendizajes significativos, facilitando que estos sean mejor interiorizados y consolidados en el tiempo, a diferencia de contenidos memorizados o descontextualizados.

Al mismo tiempo, Almirall et al. (2015) consideran que la gamificación es una herramienta potente para movilizar conocimientos y consolidar aprendizajes, mientras que Pérez y Navarro (2019) consideran también que beneficia el aprendizaje, ayudando a darle sentido a este al contextualizarlo dentro de una narrativa con la que el alumnado se siente identificado, generando así aprendizajes más significativos y atractivos que permiten al alumno/a ser el protagonista de aquello que previamente ha disfrutado como espectador. Gracias a ese protagonismo, los alumnos salen de su zona de confort, teniendo que aprender a gestionar incertidumbre y potenciando su creatividad.

Llorens-Largo et al. (2016) explicaron cómo al divertirse durante las tareas, los alumnos liberan suficiente dopamina como para despertar sentimientos como la diversión, la motivación y la atención. Estos sentimientos mejoran el rendimiento académico y el aprendizaje, solucionando problemas como la falta de concentración, los climas de clase incómodos o la desmotivación.

En los últimos años, muchos docentes han ido generando entornos virtuales de aprendizaje que dotan de autonomía al alumnado y permiten al docente resolver el problema de atender a los diferentes niveles y ritmos de aprendizaje planteando distintos retos y actividades por nivel, consiguiendo de esta manera disponer de más tiempo para atender a los que necesitan apoyo o ayuda (Díaz-Cruzado y Troyano, 2013; Jordan-Cooley y Sung, 2013).

Por todos estos beneficios mencionados, la gamificación es considerada una apuesta virtuosa con capacidad para desarrollar los elementos curriculares de forma sistemática y organizada. Bennasar (2022) afirma que es una metodología primordial en la motivación del alumno, con mayor razón en el caso de la Educación Física, por su carácter práctico, pues condensa actividades motoras y cognoscitivas vitales en el proceso de formación del alumnado de Secundaria.

En España, el Informe INNEDU (2016) confirma que este enfoque metodológico se está consolidando en los entornos educativos como una nueva metodología activa que llega con el objetivo de mejorar la adherencia al aprendizaje y aumentar la motivación de los alumnos. No obstante, se deben tener en cuentas ciertos aspectos a la hora de

introducirla (Pérez-Pueyo y Hortigüela, 2020) como controlar la búsqueda constante de recompensas, el trabajo en situaciones irreales y la jerarquización inmediata, pues pueden invertir la motivación a largo plazo haciéndonos volver al punto de partida de desmotivación del alumnado. Controlar la exclusión dentro de ella, en un sistema educativo actual que pretende ser integrador y abarcar la diversidad, pues cuando a un alumno/a no lo quieren en ningún grupo porque consideran que no puede aportar a alcanzar los objetivos o superar los retos planteados, nuestra buena intención puede pasar a un segundo plano. De la misma forma, la competición y los sistemas de recompensas no siempre son la mejor opción para satisfacer e implicar a todos (Velázquez, 2013). Finalmente, no debemos centrarnos en exceso en entornos virtuales y separarnos de lo que es propio de nuestra área, como la adquisición de conocimientos, aprendizajes y experiencias de corporalidad y motricidad, ni de su transferencia a la vida cotidiana.

2.2.5. Los deportes alternativos: concepto, origen y evolución.

Entrando a definir el concepto de deporte alternativo, en primer lugar, podemos definir el concepto de deporte en general. Parlebas (1981) lo definía como una “situación motriz de competición institucionalizada”. Posteriormente, Castejón (2001) aportó una definición más global, que describía el deporte como “actividad física donde la persona elabora y manifiesta un conjunto de movimientos o un control voluntario de los movimientos, aprovechando sus características individuales y/o en cooperación con otro/s, de manera que pueda competir consigo mismo, con el medio o contra otro/s tratando de superar sus propios límites, asumiendo que existen unas normas que deben respetarse en todo momento y que también puede valerse de algún tipo de material para practicarlo”.

Una de las definiciones más aceptadas, pertenece a la Carta Europea del Deporte (1992) que lo concibe como “actividad que a través de una participación organizada o no, tiene como objetivo la expresión o mejora de la condición física o psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales y la obtención de resultados en competición de todos los niveles”.

Una vez vistas algunas de las definiciones de deporte más aceptadas, podemos adentrarnos en el concepto de deporte alternativo. Se trata de un término que comenzó a ser definido en el siglo actual. Encontramos definiciones como la de Barbero (2000) que lo describe como “todo aquel deporte que se diferencia del tradicional por el uso de un material diferente cuyo fin inicial no era su utilización para la actividad físico-deportiva, o bien que ese si fuera su fin, pero se utilice de forma diferente a la que fue diseñado originalmente”.

Por otra parte, Hernández (2007) define deporte alternativo como “deporte que en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretende lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de modificaciones reglamentarias y/o la utilización de material novedoso”.

Así pues, los deportes alternativos ofrecen un enfoque distinto al deporte, puesto que atienden más a la recreación, el ocio y tiempo libre, la salud y la cooperación entre jugadores, restando importancia a la competición, en contraste con los deportes convencionales (Carrillo Burgos et al., 2016).

Entendido el concepto de deporte alternativo, podemos ver que existen diversas teorías en cuanto a su origen en España.

Por una parte, Dalmau y Peire (2007) consideran que surgieron como una tendencia innovadora en los años 80, gracias al trabajo de la Federación Internacional del Deporte para todos, una organización internacional con sede en Bélgica y delegaciones en varios países, que buscaba la integración global en el deporte. Otra teoría es la de Jiménez (2010) quien propone que aparecen en España por los seminarios de INEF en Madrid en la década de los 90, seminarios llamados “Deportes alternativos para el año 2000”, que evolucionaron a los seminarios de “Juegos y deportes alternativos”. Estos seminarios pretendían renovar los programas de Educación Física y acercar a la población ese concepto de “Deporte para todos”.

Requena (2008) por su parte, sugiere que la aparición de los deportes alternativos se debe a la gran institucionalización de los deportes convencionales, que comienzan a buscar el alto rendimiento, lo que conduce a buscar desde la Educación Física modalidades que integren al alumnado en el deporte sin importar su capacidad física. En definitiva, todos coinciden en que los deportes alternativos comenzaron a surgir en nuestro país en torno a la década de los 90, impulsados por una corriente internacional relacionada con el concepto de “Deportes para todos”, con el objetivo de lograr la integración global en el deporte. Esta corriente se traslada al ámbito educativo y comienzan a incluirse como elemento novedoso en nuestra materia de Educación Física.

En lo que respecta a su evolución, pese a su aparición en la década de los 90, su éxito llega en los últimos años de este siglo, probablemente debido a factores como la formación y experiencia previa de los docentes, o a las instalaciones y materiales disponibles en los centros educativos, factores clave y que influyen en la elección de los contenidos en Educación Física (Robles et al., 2013).

Las nuevas generaciones de docentes junto a las demandas de la sociedad actual respecto a la calidad de enseñanza han hecho actualizar las metodologías, recursos didácticos y contenidos, proponiendo nuevas alternativas en cada área educativa. Así es como los deportes alternativos han llegado para ofrecer nuevas posibilidades y hacer frente a la falta de motivación del alumnado por la práctica repetitiva y única de deportes convencionales.

Numerosos estudios afirman que parte del alumnado de los centros educativos solo tiene contacto con el deporte durante nuestras clases (Robles y Robles, 2021). Bunker y Thorpe (1982), autores del modelo TGfU tratado en este trabajo, ya observaron en su época una problemática en esto, pues el modelo tradicional centrado en deportes convencionales podía conllevar a que un elevado porcentaje de alumnos con poco éxito en estos deportes dejase la escuela conociendo poco acerca de otras posibilidades de juegos y deportes, impidiendo así generar un hábito saludable de práctica de actividad física y deportiva para el resto de sus vidas.

En este aspecto, López-Vázquez (2017) también menciona que los alumnos están acostumbrados a ver la Educación Física como una práctica de deportes competitivos, en la que son premiados con buenas calificaciones según su éxito individual. De esta forma, los alumnos adoptan un concepto de actividad física y deporte como competición y olvidan aspectos realmente importantes como adquirir un estilo de vida saludable.

Es por todo ello, que la aparición de los deportes alternativos en el ámbito educativo, además de cumplir con los objetivos del currículo, ha supuesto una novedad motivante

para todo el alumnado (Fierro et al., 2016), extendiéndose así rápidamente en las programaciones didácticas de los distintos centros educativos españoles.

Hernández (2007) también destaca la implicación del alumnado en estos deportes, ya que permite que se descubran a sí mismos mediante una participación activa en la que analizan, deciden y ejecutan sus respuestas en contextos lúdicos.

Además, un estudio de Robles y Robles (2021) concluye que al alumnado en general, le resulta más fácil jugar a un deporte alternativo como el tchoukball que a uno convencional como el balonmano, lo que hace que su disfrute y participación aumente en este tipo de deporte. De igual forma, observan que la diferencia de género en cuanto a disfrute con el deporte se equilibra en el deporte alternativo (tchoukball) frente al convencional (balonmano) en el que disfrutaban más los chicos que las chicas. Incluso observan que los alumnos hacen más partícipes a sus compañeros durante el juego cuando practican tchoukball que cuando practican balonmano.

Barbero (2000) por su parte, analizó los diferentes ámbitos desarrollados al aplicar los deportes alternativos, estableciendo que entre estos se incluyen: a) el ámbito motriz: coordinación dinámica general, coordinación óculo-manual, percepción espacio-temporal, habilidades básicas, habilidades genéricas, resistencia aeróbica-anaeróbica, velocidad de traslación, velocidad y tiempo de reacción, y fuerza resistencia; b) el ámbito actitudinal: coeducación, relaciones interpersonales, comunicación e inserción social, sana competencia, trabajo en pareja y equipo, disfrute y diversión, transferencia para el aprendizaje de otros deportes; y c) el ámbito conceptual: comprensión de estrategias de decisión, conocimiento de lugares de práctica deportiva, oportunidad de crear nuevas reglamentaciones o identificación de habilidades básicas y genéricas puestas en juego.

Por ende, podemos concluir que los deportes alternativos pueden darnos igual o mejores procesos de enseñanza-aprendizaje en Educación Física que los convencionales, resolviendo así la problemática de muchos docentes que observan en sus sesiones poco interés del alumnado hacia su asignatura (Aramburu y Vilchez, 2020).

Al mismo tiempo, podemos observar que la mayoría de autores comparten unas mismas ideas respecto a los beneficios de estos deportes alternativos: el aumento de la participación y motivación, el desarrollo de valores, la importancia mínima al resultado competitivo, el uso de material novedoso y fácil de adquirir, y el equilibrio de las desigualdades.

Pese a estos beneficios mencionados, Lara y Cachón (2010) advertían de que los deportes alternativos todavía se enfrentan a un sector del profesorado que, por desconocimiento o falta de documentación, no los aplica frecuentemente.

Las experiencias del profesorado que los pone en práctica en sus clases son satisfactorias, lo que nos invita a incluirlos en nuestras clases, siempre de la mano con los deportes convencionales, ya que estos siguen siendo fundamentales para cumplir las necesidades curriculares. El conjunto de ambos, puede ser el complemento necesario para desarrollar los contenidos pedagógicos (Fierro et al., 2016), lo que podría trasladarse en la actualidad a el complemento idóneo para desarrollar las competencias y saberes básicos del currículo.

2.3. Justificación del proyecto.

La aplicación de este Proyecto de innovación se justifica en que, en el siglo XXI, en la enseñanza deportiva, los modelos tradicionales están pasando a un segundo plano,

pero todavía hay pruebas de que siguen estando muy presentes en las aulas. Según Devís (2006), los profesores suelen mantener ciertas actividades a lo largo del tiempo, sin adaptarlas ni modificarlas. Ante esta necesidad de enfocar el trabajo de los deportes en la E.S.O. para alcanzar una mayor conciencia táctica del alumno y un mayor aprendizaje significativo, adaptando la enseñanza a las condiciones de la sociedad actual, en las que, como docentes, trabajamos con grupos muy heterogéneos, Butler y McCahan (2005) indican que aplicar modelos comprensivos en la enseñanza de los deportes, permite conceder al alumno/a mayor protagonismo e involucrarlo más en su propio aprendizaje.

Los propios creadores del modelo TGfU, Bunker y Thorpe (1982), establecieron que este modelo podría desarrollar un alumnado inteligente y culto como espectador, formado en distintos tipos de conocimiento, capaz de dar solución a distintas situaciones de juego y autónomo. Por otra parte, existen muchas semejanzas entre determinados deportes como los alternativos y colectivos, por lo que llevar a cabo este proyecto, podría tener una transferencia significativa sobre otros deportes del currículo, favoreciendo un aprendizaje más sencillo para el alumnado.

Además, introducir juegos tácticos modificados por representación para simplificar el deporte, o por exageración para destacar un aspecto del juego y eliminar o reducir otro, puede ser útil para priorizar el aprendizaje de un aspecto táctico concreto y mejorar la toma de decisiones del alumno junto a sus mecanismos de anticipación, atención y percepción.

En cuanto a la evaluación, al aplicar este proyecto, podríamos evaluar las competencias durante la propia práctica del juego a lo largo de las sesiones, en lugar de en situaciones aisladas y artificiales.

Otro aspecto clave para la innovación por el que desarrollaría este proyecto, es por la motivación que podría generar en el alumnado el trabajar en algo que parte de sus intereses, como el mundo de Twitch y los streamers, referentes en la actualidad, ya que su predisposición en estos cursos hacia la introducción de una nueva metodología al usar esta narrativa/temática puede ser mayor que la que puede generar por sí sola. El uso de las cartas (armas secretas), introduciendo nuevas en cada sesión para trabajar los objetivos de cada una de ellas y en la olimpiada final, puede ser motivador y novedoso. Además, en cuanto al aspecto motivacional, Úbeda-Colomer et al. (2017) demostró que a las chicas les parecen más divertidos, interesantes y comprensibles los modelos comprensivos, con lo que podríamos trabajar un ODS como la igualdad de género, puesto que los deportes alternativos, equilibran esas grandes diferencias con las que parten aquellos que nunca han practicado ciertos deportes como los convencionales frente a los practicantes habituales. Finalmente, Mastrogiannis et al. (2014) también indican en otros estudios, que el alumnado tiene experiencias más favorables con enfoques orientados a la táctica que con aquellos centrados en habilidad técnica, trabajando otros ODS como Educación de calidad o Salud y bienestar.

3. PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

3.1. Descripción general del proyecto

El presente proyecto de innovación se plantea como una posible solución a dos problemas. En primer lugar, la necesidad de afrontar la enseñanza de los deportes de

colaboración-oposición del currículo dando más importancia a la táctica como sugieren las metodologías comprensivas de iniciación deportiva que a la técnica como venían marcando los métodos tradicionales para así lograr un mayor pensamiento táctico y aprendizaje significativo en el alumno como requiere la educación propia del siglo XXI. En segundo lugar, afrontar la situación actual en la que como docentes de la asignatura de Educación Física nos enfrentamos a un alumnado cada vez más desmotivado y menos participativo lo que conlleva también una empeora del rendimiento.

La propia experiencia durante mi estancia en dos centros de prácticas y el contacto que he podido tener con distintos docentes de la materia durante el grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte y el Máster en Profesorado de Educación Secundaria me dice que existe una necesidad de revertir esta situación, lo que me motiva a diseñar y planificar este proyecto de innovación.

La realidad es que los adolescentes de la sociedad actual tienen unos intereses diferentes a los de otras épocas y es necesario adaptarnos e intentar estar actualizados para lograr motivarles de la mejor forma. El entretenimiento en su tiempo de ocio está cambiando, viéndose una gran influencia de los streamers y otros tipos de ocio audiovisual en internet que incluso están sustituyendo a la televisión convencional.

Con motivo del reciente éxito de la Kings League en la plataforma de streaming Twitch, liga de fútbol siete en la que los presidentes son influencers y ex futbolistas, y que se ha convertido en un evento mediático que tiene enganchados a nuestros alumnos, siendo tema de conversación en las aulas y patios escolares, surge la idea de este proyecto. Como consumidor de este producto que no deja de ser un negocio para la empresa de Gerard Piqué y los diferentes streamers involucrados, también he visto un potencial educativo en su atractivo formato diseñado para el espectador.

La Kings League es una competición diferente que otorga mayor emoción e incertidumbre al fútbol para atraer al público. Así pues, gran parte del éxito del proyecto está en el reglamento puesto que su normativa es una combinación entre la lógica interna del fútbol y la búsqueda del espectáculo. Las modificaciones que han realizado sobre el fútbol original resultan atractivas, divertidas y novedosas. Además, la mayoría de las normas son consensuadas con el público, quien puede votar a través de diferentes aplicaciones como Twitter o encuestas de Instagram la aplicación o no de una norma en la siguiente jornada de competición. Este hecho de añadir democracia a la hora de diseñar el reglamento ha hecho que los aficionados se vean involucrados y que sientan que sus decisiones tienen peso en el espectáculo.

La realidad es que la idea de la Kings League no se aleja demasiado del modelo pedagógico de enseñanza comprensiva del deporte (TGfU) para la iniciación deportiva, siendo esta una oportunidad para introducir esta metodología en nuestras clases e incorporar las modificaciones en el juego dentro de una gamificación con concepto Kings League, pues incorporar cartas secretas, comodines o cambios de reglas en consenso con el alumnado para enseñar aspectos tácticos de distintos deportes del currículo sin perder su lógica interna, puede ser una forma de motivar en el proceso de enseñanza.

En este sentido, me resulta también interesante variar en la propuesta y salir de los deportes convencionales como el fútbol para hacer hincapié en los alternativos, deportes desconocidos y novedosos para la mayor parte del alumnado, que al igual que la Kings League pueden despertar la motivación e interés de los participantes.

Con todo ello, mi proyecto de innovación consiste en una hibridación del método comprensivo de iniciación deportiva (TGfU) y la gamificación, trabajando las diferentes unidades didácticas de deportes alternativos siguiendo la metodología TGfU bajo una ambientación en la Kings League, utilizando modificaciones en el juego ya sea desde el reglamento, comodines o cartas secretas para priorizar el aprendizaje táctico y aumentar la motivación y participación del alumno/a, pudiendo incluso generar transferencia a otros deportes del currículo como los colectivos. Esta metodología se aplicará en cuatro centros pertenecientes a una misma Compañía durante el curso desde la materia de Educación Física, con ayuda de las materias de “Educación Plástica, Visual y Audiovisual” y “Tecnología”, y culminará con la celebración de una olimpiada de deportes alternativos en el último mes del curso escolar, aprovechando la jornada de convivencia intercentros pertenecientes a la Compañía que se lleva a cabo todos los años.

3.2. Diagnóstico/viabilidad del proyecto

El plan de viabilidad de este proyecto de innovación se ha llevado a cabo en cumplimiento con el cumplimiento de la normativa de protección de datos y validado por el Comité de Ética de la Universidad San Jorge, con el nº56/2/22-23.

Para el diagnóstico de viabilidad del proyecto se ha creado un cuestionario a través de Microsoft Forms con el objetivo de analizar los resultados una vez cumplimentado por varios docentes y comprobar así la viabilidad del proyecto mediante la opinión desde un punto de vista externo.

El cuestionario creado para realizar el diagnóstico de viabilidad del proyecto informa a los participantes del carácter anónimo de sus respuestas, así como de la finalidad e importancia de responder a las preguntas, siendo recomendable responder a todas ellas si bien no existe obligatoriedad. Además, se aporta una breve descripción del proyecto, sus objetivos y las metodologías utilizadas con la intención de facilitar la comprensión del encuestado.

Según Sierra (2020) para realizar un diagnóstico cuantitativo, conviene utilizar la encuesta, planteando alrededor de 10-15 preguntas cerradas. En base a estas indicaciones se ha diseñado el cuestionario en Forms con preguntas relacionadas con la labor docente y la innovación, con el método comprensivo de iniciación deportiva (TGfU), la gamificación, motivación y problemáticas con el alumnado durante las clases de Educación Física o la Kings League entre otros.

Han respondido a este cuestionario un total de 5 docentes de Educación Física pertenecientes a dos centros educativos de Zaragoza, uno de ellos de carácter público en el cual realicé mis prácticas de este Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, y otro concertado/privado en el que me formé como alumno y cuyos docentes mantengo contacto tras realizar allí mis prácticas del grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Se trata de profesorado heterogéneo, habiendo profesores que llevan ejerciendo desde hace 5 años hasta 16 años. Se incluye en el apartado de

Anexos el enlace y código QR que dan acceso al cuestionario (Véase Anexo I), así como las gráficas que resumen las respuestas obtenidas.

Tras las respuestas obtenidas (Veáse Anexo II), la primera conclusión que obtengo es que la mayoría del profesorado encuestado aplica ideas innovadoras ocasional o frecuentemente en sus clases de Educación Física, quedando moderadamente satisfechos o muy satisfechos con el resultado que estas tienen en el alumnado en el 100% de los casos. En cuanto a llevar proyectos o ideas de innovación al aula hay variedad de opiniones, un profesor al que le resulta difícil, otro al que le parece fácil y tres que consideran una complejidad regular en el hecho de llevarlos a cabo.

Adentrándome en las preguntas propias de la idea de mi proyecto en concreto, el 80% está totalmente de acuerdo en que la Kings League es una temática innovadora para gamificar y el 100% además, considera que los deportes alternativos son una buena opción para aumentar la motivación y participación del alumnado en el aprendizaje al plantear esta gamificación.

Respecto a la metodología a seguir, el 40% conocen el modelo comprensivo o TGfU y lo utilizan en sus sesiones mientras que el 60% lo conoce, pero no lo utiliza. No obstante, pese a no utilizarlo, el 100% conoce sus beneficios, pues consideran que se podrían conseguir aprendizajes tácticos concretos, mejorar la toma de decisiones del alumnado, tener una transferencia a otros deportes del currículo, favorecer el aprendizaje significativo o equilibrar diferencias al partir todos del mismo punto de partida en cuanto a habilidad. Estas respuestas confirman que el profesorado conoce las nuevas metodologías y sus beneficios, pero no da el paso de aplicarlas en sus sesiones, lo cual refuerza la necesidad de este proyecto. Esto puede ser debido a que no estén del todo convencidos de que los beneficios obtenidos con la innovación sean suficientes en relación a la carga de trabajo que le puede suponer a un docente involucrarse en un proyecto de estas características, pues el 80% está algo de acuerdo en que los beneficios sean suficientes, pero solo el 20% está totalmente de acuerdo.

Finalmente, el 80% concluye que aplicaría este proyecto de innovación con su alumnado y el 20% restante estaría algo de acuerdo en aplicarlo, por lo que la respuesta del profesorado encuestado ante la viabilidad del proyecto es muy positiva.

3.3. Objetivos del proyecto de innovación educativa

La reforma educativa llevada a cabo por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y por su concreción, en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, se basa principalmente en el aprendizaje por competencias. Con el cambio a esta ley, se pretende conseguir que el alumnado pueda adquirir unas competencias del siglo XXI necesarias para desarrollarse de manera integral.

En Aragón, tras la aprobación de la Orden ECD/1172/2022, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, se concretan una serie de competencias específicas de la materia de Educación Física que agrupan y combinan los

desafíos para establecer un estilo de vida activo y saludable que permita al alumnado mantenerlo a lo largo de su vida, a través de la planificación autónoma y la autorregulación de la práctica física y de aquellos componentes que afecten a la salud. Estas competencias específicas abordan la motricidad de forma estructurada para dar continuidad a los logros y avances experimentados por el alumnado durante su etapa en Educación Primaria.

A continuación, se muestran las competencias específicas del currículo que se pretenden alcanzar con este proyecto (Tabla 1) y los objetivos propios de este mismo (Tabla 2):

Tabla 1. Competencias específicas del currículo del área de E.F a desarrollar.

CE.EF	DESCRIPTOR
CE.EF.1	Adaptar la motricidad para resolver diferentes situaciones motrices según su lógica interna (las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.
CE.EF.3	Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo en los que se participa.
CE.EF.5	Adoptar un estilo de vida activo y saludable mediante la práctica física, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas, partiendo de la aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás, para tomar decisiones encaminadas hacia la salud integral (física, mental y social), y hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre, mejorando su calidad de vida.

(Elaboración propia)

Tabla 2. Concreción de los objetivos del proyecto.

Nº	OBJETIVOS DEL PROYECTO
1	Favorecer el pensamiento táctico y aprendizaje significativo del alumnado, generando transferencia a otros deportes del currículo.
2	Fomentar la práctica de actividad física, aumentando la motivación y participación del alumnado en las clases de Educación Física.
3	Satisfacer las necesidades psicológicas básicas del alumnado en Educación Física: percepción de competencias, autonomía y relaciones sociales.
4	Trabajar desde la perspectiva de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de acuerdo con la Agenda 2030.

(Elaboración propia)

A continuación, se recogen los objetivos de manera más detallada, atendiendo a las competencias clave y específicas que abarcan, los instrumentos de evaluación utilizados para medir su logro, las actividades planificadas y los medios utilizados para el desarrollo de cada uno de ellos.

Tabla 3. Objetivos del proyecto detallados.

OBJETIVO DEL PROYECTO	1. Favorecer el pensamiento táctico y aprendizaje significativo del alumnado, generando transferencia a otros deportes del currículo.	2. Fomentar la práctica de actividad física, aumentando la motivación y participación del alumnado en las clases de Educación Física.	3. Satisfacer las necesidades psicológicas básicas del alumnado en E.F: percepción de competencias, autonomía y relaciones sociales.	4. Trabajar desde la perspectiva de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de acuerdo a la Agenda 2030.
MEDIOS	Instalaciones y material del centro, TGfU y GM.	TGfU, GM, Canva y Kahoot, Entorno virtual, Visitas/Charla miembros de la Kings League.	Hibridación TGfU-GM, Olimpiada “Kids League”, Visitas/Charla miembros de la Kings League.	Proyecto “Kids League” en su globalidad.
ACTIVIDADES	U.D de deportes alternativos con modelo TGfU y Olimpiada.	U.D con TGfU, GM, Kahoot, Retos prácticos, coevaluación y autoevaluación, competiciones y Olimpiada.	U.D con TGfU, GM, Kahoot, Retos prácticos, coevaluación y autoevaluación, competiciones y Olimpiada.	Proyecto “Kids League” en su totalidad incluye distintos ODS.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	GPAI y Rúbricas de evaluación	Diario del profesor, Adaptación Escala NPB y Cuestionario de motivación referente a las NPB	Adaptación Escala NPB y Cuestionario de motivación referente a las NPB	Memoria y evaluación final del Proyecto
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CE.EF.1	CE.EF.1 CE.EF.3 CE.EF.5	CE.EF.1 CE.EF.3 CE.EF.5	CE.EF.1 CE.EF.3 CE.EF.5
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1.4.	3.1., 3.2., 3.3., 5.4, 5.5.	1.4., 3.1., 3.2., 3.3., 5.1., 5.2.	1.4., 3.1., 3.2., 3.3., 5.1., 5.2., 5.4., 5.5
COMPETENCIAS CLAVE	CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3	CCL3, CCL5, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4,	CCL3, CCL5, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4,	CCL3, CCL5, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3,

		CPSAA5, CC3	CPSAA5, CC3, CE2, CE3	CE2, CE3
--	--	-------------	--------------------------	----------

(Elaboración propia) Nota: GM=Gamificación, TGfU=Teaching Games for Understanding, U.D=Unidades Didácticas, NPB=Necesidades Psicológicas Básicas.

3.4. Metodologías a utilizar en el proyecto

Las metodologías o modelos pedagógicos son definidas por Hastie y Casey (2014) como “distintas formas de organizar los elementos del currículo que sirven de guía al profesorado a la hora de organizar aspectos como los saberes, la estructura de las tareas y la secuenciación de las actividades de aprendizaje”.

Así pues, cada metodología o modelo posee unas características concretas que las hace diferenciarse del resto (Metzler, 2005).

A la hora de decidir implementar una metodología u otra en el proyecto, hay que dar importancia a los elementos que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje: alumnado, profesorado, contenido y contexto (Fernández-Río, 2016).

La capacidad de adaptarse a los diferentes contextos y necesidades específicas de cada alumnado es uno de los grandes valores de aplicar metodologías activas y basadas en modelos pedagógicos.

No obstante, y según Metzler (2011), es necesario encontrar otra manera de adaptarse a los diferentes contextos educativos, contenidos y particularidades del alumnado para maximizar sus beneficios, ya que una sola metodología o modelo pedagógico por sí solo no es capaz de englobar todas las variables del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física. Ante esta dificultad, podemos hacer uso de una hibridación de modelos, entendida como el uso de elementos significativos de varios modelos de forma conjunta o combinada, a través de la combinación de sus características fundamentales o de la inclusión de estrategias, recursos o técnicas (Fernández-Río et al., 2016).

En este sentido, una revisión de González-Villora et al. (2018) acerca de la Hibridación de Modelos Pedagógicos (HMP) concluye que se encuentran resultados positivos en el ámbito motriz, cognitivo, afectivo y social al combinar dos métodos o modelos de la forma adecuada. Además, en los últimos tiempos ha incrementado notablemente la cantidad de investigaciones en el ámbito educativo, basadas en intervenciones mediante hibridación de modelos pedagógicos lo que parece hacer ver que se obtienen beneficios respecto a la aplicación un solo método o modelo.

Por todas estas razones con fundamentación teórica, para la aplicación de este proyecto de innovación se va a realizar una hibridación entre la gamificación y el método comprensivo de enseñanza deportiva o modelo TGfU.

Como se ha mencionado anteriormente en el marco teórico de este mismo trabajo, la gamificación consiste en plantear el proceso de enseñanza basándonos en el juego y sus dinámicas, convirtiendo al alumno en el protagonista, de forma que se sienta implicado, pueda tomar decisiones, asumir riesgos, superar retos y recibir feedback inmediato (Llorens et al., 2016). Por su parte, el método comprensivo o TGfU utiliza principalmente juegos tácticos modificados por representación o exageración para fomentar la toma de decisiones del alumnado y ayudarlo a comprender y aprender la dinámica de cada deporte a través de la conciencia táctica y la percepción del juego. El

hecho de ser dos métodos bastante enfocados en el juego y el carácter lúdico de la Educación Física permite que la hibridación sea más sencilla que en otras posibles combinaciones. Al mismo tiempo que nos adentramos en la aventura o narrativa de la gamificación y cumplimos con sus distintas fases, podemos incluir en el diseño de cada sesión de la unidad didáctica, el método comprensivo o TGfU al plantear las tareas o actividades, seleccionando juegos tácticos y basando nuestra enseñanza en la búsqueda para favorecer la comprensión de los problemas tácticos del juego. Para ello, se utilizarán principalmente el aprendizaje entre iguales, la resolución de problemas y el descubrimiento guiado, fomentando así la cooperación.

Finalmente, en la olimpiada celebrada en la jornada intercentros de la Compañía en la que participará alumnado del centro de Zaragoza junto a alumnado de Barcelona, Pamplona y Calahorra, se realizará una competición lúdica de floorball, colpbol, ultimate frisbee y tchoukball en la que se valorarán el conocimiento y pensamiento táctico del alumnado a la hora de resolver situaciones motrices de colaboración y oposición, pero también la capacidad para compartir espacios de práctica sin importar las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, mostrando respeto hacia los participantes y las reglas, una actitud crítica ante comportamientos antideportivos y control emocional para manejar el fracaso y el éxito.

3.5. Características del centro

El centro escogido para llevar a cabo este proyecto de innovación es un centro concertado de la ciudad de Zaragoza. Pertenece a una Compañía cuyo objetivo es educar de acuerdo con el espíritu evangélico y la doctrina de la Iglesia Católica.

La Compañía se trata de una entidad privada de ámbito estatal, sin ánimo de lucro y con fines de interés general, entre los que se encuentran:

- La educación, formación y enseñanza confesional y el desarrollo de actividades y acciones educativas, de formación profesional y la prestación de ayudas, actividades y servicios relacionados con sus centros. Su educación se basa en el reconocimiento de la dignidad de las personas y el despertar de la conciencia crítica, la solidaridad, el compromiso con la justicia social y el cuidado de la vida.
- Compensar las desigualdades en el acceso a la educación, cultura y formación.
- La formación inicial y continua del profesorado, personal no docente, otros miembros de la comunidad educativa y otros profesionales.

En cuanto a organización y gestión, la Compañía ofrece a sus miembros espacios de participación en los que aprender en colaboración e interactuar con el medio y las personas, poniendo en común las capacidades personales en un mismo proyecto.

En la actualidad, la Compañía cuenta con más de una veintena de centros educativos en España en diferentes ubicaciones como Barcelona, Calahorra, Huelva, Las Palmas de Gran Canaria, Madrid, Oviedo, Pamplona, Salamanca, Sevilla, San Sebastián, Tarragona, Valencia, Valladolid o Zaragoza.

En 2024, celebrará el 15 aniversario de su fundación, siendo una fecha idónea para implementar la idea de este proyecto y poniendo el foco de atención en uno de sus

centros de Zaragoza como organizador de una jornada de convivencia intercentros, que reunirá al alumnado de la Compañía perteneciente a los centros de Calahorra, Pamplona y Barcelona de 1º, 2º y 3º E.S.O. En esta jornada de convivencia, desde el departamento de Educación Física, en colaboración con los alumnos de 4º E.S.O, se organizará la Olimpiada de deportes alternativos, gamificando la Kings League.

3.5.1. Características del equipo docente

El colegio seleccionado para aplicar este proyecto cuenta con 52 docentes que se describen como educadores que ejercen su labor por vocación y que se sienten identificados en gran medida con el carisma que caracteriza a esta Compañía de centros educativos. Por ello, están implicados y comprometidos con las familias, a las que consideran una prioridad. Además, el equipo docente se encuentra en continua formación y actualización tanto en lo profesional como personal.

3.5.2. Características específicas del alumnado

El centro cuenta con 780 alumnos con características heterogéneas. Por ello, desde el centro se realiza un acompañamiento personalizado para cada uno de ellos en función de sus características particulares. Uno de los objetivos de esta institución es respetar el ritmo de aprendizaje desde una perspectiva inclusiva, brindando el apoyo necesario para favorecer al máximo el desarrollo educativo y social de sus alumnos.

La inclusión es un aspecto vital para este centro educativo que se esfuerza por identificar y eliminar aquellas barreras que impiden a cierto alumnado acceder a su educación. Adoptan las medidas, estrategias, metodologías, recursos y actividades necesarias para garantizar un óptimo rendimiento, aprendizaje y desarrollo integral del alumno/a.

Ante la diversidad de alumnado con la que cuenta el centro, se dispone de los siguientes recursos para dar respuesta a la personalización del aprendizaje: equipo de orientación, Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), coordinador de bienestar y protección del alumnado, especialistas de apoyo educativo, Programa de Aprendizaje Inclusivo, Diversificación y desdoblés, refuerzos educativos para alumnos vulnerables, alumnos ayudantes, profesores de apoyo en el aula, tutorías afectivas y grupos reducidos.

3.5.3. Características de la comunidad educativa

El centro educativo pertenece a una Compañía dedicada a la enseñanza desde la etapa Infantil hasta finalizar el Bachillerato y que, apuesta por una participación corresponsable, considerando a las familias como miembros clave para la comunidad educativa. Así pues, fomentan su participación a través de la oferta de actividades como poder compartir durante una clase la experiencia en su profesión, sus aficiones o cualquier otro tema que pueda ser de interés en la formación del alumnado.

Por otra parte, existe una Asociación de Padres y Madres representante de las familias asociadas al centro y que se implica enérgicamente en el día a día del mismo, colaborando en campañas y celebraciones y organizando actividades formativas y lúdicas para las familias.

Además, hay un equipo de convivencia e igualdad, formado por algunos miembros del profesorado y alumnos ayudantes, que se encarga de fomentar las relaciones dentro de la comunidad educativa, promoviendo la prevención y resolución pacífica de conflictos y aplicando las medidas oportunas para ello.

Por último, la presencia de un Consejo Escolar en el que las familias también participan a través de cuatro representantes de padres y madres elegidos por las familias del centro cada dos años, siendo este un órgano representativo de la Comunidad Educativa, pues desde el Consejo Escolar pueden participar en la vida del centro y velar por su buen funcionamiento junto a otros miembros del equipo directivo y docente.

Destacar también, que el centro utiliza la plataforma Educamos para comunicarse de manera ágil y directa con las familias, lo que les permite tener información puntual sobre el desarrollo académico de sus hijos/as.

3.6. Diseño

3.6.1. Materias o asignaturas que están relacionadas

El presente proyecto de innovación se llevará a cabo en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria donde el alumnado de los distintos cursos y ciclos empleará- los conocimientos adquiridos en la asignatura de “Educación Física” y en el caso de 4º curso, encargado de organizar la olimpiada intercentros de deportes alternativos con formato Kings League, se trabajarán también conocimientos adquiridos en las asignaturas de “Educación Plástica, Visual y Audiovisual” al diseñar material para utilizar durante la olimpiada como las cartas secretas y “Tecnología” para diseñar un entorno virtual en el que den a conocer la competición e informen al alumnado y familias sobre esta misma.

3.6.2. Competencias clave a desarrollar en el alumno

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria define las competencias clave cuyo desarrollo debe ser el referente de los procesos de enseñanza y para lo que se incluye un Perfil de salida al final de la enseñanza básica. Dichas competencias clave se consideran fundamentales para el progreso del alumnado con garantía de éxito en su itinerario formativo y para enfrentarse a los retos y desafíos del mundo que nos rodea.

A su vez, para reforzar el carácter competencial de la educación actual, se define un nuevo elemento curricular como las competencias específicas propias de cada materia, que conectan el aprendizaje en cada materia con los descriptores operativos del Perfil de salida asociados a estas competencias específicas. Estas competencias específicas son desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de una materia, en este caso Educación Física.

Las competencias clave a desarrollar en el alumnado al aplicar este proyecto de innovación son entre otras:

- a) Competencia en comunicación lingüística: la práctica de deportes alternativos durante las diferentes unidades didácticas de la materia y la olimpiada intercentros requiere de una comunicación constante entre el alumnado. En 4º E.S.O se trabajará durante la elaboración del material para la olimpiada y la organización y gestión de esta en la jornada intercentros.

- b) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: el uso de la lógica matemática será importante tanto en la práctica deportiva para alumnado de 1º, 2º y 3º, como en la organización de la olimpiada para los alumnos de 4º. La tecnología será clave para el alumnado de 4º en su creación de material para la olimpiada.
- c) Competencia digital: el uso de diferentes recursos TICs y TACs será vital para 4º E.S.O a la hora de diseñar un entorno virtual con el que hagan llegar el proyecto “Kids League” al alumnado y familias.
- d) Competencia personal, social y de aprender a aprender: la hibridación metodológica entre TGfU y gamificación pretende poner al alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando un rol más activo y autónomo que le permitirá desarrollarse integralmente como persona. El trabajo de la CE.EF.3 le ayudará a aprender a gestionarse emocionalmente, controlando el éxito y el fracaso deportivo. En 4º E.S.O aprenderán a gestionar el tiempo y organizarse, controlando el estrés, para cumplir unos plazos que permitan desarrollar la olimpiada en las condiciones óptimas.
- e) Competencia ciudadana: las relaciones sociales son un aspecto fundamental en este proyecto. En el alumnado participante se desarrollarán durante la propia práctica de los deportes alternativos, tanto con los compañeros de equipo como con los rivales y árbitros. La importancia de la táctica y toma de decisiones en estos contextos hará un mayor énfasis en la comunicación entre iguales. En 4º E.S.O se necesitará de una buena relación social entre los grupos para crear un ambiente de trabajo adecuado que permita llevar el diseño de la olimpiada intercentros sin conflictos, cumpliendo los plazos y las formas de su diseño y organización.
- f) Competencia emprendedora: especialmente en 4º E.S.O, la investigación desarrollará en el alumnado ese afán emprendedor y a su vez, la cooperación y coordinación dentro de cada grupo de trabajo.

Por otra parte, las competencias específicas desarrolladas con la implementación de este proyecto de innovación y mencionadas anteriormente en el apartado 3.3. de este trabajo, serían las siguientes:

- a) CE.EF.1. Adaptar la motricidad para resolver diferentes situaciones motrices según su lógica interna (las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos. Vinculada con los descriptores del Perfil de salida: CPSAA4, CPSAA5, CE2 y CE3.
- b) CE.EF.3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo en los que se participa.

Vinculada con los descriptores del Perfil de salida: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC3.

- c) CE.EF.5. Adoptar un estilo de vida activo y saludable mediante la práctica física, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas, partiendo de la aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás, para tomar decisiones encaminadas hacia la salud integral (física, mental y social), y hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre, mejorando su calidad de vida.

Vinculada con los descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA4.

3.6.3. Recursos previstos en el proyecto

La realización de un proyecto de innovación de estas características y que abarca al alumnado de toda la etapa de Educación Secundaria y profesorado de las distintas materias implicadas, requiere de distintos recursos que faciliten su desarrollo. La organización desde nuestro centro de la olimpiada Kings League de deportes alternativos en la jornada intercentros incrementa su necesidad si cabe. Los recursos utilizados serán recursos humanos, materiales y económicos entre los que se encuentran los presentados en la siguiente tabla:

Tabla 4. Recursos necesarios para el proyecto.

RECURSOS HUMANOS	RECURSOS MATERIALES	RECURSOS ECONÓMICOS
<p>Profesorado de las asignaturas de “Educación Física” de los cuatro cursos de la E.S.O.</p> <p>Profesorado de “Educación Plástica, Visual y Audiovisual” de 4º E.S.O.</p> <p>Profesorado de “Tecnología” de 4º E.S.O.</p> <p>Posibilidad de intentar contar con algún miembro de la Kings League vía telemática o presencial para dar una charla al alumnado sobre su experiencia en la competición y aumentar la motivación hacia la gamificación del proyecto.</p>	<p>El material deportivo necesario para las distintas modalidades de deportes alternativos practicados está disponible en el centro.</p> <p>El material tecnológico también estará disponible en el centro, se utilizarán proyector y pizarra digital, impresoras y ordenadores de las aulas de informática, incluso el móvil propio del alumno en 4º E.S.O.</p> <p>El material propio de la Kings League como cartas secretas y dado de la liga utilizado durante la olimpiada intercentros será creado por el alumnado durante las clases.</p>	<p>Tras la aceptación del proyecto, la Compañía gestionará los gastos de transporte del alumnado procedente de Pamplona, Calahorra y Barcelona hasta nuestro centro referencia.</p> <p>Costes del material necesario para el diseño de la olimpiada intercentros en el aula de “Tecnología” y “Educación Plástica, Visual y Audiovisual”.</p> <p>Parte de este material ya estará disponible en el centro y solo será necesario de reponer si se agota.</p> <p>El resto del proyecto no supone gastos económicos.</p>

(Elaboración propia)

El proyecto de innovación “Kids League” no requiere de una gran cantidad de recursos. La mayoría de ellos como se ve en la tabla anterior, están disponibles en el centro y solo

se requiere de un buen mantenimiento, lo cual facilita la implementación del proyecto, tanto a profesores como alumnos y directivos. En general, no supone un gasto mayor para el centro organizador que para el resto de los centros involucrados en cuanto a economía se refiere, si bien supone una carga de trabajo durante el curso su organización para el centro anfitrión cada año de la jornada intercentros.




Los principales costes del proyecto en el caso de su aprobación por la junta directiva serán afrontados por la Compañía dado el carácter y finalidad del proyecto intercentros y su sostenibilidad, pues es una jornada que se viene celebrando año tras año.




En las 3 asignaturas que toman parte en este proyecto de innovación, se utilizarán diferentes materiales teniendo en cuenta que se ajusten a los aprendizajes deseados en cada una de ellas, para conseguir de esta manera los objetivos planteados.

- Educación Física: material deportivo (el apropiado para la práctica de los diferentes deportes alternativos: tchoukball, colpbol, ultimate frisbee y floorball).
- Tecnología: proyector y pizarra, ordenador e impresoras, móviles, aplicaciones TIC para crear entornos virtuales.
- Educación Plástica, Visual y Audiovisual: proyector y pizarra, ordenador e impresoras, móviles, aplicaciones TIC, material de papelería para diseñar el material “Kings League” como cartas secretas, dados, etc.






A continuación, se especifica el material utilizado y su función dentro del proyecto:

Tabla 5. Materiales y recursos utilizados y función en el proyecto.

EDUFIS	FUNCIÓN	
Balones de balonmano T1, T2 y/o T3	Balones esféricos de balonmano de distinta talla para utilizarse en la enseñanza del tchoukball.	
Tchoukball regulable	Malla elástica con borde metálico sobre la que se hace rebotar el balón en tchoukball.	
Balones para colpbol	Balones de plástico o gomaespuma y con bote dinámico para golpear con la mano en la modalidad de colpbol.	
Discos/Frisbee	Discos de plástico con capacidad para planear en el aire girando sobre su propio eje que se utilizará en ultimate frisbee.	
Sticks	de Palos de vidrio, poli carbonato o fibra	

floorball	de carbono con final en forma de pala con la que se golpea la pelota en floorball.	
Pelota de floorball	Esférico redondo con 26 agujeros, 72 mm de diámetro y 23g de peso que se golpea con el stick en floorball.	
Miniporterías para floorball	Porterías de aproximadamente 90 x 105 cm o 40 x 75 cm que se utilizarán durante las sesiones de floorball.	

TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Proyector y pizarra	Se utilizarán para la exposición de presentaciones de contenido relativo al proyecto en las clases.	
Ordenadores, móviles e impresoras	Se utilizará para obtener información, procesarla y utilizarla de distintas formas, aplicándola en fines para el proyecto.	
Microsoft Word, Excel, PowerPoint y Forms	Programas utilizados para ir diseñando material del proyecto, registrar aspectos organizativos de la olimpiada, crear cuestionarios para elegir un reglamento y cartas de manera democrática...	
Canva	Aplicación web que se enseñará al alumnado para realizar el diseño de materiales para el proyecto de manera creativa.	
Kahoot	Aplicación web que se utilizará en algunas sesiones de Educación Física para evaluar los conocimientos del alumnado respectivos al reglamento de los distintos deportes alternativos.	

Material de papelería de Diferentes herramientas y materiales de papelería que se utilizarán para la creación de material utilizable en el proyecto como por ejemplo las cartas secretas a partir de cartulinas.



Entorno virtual “Kids League” Se creará un foro, web o entorno con este nombre, donde el alumnado de 4º E.S.O organizador de la olimpiada podrá subir información, fotos y vídeos y comentarios acerca del desarrollo del proyecto. Profesores, alumnos y familias tendrán acceso a este mismo.



(Elaboración propia)

3.7. DESARROLLO

3.7.1. Descripción de las actividades que componen el proyecto

El proyecto de innovación “Kids League” tiene como asignatura principal, Educación Física, y asignaturas secundarias que ayudan a su desarrollo, como son, Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 4º curso de Educación secundaria. Todas las actividades propuestas en este proyecto se realizarán durante el horario lectivo del centro sin suponer una carga extra de trabajo para el alumnado.

En cada materia se abordarán unas actividades relacionadas con el contenido y temática de la gamificación y necesarias para el conjunto del proyecto. Es por ello que es necesario elaborar una planificación o programación de lo que va a ser el proyecto, guiándonos por el calendario escolar de Aragón para poder cumplir con los diferentes objetivos del proyecto.

El profesorado deberá comenzar a trabajar desde antes de dar comienzo a la implementación del proyecto, como se remarca en el cronograma que aparece posteriormente en este trabajo, y terminará de hacerlo justo antes de finalizar el curso, elaborando la Memoria y evaluación final del proyecto.

El proyecto “Kids League” como se ha mencionado anteriormente consta de cuatro unidades didácticas de deportes alternativos como tchoukball, colpbol, floorball y ultimate-frisbee. Teniendo en cuenta que parece importante considerar el volumen de la intervención, estableciéndose la duración de las intervenciones con modelo TGfU exitosas entre 2 y 5 semanas, y entre 5 y 15 sesiones con una duración aproximada de entre 40 y 90 minutos por sesión (González-Víllora, 2021) se plantea la siguiente estructura, que dividirá cada unidad en 8 sesiones siguiendo las fases de una gamificación. De esta forma, en las cuatro unidades didácticas diseñadas seguiremos una misma estructura que se concreta en la tabla presentada a continuación:

Tabla 6. Estructura de la gamificación en las unidades didácticas

SESIÓN	ACTIVIDADES
S1 U.D	Introducción a la narrativa de la unidad didáctica dentro de la gamificación relacionando la historia con los saberes del deporte concreto que se va a

trabajar. Formación de los equipos heterogéneos y mixtos, que se mantendrán durante toda la unidad, pudiendo utilizar distinta estrategia en cada una de ellas (Véase Anexo V) y dando tiempo para crear su propio nombre de equipo y avatar. Presentación del deporte alternativo y su reglamentación básica a través de la rutina de pensamiento “Veo, pienso, me pregunto” durante la práctica en la que como docente podremos observar y hacer una evaluación inicial.

- S2 U.D** RETO 1: Prueba breve de conocimientos sobre el reglamento del deporte alternativo concreto, por equipos y a través de Kahoot, con recompensa en la gamificación. Sesión práctica de acercamiento al deporte alternativo.
- S3 U.D** Sesión práctica de juegos de iniciación deportiva relacionados con el deporte alternativo a realizar en la unidad didáctica.
- S4 U.D** Sesión práctica de familiarización con los elementos técnicos, móvil y/o implementos del deporte concreto. RETO 2: Prueba de habilidad individual, en parejas o colectiva con elementos técnicos del deporte básicos para el desarrollo del juego.
- S5 U.D** Sesión práctica de juegos y pequeñas situaciones de juego modificadas bajo el modelo TGfU del deporte alternativo a trabajar en la unidad. RETO 3: Reto cooperativo que el equipo deberá superar para obtener la recompensa.
- S6 U.D** Sesión práctica de trabajo de aspectos tácticos ofensivos y defensivos y ocupación de espacios.
- S7 U.D** Sesión práctica de progresión en los aspectos tácticos ofensivos y defensivos a través de situaciones con mayor complejidad. RETO 4: Colectivamente deberán superar un reto para conseguir la recompensa en la gamificación.
- S8 U.D** Sesión práctica. Competición formativa con heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación del desempeño técnico-táctico del alumno/a en el deporte alternativo practicado durante la unidad didáctica. RETO 5: Recompensa en función del desempeño táctico del alumno/a durante el juego evaluado con el instrumento GPAI (Véase Anexo XI).

(Elaboración propia)

Como hemos visto en la tabla, a lo largo de cada unidad didáctica del proyecto “Kids League” se propondrán 5 retos a superar por los distintos equipos de la gamificación de distintas maneras y con recompensas en forma de puntos. Siguiendo la temática Kings League, superar el reto de forma excelente supondrá sumar 3 puntos (una victoria), hacerlo de manera regular 1 punto (un empate) y no superarlo 0 puntos (una derrota). Por tanto, en cada unidad cada equipo puede sumar un máximo de 15 puntos y al término del proyecto 60 puntos. Se utilizará una clasificación en torno a este sistema de puntuación, que registrará los resultados tras cada unidad didáctica y generales del proyecto. En la Sesión 8, el equipo que llegue como primer clasificado podrá comprar

para la competición del deporte alternativo trabajado 3 cartas secretas, el segundo clasificado 2 cartas y el tercer clasificado 1 carta. Al inicio de cada partido “Kids League”, el capitán de cada equipo cogerá una carta de la caja a ciegas que podrán utilizar en cualquier momento del partido. Los equipos con cartas extra podrán utilizarlas en el partido y situación que deseen, teniendo así una ligera ventaja frente a sus rivales, como recompensa por haber superado más retos durante la unidad.

Una vez explicada la estructura del proyecto en cuanto a las unidades didácticas de los diferentes deportes alternativos, conviene organizar y explicar algunas de las actividades que se realizarán desde cada asignatura o en conjunto entre ambas, y que son claves para el desarrollo del proyecto, de la siguiente forma:

Tabla 7. Actividades del proyecto “Kids League”

FECHA	ACTIVIDAD		
	E.F	E.P	TEC.
SEPT.			
19-20-21	Evaluación inicial S1. Pruebas de condición física. Resistencia CV, fuerza, flexibilidad y salto.		
22-23	Evaluación inicial S2. Juegos deportivos: habilidad técnica, coordinación, agilidad, trabajo en equipo...		
OCT.			
2-3-4	Explicación del proyecto a los diferentes grupos de alumnado participante (1º, 2º y 3º E.S.O). Presentación audiovisual reunidos en el salón de actos.		
5-6	Explicación del proyecto a los diferentes grupos de alumnado organizador (4º E.S.O). Presentación a cada grupo en su horario en el aula de teoría.		
26	Charla presencial o telemática con un miembro de la Kings League. Se realizará de manera conjunta por ciclos en el salón de actos del centro. (9-11h asistirá el primer ciclo y 12-14h el segundo ciclo de E.S.O)		
ABRIL			
8			S1. Diseño de material para la olimpiada. Explicación y búsqueda de información.
15			S2. Diseño de material para la olimpiada. Elección de la app o web utilizada y reparto de tareas en grupos de trabajo.
29			S3. Diseño de material para la olimpiada. Trabajo

			autónomo en la creación del entorno virtual, web o foro “Kids League”.
MAYO			
6			S4. Diseño de material para la olimpiada. Trabajo autónomo de creación del entorno virtual, web o foro “Kids League”.
10		S1. Diseño de material para la olimpiada. Explicación, formación de grupos y reparto del trabajo.	
13			S5. Diseño de material para la olimpiada. Última clase para cerrar en conjunto el diseño del entorno virtual, web o foro “Kids League”.
17		S2. Diseño de material para la olimpiada. Creación de las cartas secretas para la olimpiada.	
20			S6. Presentación expositiva de su creación al resto de participantes del proyecto en el salón de actos del centro.
24		S3. Diseño de material para la olimpiada. Creación de las cartas secretas para la olimpiada.	
JUNIO			

7	Celebración de la olimpiada intercentros “Kids League”.
10-14	Elaboración de la Memoria y evaluación final del proyecto entre el profesorado de las 3 asignaturas, especialmente el departamento de Educación Física.

Nota: E.F (Educación Física) E.P (Educación Plástica, Visual y Audiovisual) TEC (Tecnología)
S1 (Número de sesión).
(Elaboración propia)

3.7.2. Descripción de las fases del proyecto, temporalización y planificación general (cronograma)

TEMPORALIZACIÓN. ATENDIENDO AL CALENDARIO DE EDUCARAGÓN DEL CURSO 2023/2024

SEPTIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

OCTUBRE						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

NOVIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

DICIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ENERO						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

MARZO						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAYO						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNIO						
L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

	Presentación del proyecto al departamento, centro educativo y a la Compañía
	Aprobación del proyecto educativo
	Firma de convenios
	Día festivo/no lectivo
	Inicio/Final de curso en E.S.O
	Evaluación inicial del alumnado
	Explicación del proyecto al alumnado participante
	Explicación del proyecto al alumnado organizador
	Visita/Charla telemática miembro de la Kings League

	Unidad didáctica. Tchoukball.
	Unidad didáctica. Colpbol.
	Unidad didáctica. Floorball.
	Unidad didáctica. Ultimate frisbee
	Jornadas intercentros: Olimpiada Kids League
	Diseño de material para la Olimpiada (Tecnología)
	Diseño de material para la Olimpiada (Ed. Plástica, Visual y Audiovisual)
	Memoria y/o evaluación del proyecto

3.7.3. Evaluación

Para comenzar, el docente realizará una evaluación inicial al inicio del curso, teniendo en cuenta la información aportada por el profesorado de la etapa o curso anterior y utilizando durante las primeras sesiones diferentes instrumentos de evaluación que le permitan obtener información para conocer el punto de referencia del equipo docente para la toma de decisiones en la planificación y adecuación de actividades y tareas al alumno/a.

En cuanto a la evaluación en cada unidad didáctica de los diferentes deportes alternativos planteados en el proyecto, se realizará teniendo en cuenta los criterios de evaluación dado que son los referentes para comprobar el grado de adquisición de las competencias clave y de los objetivos de etapa. Para ello, se realizará heteroevaluación, pues la calificación final del alumno debe ser responsabilidad del profesor (Polo, 2023), utilizando diferentes instrumentos y procedimientos de evaluación que sirvan para medir los conocimientos, destrezas y actitudes, y que se entregarán al alumno antes del inicio del proyecto, a través de la plataforma digital Educamos a la que también tienen acceso las familias.

Por otra parte, los alumnos también realizarán en cada unidad, coevaluación y autoevaluación a través de instrumentos que no tendrán peso en la calificación (Véase Anexo XI), pero que resultan muy útiles a la hora de trabajar uno de los objetivos del proyecto como es satisfacer las necesidades psicológicas del alumno, pues aprendiendo a evaluar la actitud y participación de otros miembros de la clase así como la suya propia, pueden aplicar sus conocimientos, autogestionarse y reflexionar sobre los aprendizajes, siempre que se realice de manera coherente y responsable. En el caso de encontrar discrepancias entre lo observado por el docente y lo evaluado por los alumnos, se hablará en privado con ellos para hacerles reflexionar sobre su evaluación.

En la materia de “Tecnología” se evaluará el bloque de contenidos 1: Tecnologías de la Información y de la Comunicación, a través de contenidos definidos en el currículo como la publicación e intercambio de información en medios digitales. El alumnado colaborará en el proyecto diseñando un entorno virtual sobre la Kids League en el que informará a alumnado y familias de aspectos relevantes cumpliendo con distintos criterios de evaluación y aprendizajes imprescindibles como “localizar, intercambiar y publicar información a través de Internet empleando servicios de localización, comunicación intergrupala y gestores de transmisión de sonido, imagen y datos”.

Asimismo, en la materia de “Educación Plástica, Visual y Audiovisual” se evaluará la participación del alumnado en el proyecto a la hora de diseñar material utilizado durante la olimpiada “Kids League”, cumpliendo con el Bloque 1 de la materia: Expresión Plástica, a través de la elección de los materiales y técnicas adecuados para elaborar objetos con unos objetivos prefijados; y con el Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia, realizando composiciones creativas como proyectos visuales y audiovisuales, mostrando interés por los avances tecnológicos y colaborando con el entorno virtual creado por los alumnos de Tecnología prestando estas creaciones.

Durante la celebración de la jornada intercentros “Olimpiada Kids League” se evaluará también al alumnado de 4º E.S.O en su función organizativa de eventos deportivos junto a la evaluación que se realizará de su trabajo previo de planificación y diseño del

evento. Para ello se valorará el saber básico E: Organización y gestión de la actividad física, comprobando que el alumnado adquiere conocimientos, destrezas y actitudes como tener en cuenta la higiene como elemento imprescindible en la práctica de actividad física, saber planificar proyectos motores, gestionar y enfocar las diferentes finalidades de la actividad física y del deporte en función del contexto y prevenir accidentes en la práctica motriz, pudiendo tomar medidas básicas de seguridad en actividades dentro y fuera del centro.

La Memoria y evaluación final del proyecto se realizará con el objetivo de analizar el grado de cumplimiento de los objetivos fijados en este mismo, así como de plantear posibles mejoras de cara a su aplicación en cursos escolares posteriores, que permitan crear un proyecto sostenible con posibilidad de mantenerse en el centro y en la Compañía a lo largo del tiempo.

Los instrumentos utilizados a lo largo del proyecto y que se tendrán en cuenta para realizar esta evaluación final consistirán en:

- Diario del profesor utilizado durante las unidades didácticas en el que el profesor irá realizando anotaciones referentes a problemas que le han surgido y decisiones adoptadas para solucionarlos, cumplimiento de los objetivos de la sesión, medidas tomadas para satisfacer las NPB y otras observaciones de interés.
- Autoinforme del profesor para conocer las ventajas e inconvenientes percibidos por el docente durante la aplicación del modelo TGfU (Véase Anexo XII).
- Cuestionario para valorar el grado de satisfacción del alumnado con el proyecto. Este Form será de carácter anónimo y tendrá la finalidad de conocer la opinión global del alumnado y escuchar sus propuestas de mejora.
- Herramientas para evaluar el grado de satisfacción de las necesidades psicológicas básicas del alumno:

-Adaptación de la Escala de Necesidades Psicológicas Básicas (NPB) para el contexto educativo de Gagné (2003) y Deci y Ryan (2000). Este instrumento se basa en la teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan, 1985) que postula que la motivación intrínseca y el bienestar de las personas están relacionados con la satisfacción de las tres NPB. Sus ítems se centran en la percepción de competencia en la tarea, su sensación de tener opciones y control sobre su aprendizaje, y su percepción de la conexión y relación con su profesor y compañeros (Véase Anexo XIII).

-Cuestionarios de motivación referentes a las NPB (Vlachopoulos & Vichailidou, 2006), utilizados al finalizar cada unidad didáctica de deportes alternativos. Este cuestionario se compone de una serie de ítems que permiten a través de las respuestas

proporcionadas por los participantes, obtener una medida cuantitativa de la motivación intrínseca y extrínseca, así como el grado en que se satisfacen las necesidades psicológicas básicas al aplicar el modelo TGfU-Gamificado en Educación Física (Véase Anexo XIV).

- Instrumento de observación Game Performance Assessment (GPAI) de Oslin, Mitchell y Griffin (1998). Según Aguilar et al. (2016), este instrumento se está viendo en los últimos años como fiable y válido a la hora de evaluar al alumnado en modelos de enseñanza comprensivos, permitiendo al docente evaluar el rendimiento táctico del alumnado durante el juego y su capacidad para resolver tareas tácticas con la técnica apropiada.
- Rúbricas de evaluación para pruebas prácticas de cada modalidad deportiva de las planteadas para el proyecto (tchoukball, colpbol, floorball y ultimate-frisbee) con diferentes ítems técnico-tácticos a observar y sus indicadores de calificación.

4. CONCLUSIONES

El objetivo principal de este proyecto de innovación es favorecer el pensamiento táctico y el aprendizaje significativo del alumnado, generando transferencia a otros deportes del currículo. A priori, este proyecto de innovación tiene potencial para cumplir este objetivo como hemos visto en el marco teórico de este trabajo al analizar los beneficios de la gamificación como metodología en las sesiones de Educación Física y del modelo TGfU en los últimos años a través de distintos autores y estudios.

A su vez, parece realista poder fomentar la práctica de actividad física, aumentando la motivación y participación del alumnado en las clases de Educación Física a través de este proyecto de innovación, principalmente al orientar el trabajo de los saberes desde una temática de actualidad y del interés del alumnado como la Kings League, que puede resultar novedosa y atractiva.

En cuanto a la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas del alumnado en Educación Física al implementar el “Proyecto Kids League” sería necesario aplicarlo y utilizar la adaptación de la Escala de NPB (Deci y Ryan, 2000) y el cuestionario de motivación referente a las NPB (Vlachopoulos y Vichailidou, 2006) para conocer sus beneficios reales y carencias. Sin embargo, parece tener capacidad para fomentar la autonomía del alumnado al convertirlo en protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, favorecer la percepción de competencia al trabajar de manera progresiva y enfrentándose a diferentes retos durante la gamificación, y desarrollar las relaciones sociales pues el proyecto se focaliza bastante en el trabajo cooperativo al tratarse los deportes alternativos de colaboración-oposición, además de que la formación de los grupos se realiza de manera mixta dadas las características de estos deportes, y a través de distintas estrategias/técnicas, variando en cada unidad didáctica, dando posibilidades al alumno/a de relacionarse con todos sus compañeros/as de clase a lo largo del proyecto.

Por otra parte, el último de los objetivos secundarios del proyecto era trabajar desde la perspectiva de los Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) de acuerdo a la Agenda 2030. Dadas las características y propuestas del mismo, se pueden ver como alcanzables a partir de su aplicación, objetivos como:

Objetivo 3: Salud y bienestar, pues desde el proyecto se busca garantizar una vida sana y promover el bienestar para todo nuestro alumnado, dando gran importancia a la satisfacción de las NPB.

Objetivo 4: Educación de calidad, al garantizar una educación inclusiva y equitativa, y promover oportunidades de aprendizaje para todos.

Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y niñas, a través de dos medios principalmente, la CE.EF.3 y el carácter mixto de los deportes alternativos.

Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructuras. Directamente en relación con el origen de este proyecto, pues su idea es fomentar la innovación educativa.

En general, considero que este proyecto tiene suficiente valor educativo y supone una innovación en la materia de Educación Física, relevante por su temática, que permite partir de los intereses del alumnado actual y conseguir numerosos beneficios como para ser aplicado.

Las principales dificultades encontradas son en primer lugar, el excesivo tiempo de trabajo que puede suponer a los docentes de Educación Física el diseñar y aplicar un proyecto de innovación de estas características, sumado a la falta de experiencia y formación de una parte del profesorado en este tipo de proyectos que se convierte en inseguridad y falta de interés a la hora de implementar este proyecto con su alumnado. En según qué centros, también puede suponer una dificultad la falta de recursos materiales, especialmente en la parte relativa a la materia de “Tecnología”, siendo necesario adaptar o eliminar la creación del entorno virtual “Kids League”. Otra dificultad que encuentro es la gran cantidad de instrumentos de evaluación que el profesorado debería tener en cuenta a la hora de poner la calificación en cada unidad didáctica y de realizar la Memoria final y evaluación del proyecto, pues hay diferentes instrumentos para medir el aprendizaje táctico del alumno/a y el grado de cumplimiento de cada objetivo del proyecto. Siendo la cantidad de alumnado encuestado u observado en la práctica bastante amplia al participar toda la E.S.O, podría ser necesario para la evaluación del proyecto, escoger muestras aleatorizadas en cada curso y extrapolar los resultados.

Es necesario destacar que este proyecto de innovación se trata de un supuesto, pues realmente no se ha llegado a implementar en las clases de Educación Física. Esto supone una limitación, dado que sería necesario ponerlo en práctica para poder analizar sus resultados y detectar sus puntos débiles y fuertes con el fin de poder realizar una versión definitiva del proyecto.

Como nuevas líneas de trabajo, se podría extender el proyecto a otros deportes del currículo y a otros centros educativos o compañías, pues en este concepto, únicamente se llevaría a cabo en el trabajo de los deportes alternativos y con centros pertenecientes a una misma Compañía. Sería interesante, por ejemplo, ponerlo en práctica a nivel provincial, siguiendo las pautas dadas en diferentes centros de Zaragoza y realizando

una olimpiada intercentro de mayor relevancia. Otra posibilidad sería adaptar el proyecto a otras hibridaciones de modelos, analizando los resultados de su aplicación práctica para poder comparar los resultados y sacar conclusiones en cuanto a qué metodología favorece en mayor medida el cumplimiento de los objetivos de este proyecto.

5. REFERENCIAS

Acosta-Medina, J.K., Torres-Barreto, M.L., Alvarez-Melgarejo, M. y Paba, M.C. (2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/342079940_Analisis_de_la_gamificacion_en_relacion_a_sus_elementos DOI: [10.13140/RG.2.2.24975.82081](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24975.82081)

Aguilar, J., Martin, I., y Chiroso, L.J (2016). La evaluación en educación física a través del “Game Performance Assessment Instrument” (GPAI). *Estudios pedagógicos* (2), 42, 7-19. Recuperado de: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052016000200001 DOI: [10.4067/S0718-07052016000200001](https://doi.org/10.4067/S0718-07052016000200001)

Aramburu, E.L., y Vilchez, J.D. (2020). Los juegos y deportes alternativos: Una revisión teórica. Universidad Peruana Unión. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12840/3883>

Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 22. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm>

Barranza, A. (2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación Educativa* (5)28, 19-31. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421470003>

Bennasar, M.I. (2022). La gamificación en la clase de Educación Física como estrategia didáctica de motivación académica en la República Dominicana. *Revista PAPELES* (14)28. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8668041> DOI: <https://doi.org/10.54104/papeles.v14n28.1249>

Borrás, O., Martínez-Nuñez, M., y Fidalgo, A. (2016). New challenges for the motivation and learning in engineering education using gamification in MOOC. *The international journal of engineering education*, 32, 501-512. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6908043>

Bunker, D. y Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18, 5-8.

Butler, J. I. y McCahan, B. J. (2005). Teaching Games for Understanding as a Curriculum Model. En L. Griffin y J. I. Butler (Eds.), *Teaching Games for Understanding. Theory, Research, and Practice*, 33-54. Champaign, IL. United States of America: Human Kinetics

Cantador-Gutiérrez, I. (2016). La competición como mecánica de gamificación en el aula: una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo. *Gamificación en aulas universitarias*, 67-95. Recuperado de: <http://arantxa.ii.uam.es/~cantador/doc/2015/gamificacion15.pdf>

Castejón, F. J. (2001). Iniciación deportiva. Aprendizaje y enseñanza. *Madrid. Pila Teleña (edición electrónica)*.

Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/347606388_Revision_de_experiencias_de_gamificacion_en_la_ensenanza_de_lenguas_extranjeras DOI: [10.30827/Digibug.58021](https://doi.org/10.30827/Digibug.58021)

Collazos, O., Guerrero, L., y Vergara, A. (2001). Aprendizaje Colaborativo: un cambio en el rol del profesor. *Universidad de Chile*. Recuperado de: http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/virtuami/file/Apren_colaborativo_nuevos_rols.pdf

Coriano, A. y García-González, L. (2022). Metodología comprensiva en la enseñanza de los deportes de colaboración-oposición en la Educación Física: una propuesta de formación en TGfU. *Universidad de Zaragoza, FCSHUES*. Recuperado de: <https://zagan.unizar.es/record/120577?ln=es>

Dalmau, J. M. y Peire, T. (2007). Curso CPR: De los juegos alternativos a los nuevos deportes. Recuperado de: <http://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/Apuntes-de-texto-delcurso.pdf>

Deci, E. L., y Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 1, 227-268. Recuperado de: https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S15327965PLI1104_01 DOI: [10.1207/S15327965PLI1104_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th international*

academic MindTrek conference: Envisioning future media environments, 9-15.

Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification DOI: [10.1145/2181037.2181040](https://doi.org/10.1145/2181037.2181040)

Devís-Devís, J. (2006). Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. *Educación Física I. Antología*. Recuperado de: <http://academicos.iems.edu.mx/cired/docs/ae/pp/ef/aeppefprpdf01.pdf#page=65>

Díaz-Cruzado, J. y Troyano-Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación*. Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/59067>

Durall, E., Gros, B., Maina, M., Johnson, L. y Adams, S. (2012). Perspectivas tecnológicas: educación superior en Iberoamérica 2012-2017. *Austin, Texas: The New Media Consortium*. Recuperado de: https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=PPvh2BkAAA&AJ&citation_for_view=PPvh2BkAAA&u5HHmVD_uO8C

Ellis, M. (1983). Similarities and differences in games: a system for classification. *C.O.N.I. Scuola dello Sport (Ed.), Teaching Team Sports. International Congress, 137-142*.

Farias, C., Hastie, P. A., y Mesquita, I. (2015). Towards a more equitable and inclusive learning environment in Sport Education: results of an action research-based intervention. *Sport, Education and Society*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/277981631_Towards_a_more_equitable_and_inclusive_learning_environment_in_Sport_Education_results_of_an_action_research-based_intervention DOI: [10.1080/13573322.2015.1040752](https://doi.org/10.1080/13573322.2015.1040752)

Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela Alcalá, D., Pérez-Pueyo, Á., y Aznar Cebamanos, M. (2016). Modelos Pedagógicos en Educación Física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *REVISTA ESPAÑOLA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES, 413*. Recuperado de: <https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/425>

Fernández-Truan, J.C., y Franco, R. (2021) Desarrollo Legislativo de los Contenidos de Educación Física en Educación Secundaria en España. *Kronos: revista universitaria de la actividad física y el deporte* (20), 1. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8012473>

Fierro, S., Haro, A. y García Montilla, V. (2016). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. *E-motion: Revista de educación, motricidad e investigación*, 6, 40-48. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5843655>

Gamba, A. y Arias, S. (2017). El papel de la universidad y la Cooperación Universitaria al Desarrollo en el nuevo escenario de la Agenda 2030. *Revista Española de Desarrollo y Cooperación*, 41, 13-24. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6187114>

García-Casaus, F., Cara, J.F, Martínez-Sánchez, J.A, y Cara, M.M. (2020) La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte* (1)1, 16-24. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

García-López, L.M. (2013). La transferencia en los modelos horizontales de iniciación deportiva. *Wanceulen*, 4. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/247161360_La_transferencia_en_los_modelos_horizontales_de_iniciacion_deportiva

Gascón-Hernández, S y Romero-Martín, M.R (2021) Hibridación de modelos pedagógicos en Educación Física: una revisión sistematizada. *Repositorio Institucional de Documentos. Biblioteca Universidad de Zaragoza*. Recuperado de: <https://zaguan.unizar.es/record/109202>

Gómez, C. J., Ortuño, J. y Miralles, J. (2018). Enseñar Ciencias Sociales con métodos activos de aprendizaje. Reflexiones y propuestas a través de la indagación. *Octaedro*. Recuperado de: https://www.academia.edu/36649080/G%C3%B3mez_C_J_Ortu%C3%B1o_J_y_Miralles_P_2018_Ense%C3%B1ar_ciencias_sociales_con_m%C3%A9todos_activos_de_aprendizaje_Reflexiones_y_propuestas_a_trav%C3%A9s_de_la_indagaci%C3%B3n_Barcelona_Octaedro

González-Víllora, S., Evangelio, C., Sierra-Díaz, J., y Fernández-Río, J. (2018). Hybridizing Pedagogical Models: A Systematic Review. *European Physical Education Review*. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/327508965_Hybridizing_pedagogical_models_A_systematic_review

Gonzalo-Herranz, V.M. y Monjas, R. (2017). Tchoukball, una alternativa participativa: aplicación del modelo comprensivo de iniciación deportiva a través del deporte alternativo. *Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Segovia*. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/24187>

Griffin, L. L., y Butler, J. (2005). Teaching games for understanding: Theory, research, and practice. *Human Kinetics*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/258876169_Griffin_L_Butler_J_Eds_2005_Teaching_games_for_understanding_Theory_research_and_practice_pp_1-238_Champaign_IL_Human_Kinetics

Hastie, P. A., y Casey, A. (2014). Fidelity in Models-Based Practice Research in Sport Pedagogy: A Guide for Future Investigations. *Journal of Teaching in Physical Education*, 33, 422–431. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/274996749_Fidelity_in_Models-Based_Practice_Research_in_Sport_Pedagogy_A_Guide_for_Future_Investigations

Hernández, J. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 114. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd114/el-valor-pedagogico-de-los-deportes-alternativos.htm>

INNEDU. (2016). Guía práctica para el cambio educativo en España. *Instituto de innovación en negocios educativos*. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/334089739/Guia-Practica-Cambio-Educativo-en-Espana-INNEDU-2016-pdf>

Jiménez, J. (2010). Los juegos y deportes alternativos en educación física. *Revista Digital Enfoques Educativos*, 67, 142-151.

Lara, A. J., y Cachón, J. (2010). Kinball: los deportes alternativos en la formación del/la docente de educación física. *CiDd: II Congrés Internacional de Didàctiques 2010, Girona (Universitat de Girona)*. Recuperado de: <http://dugidoc.udg.edu/bitstream/handle/10256/3001/491.pdf?sequence=1>

Larraz, A. (2009). ¿Qué aprendizajes de educación física debería tener el alumnado al finalizar sexto curso de primaria? *Tándem. Didáctica de La Educación Física*, 29, 45–63.

Lee, J., Ceyhan, P., Jordan-Cooley, W. y Sung, W. (2013) GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education. *Simulation & Gaming Paper*. <http://tcgameslab.org/wp-content/uploads/2013/02/Lee-et-al.-GreenifySimulation-and-Gaming-2013.pdf>

León, O., Martínez, L.F y Santos-Pastor, M. (2019) Gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* (8), 1, 110-124. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6885195>

Ley Orgánica 6/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, N°106.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 6/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, N°340, 122868-122953.

Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R. y Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4 (1), 25-32. Recuperado de: <http://repositorio.grial.eu/handle/grial/676>

López-Vázquez, A. (2017) Análisis de la motivación y actitud en relación con el aprendizaje cooperativo en las clases de Educación Física a partir de deportes alternativos: Una propuesta didáctica. *UCrea. Repositorio de la Universidad de Cantabria*. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/13172>

Martínez-Agut, M.P. (2021). Análisis de la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación) y su repercusión en los profesionales de la educación no formal: Equidad, inclusión, servicio a la comunidad (APS), educación para la sostenibilidad y la ciudadanía mundial. *Quaderns d'animació i educació social*, 33. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7721049>

Mastrogiannis, I., Antoniou, P. y Kasimatis, K. (2014). Typical and constructivist teaching interventions for the teaching of sports tactics in physical education and investigation of student enjoyment/interest. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 57-76. Recuperado de: <https://www.ijern.com/journal/2014/November-2014/06.pdf>

Melero, B., Maneiro, R., Carrillo, P.J. y Moral-García, J.E. (2022). Gamification as an innovative teaching proposal for the area of physical education. *Papeles Salmantinos de Educación*, 26, 105-126. Recuperado de:

<https://www.researchgate.net/publication/365839144> Gamification as an innovative teaching proposal for the area of physical education

Melero-Canas, D., Manzano-Sánchez, D., Navarro-Ardoy, D., Morales-Baños, V., y Valero-Valenzuela, A. (2021). The Seneb's enigma: Impact of a hybrid personal and social responsibility and gamification model-based practice on motivation and healthy habits in physical education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, 1–14. Recuperado de:

<https://www.researchgate.net/publication/350461137> The Seneb's Enigma Impact of a Hybrid Personal and Social Responsibility and Gamification Model-Based Practice on Motivation and Healthy Habits in Physical Education

Melgarejo, C., Ruiz-Lara, E., y Argudo, F. M. (2020). EFFECTS OF COOPERATIVE LEARNING AND PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY MODEL ON COMPETENTIAL LEARNING AND THE PERCEIVED MOTIVATIONAL CLIMATE OF PHYSICAL EDUCATION STUDENTS IN PRIMARY SCHOOL. *TRANCES: Revista de Transmisión Del Conocimiento Educativo y de La Salud*, 12 (5), 612–637.

Metzler, M.W. (2005). *Instructional models for physical education* (2nd Ed.). Scottsdale, AZ: Holcomb Hathaway.

Metzler, M.W. (2011). *Instructional models for physical education* (3th Ed.). Scottsdale, AZ: Holcomb Hathaway.

Monguillot, M., González-Arévalo, C., Zurita, C., Almirall, L. y Guitert, M. (2015). Play the Game: gamification and healthy habits in physical education. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 119, 71-79. DOI: [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04)

Montero, M.D (2021). Educación, Gobierno Abierto y progreso: los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en el ámbito educativo. Una visión crítica de LOMLOE. *Revista de educación y derecho*, 23. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054278>

Muñoz-Díaz, J.C. (2022) La Educación Física en la LOMLOE. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 78, 74-95. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8572934>

Murillo, B., Julián, J.A., García-González, L., Albarca-Sos, A. y Zaragoza, J. (2014). Influencia del género y de los contenidos sobre la actividad física y la percepción de competencia en Educación Física. *RICYDE. Revista internacional de ciencias del deporte*, 36 (10), 131-143. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.5232/ricyde2014.03604>

Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Boletín Oficial de Aragón, N°105.

Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma. Boletín Oficial de Aragón, N°156.

Oslin, J. L., Mitchell, S. A., y Griffin, L. L. (1998). The game performance assessment instrument (GPAI): Development and preliminary validation. *Journal of teaching in physical education*, (2) 17, 231-243.

Parlebas, P. (1981). Contribution á un lexique commenté en science de l'action motrice. *Paris: Insep*.

Pérez, A., y Hortigüela, D. (2020). ¿Y si toda la innovación no es positiva en Educación Física? Reflexiones y consideraciones prácticas. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 37, 579-587. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/74176>

Pérez-López, I. y Navarro-Mateos, C. (2019) Gamificación: qué, cómo y por qué. Un relato basado en hechos reales. *15º Congreso Internacional de Ciencias del Deporte y la Salud*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/356587384_GAMIFICCION_que_como_y_por_que_Un_relato_basado_en_hechos_reales

Pérez-Muñoz, S., Recouvreur, D., Sánchez, A. y Rodríguez, A. (2020). Impacto de los juegos reducidos sobre la toma de decisiones y la técnica en jugadores de fútbol sub-12: efecto del espacio cerrado. *SPORT TK-EuroAmerican Journal of Sport Sciences*, 11. Recuperado de: <https://revistas.um.es/sportk/article/view/461891> DOI: <https://doi.org/10.6018/sportk.461891>

Pérez-Pueyo, A., Garrote, J., y Martínez-Samperio, C. (2009). Metodología: recopilación de las propuestas más significativas de los últimos años en España. *La Peonza: Revista de Educación Física para la paz*, 4, 3-11. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3234147>

Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., y Fernández-Río, J. (2021). Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué. *Universidad de León: Servicio de publicaciones*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/352786490_Modelos_pedagogicos_en_Educacion_Fisica_Que_como_por_que_y_para_que

Polo, I. (2023) Presentación Programación didáctica LOMLOE. Recuperado de: Universidad San Jorge.

Práxedes, A., y García-González, L. (2016). Aplicación de un programa de intervención para la mejora de la comprensión táctica en fútbol sala: un estudio en contexto educativo. *Movimento: Revista da Escola de Educação Física* (22), 1. Extraído de: https://www.researchgate.net/publication/291339147_Aplicacion_de_un_programa_de_intervencion_para_la_mejora_de_la_compresion_tactica_en_futbol_sala_un_estudio_e_n_contexto_educativo DOI: [10.22456/1982-8918.55024](https://doi.org/10.22456/1982-8918.55024)

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Boletín Oficial del Estado, N°76.

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. Boletín Oficial del Estado, N°82.

Requena, O. (2008). Juegos alternativos en educación física: flag football. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 4. Recuperado de: <https://docplayer.es/20871787-Juegos-alternativos-en-educacion-fisica-flag-football.html>

Robles, A. y Robles, J. (2021). La participación en las clases de educación física en la ESO y Bachillerato. Un estudio sobre un deporte tradicional (Balonmano) y un deporte alternativo (Tchoukball). *Retos*, 39, 78-83. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/78129> DOI: <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78129>

Robles, J., Abad M. T., Castillo, E., Giménez, F. J. y Robles, A. (2013). Factores que condicionan la presencia de la expresión corporal en la enseñanza secundaria según el profesorado de educación física. *Retos*, 24, 171-175.

Rosales, C. (2015). Evolución y desarrollo actual de los Temas Transversales: posibilidades y límites. *Foro de Educación*, 18, 143-160. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5153349>

Sierra-Huedo, M.L. (2020). Presentación (Power Point). Recuperado de: Universidad San Jorge.

Úbeda-Colomer, J., Monforte, J., y Devís-Devís, J. (2017). Percepción del alumnado sobre una Unidad Didáctica de enseñanza comprensiva de los juegos deportivos de invasión en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 31, 306-311. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5841388>

Unisport (1992). Carta europea del deporte. *Málaga: Unisport*.

Velázquez, C., López-Pastor, V.M. y Fraile, A. (2013). Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de educación física. *Universidad de Valladolid*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=132223>

Vlachopoulos, S. y Vichailidou, S. (2006). Development and initial validation of a measure of autonomy, competence and relatedness: The Basic Psychological in Excercise Scale. *Measurement Physical Education and Excercise Science*, 179- 201.

6. ANEXOS

6.1. ANEXO I. Cuestionario diagnóstico de viabilidad



Enlace de acceso: <https://forms.office.com/e/0s5N4psvt7>

6.2. ANEXO II. Gráficas diagnóstico de viabilidad

1. ¿Cuánto tiempo llevas ejerciendo como profesor de Educación Física en E.S.O? (0 punto)

5
Respuestas

Respuestas más recientes

"9 años"

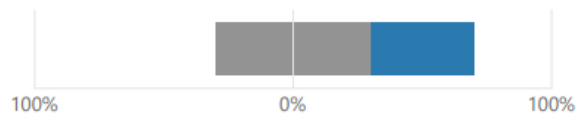
"5 años"

"16 años"

2. ¿Con qué frecuencia aplicas ideas innovadoras en tus clases de Educación Física? (0 punto)

■ Nunca ■ Casi nunca ■ Ocasionalmente ■ Frecuentemente ■ Muy frecuentemente

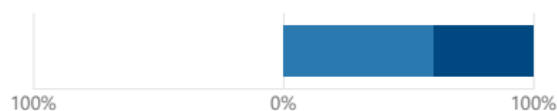
Respuesta



3. Cuando has llevado una idea innovadora a las clases, ¿qué grado de satisfacción has obtenido con el resultado que ha tenido en el alumnado? (0 punto)

■ Nada satisfecho ■ Poco satisfecho ■ Indiferente ■ Moderadamente satisfecho
■ Muy satisfecho

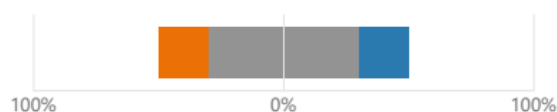
Respuesta



4. ¿Qué tan complicado te parece llevar un proyecto de innovación educativa a la realidad del aula? (0 punto)

■ Muy difícil ■ Difícil ■ Regular ■ Fácil ■ Muy fácil

Respuesta



5. Adentrándonos en el Proyecto Kids League, ¿consideras que la Kings League es una temática innovadora y cuya gamificación podría resultar atractiva para el alumnado de Educación Física? (0 punto)

■ Totalmente en desacuerdo
 ■ Algo en desacuerdo
 ■ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
■ Algo de acuerdo
 ■ Totalmente de acuerdo



6. ¿Crees que al centrar la enseñanza de los deportes alternativos en una temática del interés del alumno, se conseguiría aumentar su motivación y participación en el aprendizaje? (0 punto)

■ Totalmente en desacuerdo
 ■ Algo en desacuerdo
 ■ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
■ Algo de acuerdo
 ■ Totalmente de acuerdo



7. ¿Conoces el modelo comprensivo o Teaching Games for Understanding (TGfU)? (0 punto)

- Sí, y lo utilizo en mis sesiones. 2
- Sí, pero no lo utilizo. 3
- No lo conozco. 0



8. ¿Trabajar estos deportes siguiendo el modelo comprensivo (TGfU) podría favorecer el pensamiento táctico y aprendizaje significativo del alumno? (0 punto)

■ Totalmente en desacuerdo ■ Algo en desacuerdo ■ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
■ Algo de acuerdo ■ Totalmente de acuerdo



9. ¿Crees que se podrían conseguir aprendizajes tácticos concretos y mejorar la toma de decisiones del alumno al trabajar con este modelo e introducir cartas en el juego para exagerar o simplificar aspectos de este mismo? (0 punto)

■ Totalmente en desacuerdo ■ Algo en desacuerdo ■ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
■ Algo de acuerdo ■ Totalmente de acuerdo



10. ¿Crees que el proyecto podría tener una transferencia sobre otros deportes del currículo, favoreciendo un aprendizaje significativo y más sencillo para el alumnado? (0 punto)

■ Totalmente en desacuerdo ■ Algo en desacuerdo ■ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
■ Algo de acuerdo ■ Totalmente de acuerdo



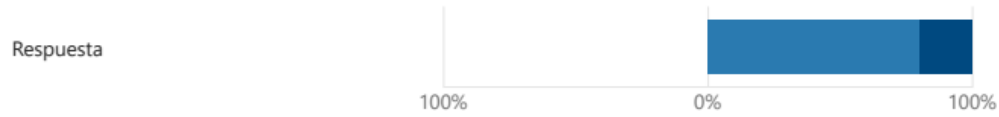
11. ¿Crees que este proyecto podría equilibrar diferencias, puesto que los deportes alternativos no requieren tanta experiencia previa y la mayoría del alumnado parte del mismo punto de partida en la ejecución? (0 punto)

■ Totalmente en desacuerdo ■ Algo en desacuerdo ■ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
■ Algo de acuerdo ■ Totalmente de acuerdo



12. Los beneficios que se podrían obtener, ¿son suficientes en relación a la carga (0 de trabajo que puede suponer a un docente, llevar este proyecto al aula? (0 punto)

■ Totalmente en desacuerdo
 ■ Algo en desacuerdo
 ■ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
■ Algo de acuerdo
 ■ Totalmente de acuerdo



13. ¿Consideras que el proyecto es sostenible y se podría llevar a cabo durante años, añadiendo mejoras en base a la experiencia? (0 punto)

■ Totalmente en desacuerdo
 ■ Algo en desacuerdo
 ■ Ni de acuerdo ni en desacuerdo
■ Algo de acuerdo
 ■ Totalmente de acuerdo



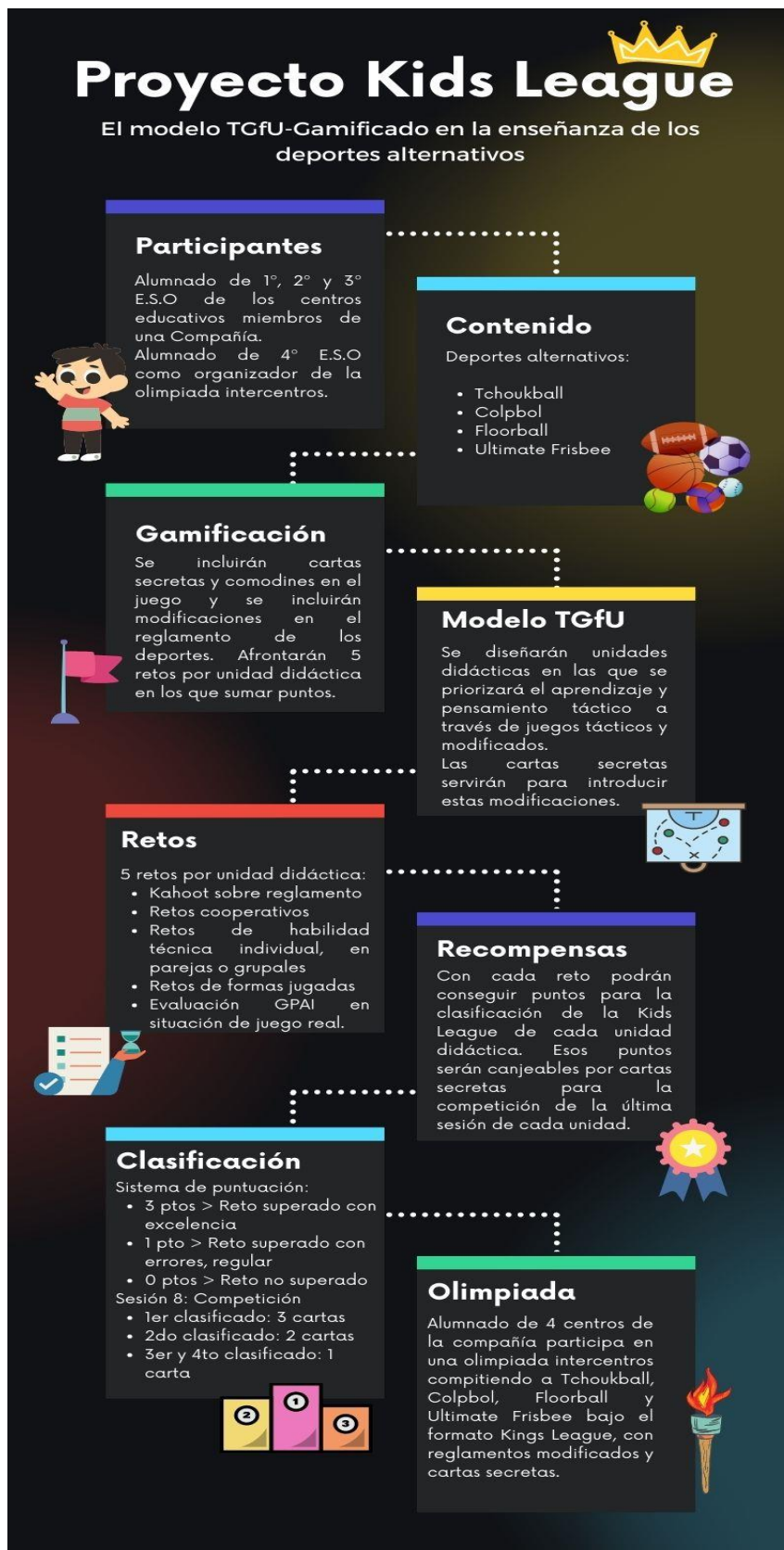
14. ¿Aplicarías este proyecto de innovación con tu alumnado? (0 punto)

o)

■ Totalmente en desacuerdo
 ■ Algo en desacuerdo
 ■ Ni de acuerdo ni desacuerdo
■ Algo de acuerdo
 ■ Totalmente de acuerdo



6.3. ANEXO III. Infografía de la gamificación



6.4. ANEXO IV. Estrategias empleadas en la formación de equipos

Para garantizar la formación de grupos heterogéneos y mixtos de trabajo en las distintas unidades didácticas, de manera que se podamos promover la colaboración, el aprendizaje cooperativo y el éxito de cada equipo, se utilizarán diferentes técnicas, entre ellas:

Los perfiles HADA: Esta técnica consiste en descubrir el perfil de cada alumno/a, identificando sus fortalezas y debilidades a través de la siguiente ficha de análisis. El alumnado empezará a leer las afirmaciones y tendrá que pensar si se ajustan o no a su perfil, valorando cada afirmación del 1 al 4, 1(se corresponde muy poco) y 4(corresponde con precisión). Deberá hacer lo mismo con todas las afirmaciones de cada columna de cada color y sumar al final las puntuaciones de cada una de ellas, obteniendo su perfil entre 4 posibles: Gestor, analista, desarrollador o colaborador. La ficha para el análisis del perfil es la siguiente:

Una vez rellenada la ficha de análisis, cada alumno obtendrá una suma para cada perfil. Se tratará entonces de como docentes, formar grupos equilibrados utilizando los datos del perfil HADA para que en cada equipo haya al menos un alumno de cada perfil. En el caso de haber muchos alumnos con un mismo perfil, se puede atender a su segundo perfil para realizar las agrupaciones.

A	Soy emprendedor/a	Me gusta trabajar con otros	Me gusta desarrollar ideas nuevas	Me gusta analizar las situaciones
B	Para mí es importante llegar a la meta rápidamente	Me importa que haya buen ambiente	Me gusta ir por caminos nuevos	Me gusta trabajar minuciosamente
C	Me gusta asumir responsabilidad	No me cuesta acoplarme	Me gusta crear propuestas nuevas	No me cuesta opinar objetivamente
D	Soy una persona dominante	Soy una persona retraída	Soy una persona inquieta	Soy una persona demasiado responsable
E	No me gusta perder el tiempo	No me gustan las discusiones	No me gusta la rutina	No me gusta apurar las cosas
F	Me importa que haya avances en el equipo	Me importa el ambiente en el grupo	Me importa la diversidad en el equipo	Me gusta que todos trabajen con exactitud
SUMA	SUMA GESTOR	SUMA COLABORADOR	SUMA DESARROLLADOR	SUMA ANALISTA

Los seis sombreros de Edward de Bono (1985): Esta técnica busca representar seis formas distintas de pensar ante un problema o una toma de decisión. Para formar los equipos de trabajo, cada alumno deberá escoger el sombrero del color que más se corresponde con su forma de pensar. El docente intentará formar grupos con un componente de cada color. Los colores y su significado son los siguientes:

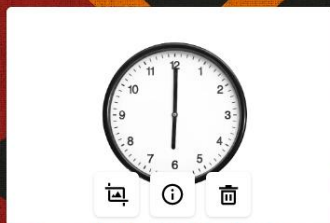
COLOR	PERFIL
Blanco	Transmite neutralidad, un pensamiento objetivo en el que no entran las emociones ni opiniones, sino más bien los datos y hechos comprobables.
Rojo	Transmite pasión, sentimiento, irracionalidad, e intuición. Toma decisiones teniendo en cuenta sus valores.
Verde	Se asocia a la creatividad, crecimiento y energía. Son generadores de ideas ante una problemática.
Negro	Se identifica con un punto de vista crítico y cauteloso, con el sentido de la supervivencia, identificando peligros y posibles problemas. Son aquellos que siempre están a alerta y evitan lo ilegal y peligroso.
Amarillo	Refleja optimismo y positividad. Se identifica con aquellos soñadores o visionarios que ayudan a encontrar ventajas o posibilidades donde los demás no las ven.
Azul	Transmite control. Son aquellos con liderazgo, que gestionan y mantienen enfocados al resto de compañeros/as para obtener resultados exitosos.

Grupos de expertos: Esta técnica consistirá en formar grupos heterogéneos a partir de la información reunida en la evaluación inicial de la materia de Educación Física realizada las primeras semanas del curso. Para ello, se identificará a cada alumno/a como experto en algún elemento relacionado con la asignatura, por ejemplo, expertos en deportes colectivos, individuales, artístico-expresivos, de fuerza, de naturaleza... El docente formará grupos con alumnos expertos en diferentes temáticas con el objetivo de que cada uno aporte su conocimiento y habilidad al equipo.

6.5. ANEXO V. Material diseñado para la gamificación

En cada una de las unidades didácticas se realizará un primer reto de equipo en la segunda sesión de la unidad, que consistirá en la realización un de Kahoot en el que deberán demostrar su conocimiento y comprensión del reglamento básico del deporte tratado, explicado y visualizado en vídeos durante la primera sesión de la unidad. A continuación, se muestran algunos ejemplos de preguntas que se pueden realizar en estos Kahoot, pertenecientes a la unidad didáctica de colpbol:

¿Cuánto dura un partido de colpbol para equipos de +18 años?



▲ 2 partes de 30 minutos



◆ 2 partes de 20 minutos



● 4 partes de 15 minutos



■ 2 partes de 25 minutos



¿Cuántos jugadores puede tener un equipo en el campo?



▲ 6 jugadores



◆ 10 jugadores



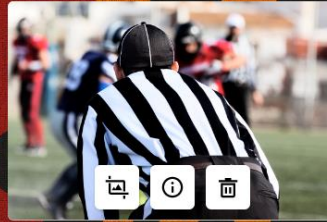
● 7 jugadores



■ 5 jugadores



¿Desde dónde se saca una falta?



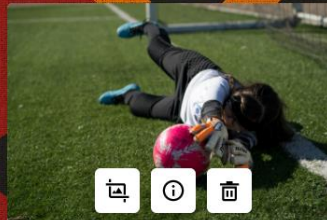
▲ Desde el centro del campo

◆ Desde el lugar en el que se comete

● Desde la línea de banda

■ Saca el portero desde su área

Si un lanzamiento rechazado por el portero sale por línea de fondo...



▲ Se saca un córner

◆ Saca el portero y nadie puede estar dentro del área

● Se realiza un saque de banda

■ Se hace un balón dividido en el centro del campo



Durante la competición final celebrada en la última sesión de cada unidad didáctica y durante la olimpiada intercentros “Kids League” se utilizarán una serie de cartas secretas y comodines destinados a aplicar modificaciones en el juego y reglamento de los deportes alternativos para cumplir los objetivos del proyecto. Los equipos de la gamificación cogerán una carta al azar entre varios sobres con cada una de las posibilidades antes de comenzar los partidos y podrán utilizarla cuando quieran. Además, podrán comprar 3 cartas si llegan a la sesión 8 como primeros clasificados en la “Kids League”, 2 cartas si llegan segundos, y 1 carta si llegan terceros. En la olimpiada intercentros además, se añadirán los comodines. Los comodines serán cartas de color morado que se sacarán en el descanso de los partidos y supondrán una modificación en el número de jugadores de cada equipo durante los 2 primeros minutos de la segunda parte de los partidos. A continuación, se presenta un listado de las cartas secretas y comodines diseñados para la gamificación y un ejemplo de diseño:

CARTAS SECRETAS	
CARTA	MODIFICACIÓN
1´de puntos dobles	Durante 1 minuto los goles del equipo valdrán doble.
2´de sanción para el rival	Durante 2 minutos pueden expulsar al jugador elegido del equipo rival y jugar en superioridad.
2´ mano menos hábil	Durante 2 minutos el rival realizará los golpes/lanzamientos con la mano menos hábil.
1´ dado de superioridad numérica	Se lanza un dado dos veces y se cogen los dos números. El mayor será el número de jugadores que tendrá el equipo que usa la carta durante 1 minuto y el menor el del rival.
Penalti Shootout	En cada deporte el equipo que la usa dispondrá de un penalti u ocasión clara de gol. En colpbol y floorball será un penalti en carrera desde el centro del campo atacante vs portero, en ultimate frisbee una pareja

	tendrá un pull/lanzamiento y carrera para recibir en la zona de anotación, y en tchoukball será un lanzamiento directo a la malla/portería atacante vs defensor.
3' Talla XL	Durante 3 minutos el espacio de juego aumenta considerablemente.
3' Talla XS	Durante 3 minutos, se reduce el espacio de juego considerablemente.
Joker	Pueden elegir cualquier otra de las cartas y usarla.
COMODINES	
1 VS 1	Cualquiera de estos comodines puede salir durante el descanso de los partidos en la olimpiada "Kids League" y modificar el número de jugadores de cada equipo durante los 2 primeros minutos de la segunda parte de cada partido. Durante su aplicación no podrán utilizarse las cartas de cada equipo, no son acumulativas.
2 VS 2	
3 VS 3	
4 VS 4	
5 VS 5	



(Elaboración propia)

6.6. ANEXO VI. Unidad didáctica de tchoukball

UNIDAD DIDÁCTICA DE TCHOUKBALL	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
Adquirir un dominio de los gestos técnicos básicos del deporte.	
Participar de manera activa en las distintas actividades propuestas.	
Comprender los diferentes aspectos tácticos ofensivos y defensivos de la modalidad deportiva.	
Reflexionar sobre aspectos tácticos del tchoukball, individualmente y en grupo.	
Conocer y respetar las reglas de juego, así como a los compañeros/as de clase, evitando discriminaciones y comportamientos contrarios a la convivencia.	
Poner en práctica un sistema de recompensas y evaluación basado en el pensamiento y aprendizaje táctico, aplicable a otros deportes del currículo.	
SABERES BÁSICOS	
A. Resolución de problemas en situaciones motrices de colaboración-oposición.	
C. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
<p>CE.EF.1: Adaptar la motricidad para resolver diferentes situaciones motrices según su lógica interna (las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.</p> <p>CE.EF.3: Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo en los que se participa.</p>	

SESIÓN 1: El inicio de la aventura.	
Material: Proyector, pantalla y ordenador.	
Espacio: Aula de teoría del grupo	Tiempo: 60 minutos
<p>Información de la sesión: En esta primera sesión de la unidad se presentará la gamificación “Kids League”. Se introducirán los deportes alternativos, explicando que serán el contenido del proyecto, y se profundizará en el tchoukball. Se darán los grupos de trabajo/equipos para toda la unidad, creados por el docente con la técnica grupos de expertos (Véase Anexo V) y se dejará al alumnado escoger un nombre y escudo para representar al equipo.</p>	
PARTE PRINCIPAL	
Presentación del tchoukball y su reglamentación básica a partir de vídeos de distintas situaciones de juego real.	
Rutina “veo, pienso, me pregunto” por grupos de trabajo sobre la visualización del vídeo. Cada alumno durante la visualización de los vídeos rellenará su hoja individualmente y posteriormente compartirá sus anotaciones con sus compañeros/as.	
Reflexión grupal sobre los aspectos más destacados del tchoukball, con especial atención a sus normas de cara a la sesión 2.	

SESIÓN 2: ¿Conocemos las normas?	
Material: Proyector, pantalla y ordenador, 4 mallas/redes de tchoukball, pelotas de gomaespuma, balones de balonmano y petos.	
Espacio: Aula de teoría y pabellón polideportivo	Tiempo: 60 minutos
Información: Esta sesión comenzará con el RETO 1 de la gamificación, una prueba breve de conocimientos sobre el reglamento del tchoukball, por equipos y a través de la aplicación Kahoot para comprobar su trabajo y asimilación de la Sesión 1 de presentación. El equipo con mayor puntuación sumará 3 puntos en la clasificación de la “Kids League”. Posteriormente se realizará una primera toma de contacto con el deporte de la unidad didáctica.	
CALENTAMIENTO	
MOVILIDAD ARTICULAR con especial énfasis en las extremidades superiores pues vamos a trabajar los pases y lanzamientos de balón.	
JUEGO DEL TOCADO: Se forman 2 equipos. El objetivo del juego es golpear a un rival con la pelota de gomaespuma para pillarlo. Para ello, podrán realizar pases, manteniendo la posesión con su equipo e interceptar los pases del adversario para recuperar la pelota. Cuando un jugador es golpeado, se une al equipo de los que tienen la posesión. El juego termina cuando todos los jugadores han sido tocados por uno de los equipos.	
PARTE PRINCIPAL	
PARTIDOS DE TCHOUKBALL REDUCIDOS: Cada grupo de trabajo para la unidad didáctica jugará un partido 4vs4 entre sus miembros, con una red/malla de tchoukball y un balón, aplicando las normas aprendidas durante la sesión 1 y el Kahoot.	
VUELTA A LA CALMA	
REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reuniremos todos en el centro de la pista para reflexionar sobre los problemas encontrados durante los partidos de tchoukball, atendiendo a los aspectos tácticos, técnicos y reglamentarios. Se debatirán posibles modificaciones en las reglas en base a las propuestas de los alumnos de cara a introducir cartas secretas en la competición final de la unidad y en la olimpiada “Kids League”.	
SESIÓN 3: Nos iniciamos en tchoukball desde el juego	
Material: 4 mallas/redes de tchoukball, balones de balonmano, conos y petos.	
Espacio: Pabellón polideportivo	Tiempo: 60 minutos
Información: Esta tercera sesión será totalmente práctica, recordando lo trabajado durante las 2 primeras sesiones y progresando en los elementos técnicos del tchoukball como el pase, recepción y lanzamiento a portería, comenzando al mismo tiempo a comprender y aplicar los principios tácticos del deporte.	
CALENTAMIENTO	
PELOTA CAZADORA: Se juega en mitad de pabellón. 2 personas la pagan y tienen que intentar pillar al resto pasándose el balón hasta conseguir tocarlos. Pueden dar como máximo 3 pasos con el balón en las manos y no pueden botar. Cuando pillan a alguien este pasa a ser también cazador. Se van añadiendo más balones conforme avanza la actividad.	
SITUACIÓN DE JUEGO REDUCIDA: Dividiremos a cada grupo de trabajo/equipo de la unidad didáctica en 2 subgrupos de 4 jugadores que se colocarán en dos filas	

orientadas hacia una malla/red. La situación de juego consistirá en comenzar lanzando el balón desde una fila para que un jugador de la otra fila lo intente recibir y lanzar de nuevo, alternando así recepción y lanzamiento de una fila a la otra. Se puede plantear como reto intentar conseguir un número determinado de lanzamientos sin que el balón toque el suelo.

PARTE PRINCIPAL

REFLEXIÓN GRUPAL: Tras la situación de juego reducida, nos reuniremos en grupo para debatir sobre distintos aspectos tácticos como hacia dónde intentar dirigir el lanzamiento, de qué forma realizar el lanzamiento, con qué fuerza, dónde colocarse para realizar una buena recepción...

SITUACIÓN DE JUEGO REAL: Pasaremos a practicar la misma situación que en la forma reducida pero en 7vs7 con una portería/malla, enfrentando un grupo de trabajo/equipo de la unidad didáctica con otro, de manera que haya 2 partidos a la vez, uno en cada mitad de la pista. Deberán recordar lo comentado durante la reflexión grupal y ponerlo en práctica analizando las consecuencias de sus decisiones y ejecuciones.

VARIANTE: Para acabar la práctica, se puede introducir otra portería/malla, de manera que haya dos zonas de lanzamiento, una en cada extremo del campo de juego y puedan desplazarse de una hacia la otra para recibir y lanzar. De esta manera habrá mucho más movimiento y comunicación, teniendo los jugadores más incertidumbre y con ello una mayor toma de decisiones.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reuniremos todos en el centro de la pista para estirar mientras reflexionamos sobre las diferentes situaciones de juego practicadas en la sesión, fomentando el pensamiento táctico y siendo conscientes de la importancia de la toma de decisiones y de la comunicación entre compañeros de equipo durante el juego.

SESIÓN 4: ¡Recibe y lanza!

Material: 4 mallas/redes de tchoukball, balones de balonmano, conos y petos.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: En esta cuarta sesión, se trabajarán aspectos tácticos ofensivos y defensivos a la vez que se comprobará el dominio de los aspectos técnicos del deporte tras 3 sesiones de práctica. Se llevará a cabo el RETO 2 de la gamificación, a través de una prueba de habilidad que reunirá los elementos técnicos del tchoukball.

Los equipos que superen el reto de manera excelente obtendrán 3 puntos en la clasificación “Kids League”, mientras que los que lo hagan regular, superándolo con alguna dificultad, obtendrán 1 punto y los que no lo consigan superar 0 puntos.

CALENTAMIENTO

RECIBE Y LANZA POR EQUIPOS: Para continuar asimilando el lanzamiento y recepción de balón calentaremos por equipos de gamificación. Se formará una fila frente al tchoukball y se realizarán lanzamientos y recepciones sucesivas.

PRUEBA DE HABILIDAD TÉCNICA: Una vez practicada la recepción y lanzamiento por equipos se introducirá el RETO 2 de la gamificación que consistirá en una prueba breve de habilidad técnica para comprobar la asimilación del gesto técnico de lanzamiento y recepción del tchoukball, aspectos sencillos necesarios para poder adentrarnos en el trabajo táctico. Cada equipo se colocará en fila igual que en la actividad anterior, frente a una malla/portería de tchoukball y a la señal del profesor tendrá que conseguir hacer el mayor número posible de lanzamientos sin que la pelota caiga al suelo o bote antes de cogerla. Cada equipo tendrá 1 minuto. El equipo que

más lanzamientos y recepciones logre sumará 3 puntos en la clasificación “Kids League”, los demás equipos sumarán 1 punto si consiguen como mucho 5 lanzamientos menos que el equipo ganador, si no sumarán 0 puntos.

PARTE PRINCIPAL

SITUACIÓN DE JUEGO REDUCIDA: Se crearán rectángulos de juego con una malla/portería en cada uno de ellos, en los que se enfrentarán 3vs3 con el objetivo de familiarizarse con el juego y la mecánica del pase, lanzamiento y recepción. Un equipo sumará 1 punto cuando consiga hacer 3 pases seguidos sin que el rival consiga interceptar el balón o este caiga al suelo. Si cae al suelo la posesión cambia de dueño. Al tercer pase podrán intentar conseguir un lanzamiento a la malla y recepción de otro compañero de equipo sumando así un segundo punto. Cuando un equipo consiga 2 puntos, la posesión cambia. Como variante se puede ir aumentando el número de pases necesarios, incrementando así la complejidad de la tarea.

JUEGO DE LOS 10 PASES: 2 grupos de trabajo/equipo se enfrentarán en una mitad de pista y los otros 2 en la otra mitad. Tendrán 2 mallas/porterías de tchoukball colocadas una en cada extremo de la media pista. El objetivo del juego será mantener la posesión del móvil a través de pases. El jugador que tenga el balón no podrá desplazarse. Una vez que un equipo consiga dar al menos 10 pases sin que el rival intercepte el balón, podrá dirigirse a una de las dos mallas/porterías para realizar un lanzamiento intentando que el rival no consiga recibirlo.

Por cada 10 pases sumados, el equipo obtendrá 1 punto. Además, si consigue que el rival no logre recibir el lanzamiento a la malla, sumará otro punto, consiguiendo así 2 puntos en la jugada.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reuniremos todos en el centro de la pista para estirar mientras reflexionamos sobre las diferentes situaciones de juego practicadas en la sesión, fomentando el pensamiento táctico y siendo conscientes de la importancia de la toma de decisiones y de la comunicación entre compañeros de equipo durante el juego.

SESIÓN 5: Jugando en equipo.

Material: 4 mallas/redes de tchoukball, balones de balonmano, aros, conos y petos.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: El objetivo de esta quinta sesión de la unidad didáctica será continuar la progresión en los aspectos tácticos ofensivos y defensivos, priorizando especialmente el trabajo en la ocupación de espacios. En esta sesión se llevará a cabo el RETO 3 de la gamificación, un reto cooperativo que cada grupo de trabajo/equipo de la “Kids League” intentará superar. Al igual que en los demás retos de la gamificación, si lo consigue superar de forma excelente el equipo sumará 3 puntos; si lo supera pero con algunos errores, 1 punto y si no lo supera no sumará puntos.

CALENTAMIENTO

MOVILIDAD ARTICULAR con especial énfasis en las extremidades superiores pues vamos a trabajar los pases, recepciones y lanzamientos de balón.

LANZAMIENTO-RECEPCIÓN POR PARES: Para esta actividad los alumnos se colocarán por parejas formando una fila frente a una malla/portería de tchoukball. La primera pareja saldrá desde el centro del campo realizando pases sin dar más de 3 pasos con el balón en las manos y sin botar el balón. Al llegar al área un miembro de la pareja lanzará sobre la malla y el otro hará la recepción.

Posteriormente, realizamos el mismo ejercicio, pero en lugar de recibir el lanzamiento un miembro de la pareja lo hace la siguiente pareja y así sucesivamente. Para acabar, incluimos que la pareja que acaba de atacar se quede a defender el ataque de la siguiente pareja.

PARTE PRINCIPAL

3 EN RAYA: Este reto cooperativo será el Reto 3 de la unidad didáctica. Se formarán dos tableros de 3 en raya con aros. En cada tablero se enfrentarán 2 equipos de la gamificación “Kids League”. Cada grupo se colocará en frente de una malla/portería, quedando el tablero a sus espaldas a una distancia intermedia entre un equipo y otro. Cada grupo se numerará y comenzará a realizar lanzamientos y recepciones sobre la malla en fila. Cuando el profesor grite 3 números, estos 3 alumnos de cada equipo saldrán corriendo para colocarse en el tablero intentando formar una línea como en el juego del 3 en raya. Si al gritar el profesor el balón no está en las manos de ningún miembro del equipo no podrán salir hasta que este llegue al primer miembro de la fila, de manera que la recepción y lanzamiento deben de tener continuidad, evitando que el balón se escape hasta que el profesor avise. Tras 3 rondas, se rotan los equipos de manera que todos se enfrenten a todos. El equipo que más puntos consiga sumar entre las 3 rondas sumará 3 puntos en la clasificación “Kids League”, el segundo y tercer equipo conseguirán 1 punto cada uno y el último no sumará puntos.

BALÓN A TORRE: Los alumnos se colocan por equipos de gamificación de nuevo. Uno de los miembros de cada equipo es el comodín. Estos comodines se pondrán dentro de un aro. El equipo con la posesión de balón debe pasarse el balón hasta encontrar una situación clara de pase a su comodín. El equipo contrario intentará evitarlo, interceptando y recuperando el balón para pasar a su comodín. Cada vez que el balón logre llegar a un comodín será punto para ese equipo y el jugador que haya dado el pase se pondrá de comodín. Se puede obligar a dar un número de pases antes de poder pasar el balón al comodín para puntuar o poner a los dos comodines de un mismo equipo y que ese equipo cumpla todo el rato el rol de atacante mientras el equipo contrario lo haga de defensa, para después rotar.

GALLINA PONEDORA: Para finalizar priorizando el trabajo de ocupación de espacios, los alumnos seguirán en los 4 equipos de la gamificación, 2 jugarán en una mitad de pabellón y 2 en la otra. Se colocarán aros por todo el espacio, dos o tres aros más que el número de defensores. Un equipo comenzará jugando el rol de atacante y el otro de defensor. El objetivo de los atacantes será colocar el balón (huevo) en un aro vacío. Los defensores lo pueden evitar llegando a ocupar ese aro con un pie antes de que el atacante deposite el balón (huevo) dentro de él. Si los defensores interceptan un pase y cogen el huevo se convierten en atacantes, produciéndose un intercambio de roles.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reuniremos todos en el centro de la pista para estirar mientras reflexionamos sobre las diferentes situaciones de juego practicadas en la sesión, fomentando el pensamiento táctico y siendo conscientes de la importancia de la toma de decisiones y de la comunicación entre compañeros de equipo durante el juego.

SESIÓN 6: ¡Sube tu nivel!

Material: 4 mallas/redes de tchoukball, pelotas de gomaespuma, balones de balonmano, conos y petos.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: Esta sexta sesión de la unidad didáctica estará relacionada con la

quinta sesión anterior, consistirá en continuar con nuestra progresión táctica, asimilando aspectos y consignas ofensivas y defensivas como la ocupación de espacios y el cambio de roles ataque-defensa. Se trabajarán situaciones similares a la sesión anterior pero con una mayor complejidad táctica.

CALENTAMIENTO

MOVILIDAD ARTICULAR con especial énfasis en las extremidades superiores pues vamos a trabajar los pases, recepciones y lanzamientos de balón.

JUEGO DEL TOCADO: utilizaremos para calentar una forma jugada ya practicada en otras sesiones como el tocado. Se formarán 2 equipos. El objetivo del juego será golpear a un rival con la pelota de gomaespuma para pillarlo. Para ello, podrán realizar pases, manteniendo la posesión con su equipo e interceptar los pases del adversario para recuperar la pelota. Cuando un jugador es golpeado, se une al equipo de los que tienen la posesión. El juego termina cuando todos los jugadores han sido tocados por uno de los equipos.

Aumentaremos la complejidad del juego respecto a sesiones anteriores modificando normas, pues como máximo podrán dar 3 pasos con la pelota en la mano y tendrán que dar al menos 3 pases entre los miembros del equipo antes de lanzar a golpear a un rival.

PARTE PRINCIPAL

SITUACIÓN DE JUEGO EN GRUPO REDUCIDO: Nos colocaremos por equipos de la gamificación para trabajar situaciones de juego reducido sobre una malla/portería. Trabajaremos la superioridad e inferioridad numérica en ataque, a través de 4vs3 o 5vs4 en función del número de miembros del equipo. Cada 3 jugadas finalizadas con lanzamiento se cambiarán los roles entre defensores y atacantes manteniéndose uno de ellos para generar la superioridad o inferioridad deseada.

Tras unos minutos de juego, pararemos a reflexionar para incidir en la colocación y desplazamientos de los jugadores, en ataque y defensa para poder generar un espacio que permita realizar un lanzamiento a la malla/portería cómodo, así como para poder recibir el balón en defensa cuando los atacantes lo hagan impactar contra la malla/portería.

Una vez reflexionado, se vuelve a iniciar el juego en grupos reducidos durante unos minutos, aplicando lo hablado y comprobando sus efectos en la práctica.

SITUACIÓN DE JUEGO REAL: Una vez practicado en pequeños grupos reducidos siguiendo el feedback aportado durante la pausa para reflexionar, pasaremos a jugar en situación de juego real, enfrentándose 2 equipos en un 7vs7 con dos porterías/mallas, una en cada extremo de media pista, y los otros 2 equipos de igual modo en la otra mitad de pista. El alumnado deberá reflexionar para adecuar sus aprendizajes tácticos a una situación más compleja y con mayor incertidumbre.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reuniremos todos en el centro de la pista para estirar mientras reflexionamos sobre las diferentes situaciones de juego practicadas en la sesión, fomentando el pensamiento táctico y siendo conscientes de la importancia de la ocupación de espacios, cambio de rol ataque-defensa y de la comunicación entre compañeros de equipo durante el juego.

SESIÓN 7: A un paso del PlayOff.

Material: 4 mallas/redes de tchoukball, balones de gomaespuma, balones de balonmano, conos y petos.

Espacio: Pabellón polideportivo	Tiempo: 60 minutos
<p>Información: Séptima sesión y penúltima de la unidad didáctica de tchoukball bajo el modelo híbrido entre gamificación y TGfU. Se trabajarán aspectos tácticos en situaciones complejas y de juego real de cara a afrontar la competición y evaluación establecidas para la última sesión de la unidad.</p>	
<p>CALENTAMIENTO</p>	
<p>BOMBA: Los alumnos se colocan por equipos de gamificación con un balón de gomaespuma por equipo. Todos forman un círculo en el terreno de juego. Uno de los alumnos lanzará el balón al aire y dirá un nombre. El compañero nombrado intentará coger el balón sin que caiga al suelo y volver a lanzarlo diciendo otro nombre. En el momento que uno no la coja y bote en el suelo, el resto escapará hasta que el compañero diga “pies quietos”, entonces todos se detendrán donde estén y él con el balón en las manos dará tres pasos para lanzar intentando dar a un compañero. Solo podrán esquivar sin mover los pies del sitio.</p>	
<p>COMECOCOS: En una mitad de pabellón, se jugará al comecocos con pelota. Así pues, comenzarán pillando dos alumnos/as, mientras el resto escapan. En este juego, los desplazamientos solo pueden realizarse pisando las líneas del suelo que marcan los terrenos de juego de los distintos deportes practicables en el pabellón. Los que intentan pillar solo podrán pillar teniendo la pelota en su posesión, tocando a un compañero/a con esta. Cuando un jugador es pillado coge un peto y se une a los comecocos. Podemos ir añadiendo más pelotas conforme aumenta el número de comecocos para darle mayor complejidad al juego y conseguir que termine con todos pillados.</p>	
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	
<p>COLORÍN COLORADO TE HAN TOCADO Y SE HA ACABADO: Este reto colectivo es el RETO 4 de la unidad didáctica. Nos colocamos por grupos de trabajo/equipos de la gamificación. Cada equipo se divide a su vez en 2 subgrupos de 4 jugadores para trabajar en dos mitades de pabellón en situaciones reducidas. Así pues, en cada zona habrá miembros de los 4 equipos. El juego es igual que en sesiones anteriores pero incluyendo modificaciones en las normas. Habrá un equipo que comenzará pagándola y deberá golpear con las pelotas de gomaespuma a todos los participantes de los demás colores. El jugador golpeado no pasa a ser también tocador sino que se queda sentado y se podrá salvar si recoge una pelota que vaya rodando por el suelo cerca suya sin levantarse. Los tocadores tendrán 4 minutos, pudiendo dar 3 pasos máximo con la pelota en las manos. Al finalizar el tiempo, se contarán cuántos rivales siguen en pie de cada color y se anotará para sumarlo al resultado del otro subgrupo del mismo color. Se premiarán tanto la ocupación de espacios al escapar de los tocadores como ejerciendo la función de tocadores. Por lo tanto, el equipo que sume entre las dos mitades más gente en pie entre todas las rondas, sumará 3 puntos en la clasificación, mientras que el equipo que en la suma de sus 2 subgrupos consiga que queden menos rivales en pie en los 4 minutos también sumará 3 puntos en la “Kids League”. Los otros dos equipos sumarán 1 punto cada uno.</p>	
<p>SITUACIÓN DE JUEGO REAL POR COLORES: Manteniendo los colores de la actividad anterior y los 2 subgrupos de cada equipo de la gamificación, se trabajará en gran grupo con dos porterías por cada mitad de pabellón, una en cada extremo. Jugarán 4 equipos de 4 jugadores en cada mitad de pabellón con las normas del tchoukball vistas en las anteriores sesiones. El espacio será grande para tan solo 4 jugadores por equipo por lo que la ocupación de espacios y los desplazamientos adquirirán gran importancia, así como la comunicación entre compañeros.</p>	

<p>Variante: Para añadir más complejidad en el cierre de la actividad se puede pedir que antes de realizar el lanzamiento a la malla/portería griten el color que deberá recibir la pelota.</p>	
<p>VUELTA A LA CALMA</p>	
<p>REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reuniremos todos en el centro de la pista para estirar mientras reflexionamos sobre las diferentes situaciones de juego practicadas en la sesión, fomentando el pensamiento táctico y siendo conscientes de la importancia de la toma de decisiones y de la comunicación entre compañeros de equipo durante el juego.</p>	
<p>SESIÓN 8: La Kids League ha llegado.</p>	
<p>Material: 4 mallas/redes de tchoukball, balones de balonmano, conos y petos.</p>	
<p>Espacio: Pabellón polideportivo</p>	<p>Tiempo: 60 minutos</p>
<p>Información: Última sesión de la unidad didáctica. Se celebrará una competición con reglamento modificado y cartas secretas en la que participarán por grupos de trabajo/equipos de la gamificación, consiguiendo 3 puntos en la clasificación el equipo ganador de la competición, 2 puntos el segundo clasificado, 1 punto el tercer clasificado y 0 el último clasificado. El docente utilizará esta sesión para realizar grabaciones de los partidos y evaluar al alumnado utilizando el instrumento GPAI y las rúbricas de evaluación diseñadas para cada deporte alternativo. El alumnado por su parte, realizará coevaluación y autoevaluación.</p>	
<p>CALENTAMIENTO</p>	
<p>MOVILIDAD ARTICULAR con especial énfasis en las extremidades superiores pues vamos a trabajar los pases, recepciones y lanzamientos de balón.</p>	
<p>EXPLICACIÓN INICIAL DE LA COMPETICIÓN: En esta sesión es necesario explicar al alumnado que durante la competición bajo formato “Kids League” que puede resultar muy motivante y lúdica, se va a realizar evaluación por lo que deben participar con responsabilidad y de manera activa. Se presentarán las rúbricas de coevaluación y autoevaluación (Ver Anexo XX) y se explicarán sus ítems e indicadores de calificación.</p>	
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	
<p>COMPETICIÓN “KIDS LEAGUE” DE TCHOUKBALL: 2 equipos de la gamificación se enfrentarán en un campo de las dimensiones reglamentarias con una portería/malla en cada extremo. Mientras estos 2 equipos disputan su partido pudiendo utilizar la carta secreta que les toque de una caja con sobres antes del comienzo cuando deseen, los otros 2 equipos estarán observando y rellenando sus rúbricas de coevaluación. Una vez terminen su partido, entrarán a jugar los otros 2 equipos y estos pasarán a evaluar. Cada equipo jugará 2 partidos de manera que todos tengan tiempo para poder rellenar la rúbrica al completo. Como parte del RETO 5, el equipo con mejores resultados en el instrumento GPAI, sumará 3 puntos en la clasificación “Kids League” mientras que los demás equipos sumarán 1 punto cada uno siempre y cuando la mayoría de sus componentes superen la evaluación del GPAI y de las coevaluaciones.</p>	
<p>VUELTA A LA CALMA</p>	
<p>REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reuniremos todos en el centro de la pista para estirar mientras reflexionamos sobre la competición. Como docentes, daremos nuestro feedback y atenderemos a aspectos positivos y posibles sugerencias de mejora de los alumnos para la segunda unidad didáctica del proyecto. Para acabar, pediremos a cada</p>	

alumno rellenar rápidamente su autoevaluación con responsabilidad y coherencia.

6.7. ANEXO VII. Unidad didáctica de colpbol

UNIDAD DIDÁCTICA DE COLPBOL	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
Adquirir un control y dominio del móvil óptimo para la práctica de la modalidad deportiva.	
Introducir y acercar al alumnado a los deportes alternativos como una posibilidad emergente de práctica físico-deportiva.	
Conocer y respetar las reglas básicas del colpbol, favoreciendo la convivencia y evitando comportamientos discriminatorios y/o violentos.	
Concienciar de la importancia de la cooperación y trabajo en equipo en los deportes de colaboración-oposición, desarrollando la comunicación y relaciones sociales.	
Reflexionar sobre los aspectos tácticos de los deportes alternativos de colaboración-oposición, pudiendo generar transferencia desde el tchoukball.	
Poner en práctica un sistema de recompensas y evaluación basado en el pensamiento y aprendizaje táctico, aplicable a otros deportes del currículo.	
SABERES BÁSICOS	
A. Resolución de problemas en situaciones motrices de colaboración-oposición.	
C. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
<p>CE.EF.1: Adaptar la motricidad para resolver diferentes situaciones motrices según su lógica interna (las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.</p> <p>CE.EF.3: Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo en los que se participa.</p>	

SESIÓN 1: Introducción al colpbol.

Material: Proyector, pantalla y ordenador.

Espacio: Aula de teoría del grupo

Tiempo: 60 minutos

Información: Presentación al alumnado del deporte alternativo a aprender en esta unidad didáctica: colpbol. Contextualización de la unidad dentro de la gamificación “Kids League” y explicación de la organización y pautas a seguir durante las sesiones de la unidad. Formación de los grupos de trabajo/equipos para esta unidad didáctica utilizando la técnica de los seis sombreros de Edward de Bono (Véase Anexo V).

PARTE PRINCIPAL

Presentación del colpbol y su reglamentación básica a partir de vídeos de distintas situaciones de juego real.

Rutina “veo, pienso, me pregunto”, al igual que en la unidad didáctica de tchoukball, por grupos de trabajo sobre la visualización del vídeo. Cada alumno durante la

visualización de los vídeos rellenará su hoja individualmente y posteriormente compartirá sus anotaciones con sus compañeros/as.

Reflexión grupal sobre los aspectos más destacados del colpbol, con especial atención a sus normas de cara a la sesión 2 y encontrando sus semejanzas y diferencias respecto al tchoukball.

SESIÓN 2: Pon a prueba tus conocimientos.

Material: Proyector, pantalla y ordenador, balones de plástico con bote dinámico, miniporterías y petos.

Espacio: Aula de teoría y pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: En esta segunda sesión se realizará el RETO 1 de la gamificación, al igual que en tchoukball, consistirá en una prueba breve de conocimientos sobre el reglamento del colpbol, realizada por equipos y a través de la aplicación Kahoot para comprobar su asimilación tras la Sesión 1 de presentación. El equipo con mayor puntuación sumará 3 puntos en la clasificación de la “Kids League”. Tras el reto, se impartirá la primera sesión introductoria a la modalidad deportiva.

CALENTAMIENTO

TOMA DE CONTACTO: Los alumnos se colocarán por parejas y comenzarán a tomar contacto con el balón, golpeándolo uno en frente del otro en paralelo. Empezaremos dejando que el balón de un bote para después hacerlo golpeando sin que el balón caiga al suelo. Intentarán encadenar el mayor número de golpes posibles sin que el balón toque el suelo, aumentando la distancia entre ellos de manera progresiva.

PARTE PRINCIPAL

QUE NO CAIGA: Nos colocaremos por grupos de trabajo/equipos de la gamificación formando un círculo y jugaremos un “Que no caiga”. Los participantes golpearán el balón hacia un compañero/a que lo golpeará seguidamente y así sucesivamente evitando que el balón caiga al suelo. Motivaremos a ser el equipo que más toques consiga dar sin botar el balón. Se realizará una breve pausa de reflexión sobre cómo golpear el balón, en qué parte del balón hacerlo según la intención, cómo evitar hacerse daño, qué golpes son legales y cuáles no...

INICIACIÓN A LA SITUACIÓN DE JUEGO: Por equipos de gamificación, 2 equipos se enfrentarán en una mitad de pabellón y 2 en la otra. Colocaremos 2 mini porterías en cada extremo de cada uno de los campos. Se jugará un partido breve en el que aplicarán el reglamento con autonomía, siendo ellos mismos encargados de resolver los posibles conflictos atendiendo a lo aprendido durante la visualización de vídeos y el Kahoot.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reuniremos en el centro del campo para estirar en círculo y dar feedback sobre la sesión y el colpbol. Reflexionaremos sobre dudas reglamentarias, aspectos técnicos del juego, próximas sesiones...

SESIÓN 3: Progresamos en el colpbol.

Material: Conos, petos y balones de colpbol.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: En la tercera sesión de la unidad didáctica se tratará de asimilar totalmente el reglamento básico de la modalidad deportiva del colpbol, así como de

continuar perfeccionando la técnica de golpeo de balón mientras se comienzan a introducir aspectos tácticos del juego.	
CALENTAMIENTO	
<p>PASES POR PAREJAS: Comenzaremos colocando a los alumnos/as por parejas para realizar pases con el balón, golpeándolo uno en frente del otro en paralelo según las reglas de juego. Progresivamente aumentarán la distancia entre compañeros y posteriormente comenzarán a realizar pases en movimiento por toda la pista.</p>	
<p>PATATAS CALIENTES: Para este juego de calentamiento se colocarán en los 4 equipos de la gamificación. Se dividirá el pabellón en 4 cuadrados del mismo tamaño. A cada equipo le corresponderá un cuadrado en el que tendrá que permanecer durante el juego, y un número de balones. El juego consistirá en lanzar cada equipo sus balones a los campos contrarios golpeándolas con la mano tal y como indica el reglamento. A la señal del profesor se detiene el juego y se hace recuento de balones en cada campo. Gana el equipo que menos balones tiene en su campo.</p>	
PARTE PRINCIPAL	
<p>EL FRONTÓN: El juego consiste en como su nombre indica realizar un frontón con las paredes del pabellón polideportivo. Los equipos de la gamificación se dividirán por parejas y se colocarán con una pelota de plástico frente a una pared con separación unas de otras. Un miembro de la pareja golpeará el balón contra la pared con la palma de la mano, cuando rebote en esta, el otro jugador lo golpeará y así sucesivamente. Comenzaremos dejando que el balón bote dos veces para progresivamente reducirlo a un bote y finalmente sin bote. Cuando uno de los jugadores falla, el otro suma un punto. Cuando el juego finalice el que sume más puntos gana.</p>	
<p>EL ROBAPIEDRAS: Para este juego se unirán 2 equipos de la gamificación en un área del campo de fútbol sala y 2 equipos en el otro área del campo. Dentro de su área tendrán 5 balones de colpbol. El juego consiste en llegar corriendo sin ser tocado hasta el área rival y llevarse el balón hasta tu área golpeándolo con la mano, ya sea individualmente o haciendo pases con los compañeros. Si de camino al área rival te tocan, tienes que volver hasta tu área antes de poder salir a robar balones de nuevo. Se puede interceptar el balón a un rival que se lo está llevando a su área golpeándolo con la mano para enviarlo a nuestro campo. Gana el equipo que consigue más balones en su área cuando el tiempo finaliza.</p>	
VUELTA A LA CALMA	
<p>REFLEXIÓN GRUPAL: Estiramos en círculo mientras reflexionamos y aportamos feedback sobre la sesión. Algunos interrogantes que podemos tratar son los aprendizajes de la sesión, la forma de golpear el balón, en qué situaciones conviene golpear fuerte y en cuáles suave, si para conducir el balón es mejor dar toques deprisa o lento, cómo dirigir el balón, cómo recibir un pase golpeando el balón estando quieto o desplazándonos hacia él cuando viene, qué estrategias utilizar en el robapiedras para distribuirse en el campo y evitar que el rival llegue a nuestro área, etc.</p>	
SESIÓN 4: Manotazo al segundo reto.	
Material: Balones de colpbol, red para tenis, petos y conos.	
Espacio: Pabellón polideportivo	Tiempo: 60 minutos
<p>Información: En esta cuarta sesión, se empezará a hacer énfasis en los aspectos tácticos ofensivos y defensivos a la vez que se comprobará el dominio de los aspectos técnicos del deporte tras las 3 primeras sesiones de práctica. Se realizará el RETO 2 de la gamificación, a través de una prueba de habilidad de dominio y control del móvil en colpbol.</p>	

<p>Los equipos que superen el reto con un tiempo excelente obtendrán 3 puntos en la clasificación “Kids League”, mientras que los que lo hagan regular, superándolo con alguna dificultad, obtendrán 1 punto y los que no lo consigan superar 0 puntos.</p>	
<p>CALENTAMIENTO</p>	
<p>DOS CONTRA UNO: Comenzaremos calentando de manera similar a las sesiones anteriores. Esta vez los alumnos se colocarán por tríos con un balón de colpbol. Dos de ellos se colocarán uno en frente del otro en paralelo con cierta distancia. El restante se pondrá en el medio e intentará interceptar los pases entre sus compañeros. Cuando el del centro consigue interceptar un golpeo, la persona que ha dado el pase se cambia su rol pasando al centro.</p>	
<p>COLPTENIS: Para seguir calentando y practicando el golpeo de balón, dándole la dirección y potencia deseadas, se colocarán por parejas y jugarán pequeños partidos de tenis a dobles aplicando las reglas del colpbol. Se reflexionará una vez más sobre cómo golpear el balón, en qué dirección y con qué potencia, pero a su vez, se trabajará la táctica, viendo qué estrategias utiliza cada pareja para que el rival no consiga golpear el balón sin que bote.</p>	
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	
<p>PASAR POR LA PUERTA: Se colocarán por equipos/grupos de trabajo de la gamificación y jugarán dos equipos en una mitad de pista y dos en la otra. En cada mitad de pista habrá 3 puertas formadas con dos conos separados entre sí. El juego consistirá en mantener la posesión del móvil con los compañeros del equipo, evitando que el rival intercepte los pases y dar un pase de manera que el balón entre por una de las 3 puertas antes de que el compañero/a lo reciba. Se puede introducir como variante pedir un número determinado de pases antes de poder dar el pase por la puerta o prohibir repetir un pase al mismo compañero que nos ha hecho llegar el balón.</p>	
<p>PRUEBA DE HABILIDAD: Reto colectivo similar a una actividad planteada en la anterior sesión de la unidad didáctica. Se jugarán 4 partidas de frontón. En cada una de ellas habrá 2 miembros de cada equipo de la gamificación. Los grupos con un balón de colpbol se colocarán a aproximadamente 3 metros de la pared del pabellón. Uno a uno tendrán que golpear la pelota contra la pared con la palma de la mano, de manera continua y dejando un bote como máximo. El jugador que no consiga devolverla quedará eliminado hasta quedar 2 jugadores en cada grupo y jugar una final con un grupo de 8 alumnos/as clasificados. El equipo del ganador y el equipo con más jugadores en la final sumarán 3 puntos, mientras los demás sumarán 1 punto si consiguen clasificar 2 miembros a la final y 0 si no lo hacen.</p>	
<p>VUELTA A LA CALMA</p>	
<p>REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reunimos en el centro de la pista para estirar y reflexionamos en grupo sobre qué manera era la más eficaz para golpear el balón evitando irse al medio en el Dos contra uno, cómo debía situarse el del medio para poder interceptar los pases con facilidad, la utilidad de los pases largos o cortos a la hora de mantener la posesión del móvil, cómo situarse defensivamente el equipo para poder interceptar el balón cuando no lo tiene, qué decisión tomar si un defensa me presiona, etc...</p>	
<p>SESIÓN 5: Entre retos.</p>	
<p>Material: balones de colpbol, aros, conos y petos.</p>	
<p>Espacio: Pabellón polideportivo</p>	<p>Tiempo: 60 minutos</p>

<p>Información: Quinta sesión de la unidad en la que seguiremos profundizando en la asimilación de los elementos técnicos del juego en colpbol, a la vez que vamos trabajando aspectos tácticos mediante juegos tácticos y aproximaciones a la situación de juego real con modificaciones para simplificarla. Durante esta sesión se llevará a cabo el tercer reto de la gamificación, un reto cooperativo en el que sumar puntos.</p>	
<p>CALENTAMIENTO</p>	
<p>CARRERA DE PELOTAS LOCAS: Los alumnos se colocan por equipos de la gamificación formando un círculo con un balón en una línea de fondo del campo de balonmano. Comenzarán a pasarse el balón golpeándolo con la palma de la mano, cumpliendo con las normas del colpbol y a la señal de salida deberán empezar a ir moviéndose hasta la otra línea de fondo a la vez que golpean el balón, evitando que la pelota se salga del círculo o caiga al suelo. Si se sale del círculo o bota tienen que volver al inicio.</p>	
<p>LLEGA HASTA DONDE PUEDAS: Organizados de nuevo por equipos de gamificación, cada grupo se coloca en un cono situado en la línea de fondo del campo de balonmano. Todos los grupos saldrán a la vez y tendrán 10 segundos para avanzar lo más lejos que puedan haciendo pases golpeando el balón con la palma de la mano sin que se caiga. Solo podrán dar un toque por persona y si el balón se cae tendrán que volver al inicio. Tras el primer intento, se realizará una pausa de reflexión y se probará un segundo intento.</p>	
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	
<p>DESALOJANDO: Esta actividad será el RETO 3 de la gamificación. Se crearán cuatro cuadrados, uno para cada equipo. Cada jugador tendrá un balón de colpbol antes de empezar. Una vez empieza la partida, el objetivo será golpear los balones con la palma de la mano para enviarlo a los campos contrarios y tener el menor número posible de balones en campo propio. Se jugará durante 1 minuto y el equipo ganador al finalizar el tiempo sumará 1 punto. Tras cada ronda se darán unos segundos para reflexionar y debatir en equipo, planeando estrategias para la próxima ronda. Se jugarán 5 rondas. El equipo que logre más puntos, sumará 3 puntos en la clasificación “Kids League”, los demás equipos sumarán 1 punto si ganan al menos 1 partida de las 5 jugadas y 0 si no consiguen ninguno de estos retos.</p>	
<p>SITUACIÓN DE JUEGO MODIFICADA: Se delimitarán espacios de juego reducidos con conos y jugarán partidos de 3vs3 sin portero con una duración de aproximadamente 5 minutos, aplicando las normas y reglas básicas aprendidas en las primeras sesiones del deporte.</p>	
<p>VUELTA A LA CALMA</p>	
<p>REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reunimos en grupo formando un círculo en el centro del campo para estirar mientras el docente y los alumnos dan su feedback sobre la sesión y los principales aspectos tácticos trabajados. Se resuelven dudas y preguntas y se introduce brevemente la próxima sesión de la gamificación.</p>	
<p>SESIÓN 6: Domina el balón y afina tu puntería.</p>	
<p>Material: Globos, balones de colpbol, conos y petos.</p>	
<p>Espacio: Pabellón polideportivo</p>	<p>Tiempo: 60 minutos</p>
<p>Información: Durante esta sexta sesión de la unidad didáctica se continuarán trabajando aspectos tácticos ofensivos y defensivos, especialmente la ocupación de espacios y la toma de decisiones realizando el lanzamiento en situación clara, libre de oposición, a la vez que seguimos adquiriendo y dominando los elementos técnicos del juego como el gesto del golpeo de balón.</p>	
<p>CALENTAMIENTO</p>	

<p>QUE NO CAIGA SENTADOS: Los alumnos se colocan por equipos de gamificación sentados formando un círculo con distancia entre equipos. La actividad consistirá en elevar el balón mediante un golpeo con la palma de la mano, consiguiendo tocarlo todos sin que caiga ni bote en el suelo. Primero se realizará la actividad con un globo y después con un balón de plástico.</p>
<p>LIMPIAR LA ZONA: Los alumnos se colocarán por parejas dentro de un rectángulo delimitado con un balón por par. La actividad consistirá en ir realizando pases por el espacio intentando que el balón no caiga al suelo, a la vez que intentan golpear el balón de otras parejas para sacarlo de la zona de juego. Primero se cuenta cuántas veces nos interceptan y sacan el balón del espacio y después se juega a eliminación.</p>
<p>PARTE PRINCIPAL</p>
<p>LA TÓMBOLA: Con el objetivo de comprobar la adquisición y dominio del gesto técnico del golpeo en colpbol, se colocarán en una portería de balonmano dos aros colgados en las escuadras y dos conos en las esquinas inferiores. Cada equipo de la gamificación en fila de uno en uno realizará un lanzamiento desde la línea del área de portería de balonmano. Si meten gol por un aro cuenta 3 puntos, si derriban un cono 2 puntos y si simplemente entra en la portería vale 1 punto. Se realiza una ronda completa sumando los puntos y se cambia de rivales.</p>
<p>SITUACIÓN DE JUEGO: Los alumnos se juntarán por equipos de gamificación para disputar un 6vs6. Uno de los miembros del equipo, puesto que serán 7, hará el rol de entrenador especialista en táctica, dando indicaciones durante el juego y descanso. En la segunda parte, se cambiarán los entrenadores por otros miembros del grupo. Cada equipo disputará 3 partidos de corta duración, de manera que todos pasen por el rol de entrenador.</p>
<p>VUELTA A LA CALMA</p>
<p>REFLEXIÓN GRUPAL: Todos juntos formando un círculo en el centro del campo. Mientras realizamos estiramientos debatimos sobre la sesión, centrándonos en los aspectos tácticos trabajados durante esta, por ejemplo cómo debo moverme sin el móvil, cómo puedo ayudar a mi equipo a generar espacios, cuándo debo tomar la decisión de realizar un lanzamiento o pase a un compañero, cómo bloquear o rechazar un lanzamiento de manera eficaz, etc.</p>
<p>SESIÓN 7: Tocando la Kids League con la palma de la mano.</p>
<p>Material: balones de colpbol, petos y conos.</p>
<p>Espacio: Pabellón polideportivo</p>
<p>Tiempo: 60 minutos</p>
<p>Información: Sesión previa la competición final de la unidad didáctica. Incidiremos en el trabajo táctico a través de diferentes juegos tácticos y situaciones de juego real, a la vez que continuamos progresando en el dominio técnico del móvil. En esta sesión se llevará a cabo el cuarto reto de la gamificación, un reto colectivo por equipos.</p>
<p>CALENTAMIENTO</p>
<p>ATENTO AL BALÓN: Los alumnos se colocarán por equipos de la gamificación en círculo con un balón. El alumno/a que tiene el balón hará un ejercicio de calentamiento/movilidad articular que todos tendrán que imitar, y pasará el balón golpeándolo con la palma de la mano hacia otro compañero/a que pasará a dirigir el siguiente ejercicio de calentamiento, y así sucesivamente.</p>
<p>CARRERA DE VELOCIDAD: Seguimos utilizando los equipos de la gamificación. Por grupos harán una fila. El último/a de la fila tendrá que pasar el balón al siguiente y avanzar corriendo hasta el primero/a de la fila. Así sucesivamente hasta llegar a la</p>

otra línea de fondo. Como variantes de pase introduciremos: pases por encima de la cadera haciendo botar el balón previamente en el suelo, pases entre las piernas, pases cada vez por un lado, pases con la mano no dominante...

PARTE PRINCIPAL

BEISCOLPBOL: Esta actividad será el RETO 4 de la unidad. Se combinará el beisbol y el colpbol para poner a prueba el aprendizaje técnico del colpbol y la transferencia táctica entre deportes. En una mitad de pista jugarán 2 equipos de la gamificación y en la otra mitad los otros 2 equipos. El pitcher deberá golpear el balón con la palma de la mano hacia el “bateador” que sin dejar botar el balón lo golpeará también con la palma de la mano como si de un bateo se tratase. Se aplicarán las normas del beisbol tanto en ataque como en defensa, con la diferencia de que los jardineros tendrán que hacer llegar el balón al pitcher mediante golpes con la palma de la mano. Cada equipo jugará 3 partidas, una contra cada rival. El equipo con más victorias sumará 3 puntos, mientras que el resto conseguirán 1 punto si consiguen ganar al menos 1 partida o entre las 3 jugadas suman al menos 10 carreras, si no consiguen ninguno de estos retos sumarán 0 puntos.

ENTRADAS Y SALIDAS: Organizados por equipos de gamificación, se jugarán partidos de 7vs7. 2 equipos jugarán mientras los otros 2 están fuera esperando su turno. Se atacará cada vez sobre una portería. Cuando un equipo intercepta la posesión del rival, el equipo atacante sale del terreno de juego y uno de los equipos que está fuera entra rápidamente para defender. Si por el contrario, el equipo atacante consigue meter gol, el equipo defensor saldrá fuera y entrará un nuevo equipo para defender ante el equipo que ha metido gol que atacará sobre la otra portería. Reflexionaremos durante la práctica sobre los aspectos tácticos del colpbol.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos juntamos para reflexionar brevemente sobre aspectos tácticos de los deportes de invasión como en defensa qué organización y distribución colectiva han seguido a la hora de defender, qué posición del cuerpo adoptan respecto al atacante, cómo logran interceptar la posesión de la bola... En ataque, reflexionaremos sobre cómo les ha resultado más fácil superar a la defensa y llegar a la portería contraria, la importancia de la movilidad tras el pase, al espacio libre, los desmarques de los jugadores sin bola, la importancia de asegurar los pases predominando pases cortos frente a largos, de realizar lanzamientos con espacio, etc.

SESIÓN 8: Segunda edición “Kids League”.

Material: balones de colpbol y petos.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: Competición lúdica en la que 2 equipos jugarán al colpbol en contexto real mientras que los 2 equipos restantes estarán observando y evaluando mediante rúbricas de coevaluación. Cada equipo jugará 2 partidos con el objeto de dar tiempo suficiente a que puedan rellenar las rúbricas al completo. Esta sesión será el RETO 5 de la gamificación, en el que puntuarán en función de sus resultados obtenidos en el instrumento GPAI para medir su desempeño táctico.

CALENTAMIENTO

EXPLICACIÓN Y RONDOS: Explicaremos al alumnado el funcionamiento de la competición bajo formato “Kids League”. Se realizará del mismo modo que en la unidad didáctica de tchoukball, por lo que ya estarán familiarizados con el formato. Recordaremos la importancia de las rúbricas de coevaluación y autoevaluación, explicando y resolviendo dudas referentes a los ítems de observación. Motivaremos al alumnado a participar de manera activa.

Tras las explicaciones e información inicial, daremos 5 minutos para que cada equipo de la gamificación realice un calentamiento jugando rondos en los que formaran un círculo con un balón de colpbol e intentarán conservar la posesión sin que el compañero/a que está en medio logre interceptar el balón. Cuando el del medio toca el balón se intercambia su rol con el último que lo golpeó.

PARTE PRINCIPAL

COMPETICIÓN “KIDS LEAGUE” DE COLPBOL: 2 equipos de la gamificación se enfrentarán jugando en un campo de las dimensiones reglamentarias con dos porterías. Dispondrán de una carta secreta como en la Kings League que cogerán de un sobre antes de empezar cada partido. Además, podrán tener más cartas si canjean sus puntos en función de la posición en la que han llegado a esta sesión en la clasificación “Kids League”.

Los 2 equipos que no están jugando, son observadores y están rellenando sus rúbricas de coevaluación. Una vez terminado el partido, entrarán a jugar y los otros 2 equipos pasarán a observar. Todos los equipos jugarán 2 partidos, de manera que todos tendrán tiempo para poder rellenar la ficha al completo y tener 2 evaluaciones de compañeros/as. Además, al acabar la sesión rellenarán el apartado de autoevaluación. El profesor recopilará información para el instrumento GPAI mediante observación y grabación de vídeo y el equipo con mejores resultados sumará 3 puntos, mientras que los otros equipos sumarán 1 punto si la mayoría de sus miembros obtiene resultados positivos en el GPAI y las coevaluaciones.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reunimos para estirar todos juntos en el centro del campo mientras reflexionamos sobre la competición y la unidad didáctica en general. Como docente damos nuestro feedback, agradecemos su participación a lo largo de la unidad, y escuchamos los aspectos positivos y a mejorar de cara a implementar el proyecto en futuros cursos y a la próxima unidad de floorball. Para acabar, recordaremos la importancia de la coevaluación y autoevaluación realizadas, como instrumento para favorecer su autonomía y responsabilidad.

6.8. ANEXO VIII. Unidad didáctica de floorball

UNIDAD DIDÁCTICA DE FLOORBALL
OBJETIVOS DIDÁCTICOS
Conocer y aplicar los aspectos reglamentarios, tácticos y técnicos básicos de la modalidad deportiva.
Participar de manera activa en las diferentes actividades y retos propuestos, trabajando en cooperación y convivencia.
Fomentar los mecanismos de percepción, decisión y ejecución para lograr una continuidad en el juego.
Desarrollar el pensamiento táctico del alumno a través de la reflexión individual o colectiva.
Poner en práctica un sistema de recompensas y evaluación basado en el pensamiento y aprendizaje táctico, aplicable a otros deportes del currículo.
SABERES BÁSICOS
A. Resolución de problemas en situaciones motrices de colaboración-oposición.
C. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE.EF.1: Adaptar la motricidad para resolver diferentes situaciones motrices según su lógica interna (las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.

CE.EF.3: Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo en los que se participa.

SESIÓN 1: Conociendo un nuevo deporte alternativo.

Material: Proyector, pantalla y ordenador.

Espacio: Aula de teoría

Tiempo: 60 minutos

Información: Primera sesión de la unidad didáctica. Presentación del nuevo deporte alternativo a trabajar: floorball. Formación de los equipos/grupos de trabajo para esta unidad a través de la técnica “Grupos de expertos” teniendo en cuenta los intereses de cada alumno/a para crear equipos heterogéneos.

PARTE PRINCIPAL

Presentación del floorball y su reglamentación básica a partir de vídeos de distintas situaciones de juego real.

Rutina “veo, pienso, me pregunto”, al igual que en las anteriores unidades didácticas de deportes alternativos, por grupos de trabajo, durante la visualización del vídeo. Cada alumno al visualizar los vídeos rellenará su hoja individualmente y posteriormente compartirá sus anotaciones con sus compañeros/as.

Reflexión grupal sobre los aspectos reglamentarios, técnicos y tácticos más destacados. Similitudes y diferencias con otros deportes. Dificultades que pueden encontrar en esta unidad didáctica.

SESIÓN 2: ¡Agarra tu stick!

Material: Sticks, bolas de floorball, petos y conos.

Espacio: Aula de teoría y pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: En la primera parte de esta segunda sesión se llevará a cabo la habitual prueba de conocimientos y asimilación del reglamento básicos por equipos a través de Kahoot como RETO 1 de la gamificación. Posteriormente se realizará una breve introducción práctica al floorball como primera toma de contacto para aprender a manejar los elementos básicos de este deporte.

CALENTAMIENTO

COGE TU STICK: Nos colocamos por equipos de gamificación e intentamos descubrir la mejor forma de agarrar el stick. Compartimos nuestras reflexiones en grupo y probamos el agarre en distintas situaciones, primero sin bola y después con ella.

PARTE PRINCIPAL

CONTROLA LA BOLA: Comenzamos practicando individualmente. Los alumnos se van desplazando por todo el espacio buscando la mejor forma de realizar una conducción de bola. Posteriormente, añadimos que si se cruzan con otro compañero/a

se intercambien la bola sin realizar un pase, conduciéndola hasta su stick.	
COMECOCOS CON STICK: Siguiendo las líneas de la pista y conduciendo la bola con el stick de manera controlada, habrá dos jugadores con peto que intentarán pillar al resto tocándolos en la espalda. Se pueden ir añadiendo más comecocos conforme avanza el tiempo de juego para aumentar la complejidad.	
RELEVOS DE CONDUCCIÓN: En fila y por equipos de gamificación. Se crea un circuito con conos sencillo pues es la primera sesión en la que trabajamos el control del móvil con un nuevo implemento. Priorizamos la ejecución técnica frente a la rapidez y el pensamiento reflexivo sobre la dirección de la mirada en la conducción y la forma de agarre del stick. Si tocan un cono, deben quedarse quietos 3 segundos hasta volver a arrancar.	
VUELTA A LA CALMA	
REFLEXIÓN GRUPAL: Estiramientos en círculo mientras debatimos sobre la mejor forma de agarre del stick, la posición de la bola respecto al cuerpo, la dirección de la mirada en la conducción, si es mejor prolongar la conducción individual o utilizar los pases para jugar en equipo... Resolución de preguntas y dudas e invitación a la próxima sesión.	
SESIÓN 3: Dominando el stick.	
Material: 2 pañuelos, sticks, bolas de floorball, petos y conos.	
Espacio: Pabellón polideportivo	Tiempo: 60 minutos
Información: En esta sesión continuaremos aprendiendo aspectos técnicos básicos del deporte como la conducción y control del móvil con el implemento de manera que podamos ir empezando a aplicar nociones básicas del reglamento a través del juego y aproximarnos al trabajo táctico.	
CALENTAMIENTO	
FUERA DE AQUÍ: Como primer juego de calentamiento, los alumnos se repartirán por un espacio rectangular delimitado con conos con su stick y su bola y comenzarán a desplazarse haciendo una conducción teniendo en cuenta los aspectos trabajados en la primera sesión. A la señal pueden intentar golpear la bola de los demás para sacarla del espacio delimitado sin perder de vista la suya. Se da tiempo a que queden unos pocos ganadores mientras los alumnos a los que le sacan la bola van a recogerla y vuelven para comenzar la siguiente ronda.	
PAÑUELITO: Se divide la clase por equipos de la gamificación y cada miembro del equipo se asigna un número. La mitad jugarán en un lado y la otra mitad en el otro lado del centro del campo, siendo la línea de banda la zona de puntuación. El profesor se coloca en el centro del campo sujetando un pañuelo hacia cada mitad de pista e irá diciendo números. El jugador mencionado saldrá corriendo para controlar la bola e intentar pasar al lado contrario sin que su rival le toque la bola. Únicamente puntuarán cuando consigan pasar. Posteriormente podemos aumentar la cantidad de números mencionados para generar 2vs2 y que puedan comenzar a practicar el pase.	
PARTE PRINCIPAL	
ROBAPIEDRAS: Practicado en otras unidades, es un juego que conocen y que sirve para introducir el trabajo táctico. Dividimos la clase en 2 grupos, pueden juntarse 2 equipos de la gamificación en un lado y 2 en el otro del campo. Comenzarán desde su área de portería y tendrán varias bolas sobre su línea de fondo. El objetivo del juego es pasar hasta el área rival, coger una bola y conseguir llevarla hasta tu área controlándola sin que un rival la recupere. Gana el equipo que consigue reunir todas	

<p>las bolas o que más bolas tiene cuando termina el tiempo de juego. Reflexionamos sobre la conducción con la parte interior o exterior del stick, el agarre del stick y la posición de la bola respecto al cuerpo, la importancia de dirigir la mirada durante la conducción, las estrategias pensadas para defender las bolas y para robarlas...</p>
<p>PASAR POR LA PUERTA: Para continuar iniciando al alumnado en las acciones tácticas de pase-recepción y jugar en equipo cooperando con los compañeros, volveremos a la división en 4 equipos. 2 se enfrentarán en una mitad de pista y 2 en la otra mitad. En cada mitad de pista se colocarán 3 puertas formadas con 2 conos separados entre sí en distintas localizaciones. El objetivo del juego será encadenar 10 pases con los compañeros de equipo y una vez conseguido, intentar hacer un pase-recepción que atravesase una de las 3 puertas sin que un rival lo pueda llegar a interceptar o tocar. Gana el equipo que consigue más puntos durante el tiempo de juego.</p>
<p>VUELTA A LA CALMA</p>
<p>REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reunimos en grupo para reflexionar sobre la sesión, incidiendo una vez más en la importancia de la posición de la bola respecto al cuerpo, la conducción de la bola con el stick evitando mirar al suelo constantemente, la búsqueda de compañeros para elegir la mejor opción de pase, la elección del momento del pase, la importancia del movimiento y desmarque en ataque para ofrecer posibilidades a los compañeros, el rol defensivo...</p>
<p>SESIÓN 4: La hora de la verdad.</p>
<p>Material: Sticks, bolas de floorball, petos, conos y aros.</p>
<p>Espacio: Pabellón polideportivo</p>
<p>Tiempo: 60 minutos</p>
<p>Información: Cuarta sesión de la unidad. Se realizará el RETO 2, una prueba de habilidad con el implemento y móvil, similar a lo trabajado en las primeras sesiones de la unidad y por equipos. Además, se iniciará al alumnado en acciones tácticas sencillas como el pase-recepción.</p>
<p>CALENTAMIENTO</p>
<p>LAS AGRUPACIONES: Utilizaremos este juego para trabajar la conducción dirigiendo la mirada. Los alumnos irán conduciendo su bola con el stick por el espacio y a la orden del profesor deberán agruparse lo más rápido posible sin perder la bola, según lo que se pida, por ejemplo, una cantidad de gente, un color de camiseta, sexos...</p>
<p>RONDOS: Actividad practicada en muchos otros deportes que la mayoría conocerán. Por equipos de gamificación, formando un círculo, con uno de los alumnos en medio. El objetivo será pasarse la bola entre los de fuera sin que el del medio pueda interceptarla. Si el del medio la intercepta cambia su rol con el que ha dado el pase. Primero jugaremos en estático y después con movimiento. Se irán reduciendo poco a poco los toques que podrán dar a la bola. Seguimos incidiendo en el agarre del stick, el pase-recepción, la elección del momento y la dirección de la mirada.</p>
<p>PARTE PRINCIPAL</p>
<p>LOS 10 PASES: Se divide la clase en 4 equipos, de manera que 2 de ellos comiencen con superioridad numérica. 2 equipos jugarán en una mitad de pista y los otros 2 en la otra. El objetivo del juego es realizar 10 pases entre compañeros sin que el rival intercepte la posesión. Comenzaremos con libertad de normas e iremos introduciendo modificaciones como no poder repetir un pase, reducir el número de toques que pueden darle a la bola, reducir el número de pases para una mayor implicación defensiva, reduciendo el espacio de juego...</p>

PRUEBA DE HABILIDAD: El RETO 2 en floorball consistirá en una prueba de relevos en la que se trabajarán los aprendizajes de las primeras sesiones como el agarre del stick, la conducción de la bola con ambas caras del stick, la dirección de la mirada, la posición del cuerpo respecto a la bola... Comenzarán realizando un zig-zag entre conos utilizando ambas caras del stick, realizarán un pase controlado por debajo de 3 mini vallas, saltarán las vallas y volverán a conducir la bola hasta un cono sobre el que realizarán un giro para acabar con una conducción en sprint hasta un aro en el que tendrán que depositar la bola con el stick de manera controlada para que quede dentro de este. Una vez dejan la bola controlada en el aro puede salir el siguiente compañero.

Los equipos que superen la prueba en el tiempo indicado como excelente obtendrán 3 puntos, los que lo hagan en un tiempo regular o con algunos errores técnicos, recibirán 1 punto y los que no lo superen en el tiempo indicado como mínimo de habilidad técnica con el implemento no sumarán puntos.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reunimos en grupo para estirar. Comentamos las dificultades encontradas en la prueba de habilidad para conocer qué aspectos técnicos necesitan mejorar. Reflexionamos sobre los juegos de la sesión, acerca del momento en el que deciden dar un pase, la importancia de buscar al compañero libre, de ocupar espacios y realizar desmarques para facilitar el pase a los compañeros y la conservación de la posesión, cómo actuar en el momento de la recepción, cómo recuperar la bola rápidamente, qué diferencias hay a la hora de mantener la posesión en espacios reducidos o más amplios...

SESIÓN 5: Dominado el stick, subimos de nivel.

Material: Sticks, bolas de floorball, petos y conos.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: Continuamos nuestra progresión mejorando las acciones tácticas como el pase-recepción trabajadas en la sesión 4, e introducimos nuevas como la búsqueda y ocupación de espacios en ataque y los desplazamientos defensivos. Se realizará el RETO 3 de la gamificación en floorball de manera cooperativa.

CALENTAMIENTO

PASES EN PAREJA: Explicamos diferentes tipos de pase con el stick y damos tiempo para que practiquen por parejas moviéndose por toda la pista, intentando no dar más de 3 toques a la bola en su recepción y pase.

10 PASES MODIFICADO: Juego practicado en sesiones anteriores pero con modificaciones. En este caso, comenzaremos dividiendo la clase en 4 equipos. 2 practicarán en una mitad de pista y 2 en la otra. Habrá un equipo atacante y uno defensor en cada pista. Los atacantes tendrán superioridad numérica. Cada vez que consigan los 10 pases en el tiempo establecido, 1 atacante pasará a ser defensor, reduciendo así la superioridad numérica de manera progresiva y reflexionando sobre ello. Posteriormente, atacantes y defensas cambiarán de roles. Gana el equipo que más puntos consigue en el tiempo de juego atacando.

PARTE PRINCIPAL

OLEADAS: Se divide a la clase en 2 grupos. 2 trabajan en mitad de una pista y 2 en la otra. Consistirá en trabajar el ataque al espacio y en superioridad. Comenzaremos en grupos de 5 alumnos, atacando a lo ancho de la pista en superioridad numérica ofensiva 3vs2. Los defensas comenzarán en movimiento pero con una defensa pasiva

sin quitar la bola, solo protegiendo el espacio. 2 de los atacantes se quedará como defensas y los defensas se irán a la fila de atacantes, rotando continuamente tras cada jugada. Una vez han probado todos varias veces, se añade un atacante y un defensor, jugando así en 4vs3, 5vs4 y 6vs5 sucesivamente.

RETO 3 “TELARAÑA”: Reunidos por equipos de gamificación, se dividirá cada equipo de 6 en 2 grupos de 3. Un equipo será atacante y otro defensor. 2 equipos en una mitad de pista y 2 en la otra. El equipo atacante se colocará en la línea de fondo e irá saliendo por tríos a intentar llegar hasta el otro lado del campo pasándose la bola. En el centro del campo habrá 1 línea de 3 defensas del otro equipo que solo se podrán mover lateralmente. Una vez finalizada la jugada, salen los otros 3 atacantes y defensores de cada equipo. Se realizan 10 intentos por equipo, 5 cada trío de atacantes.

El equipo que más veces consigue llegar al otro lado sin que la defensa intercepte la bola, consigue 3 puntos en la clasificación “Kids League”, los demás equipos si consiguen al menos la mitad de puntos que el ganador sumarán 1 punto y si no 0 puntos.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Estiramos en círculo mientras reflexionamos en grupo sobre cómo deben moverse los atacantes sin balón, qué posiciones de juego existen, que decisión elijo en función de la situación, qué acciones ofensivas se pueden realizar para distraer a la defensa, qué estrategia han seguido en el reto, cómo organizarse en la defensa y cómo actuar, cómo conservar la posesión...

SESIÓN 6: A golpe de gol.

Material: Sticks, bolas de floorball, conos, petos y miniporterías.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: En esta sexta sesión seguiremos incidiendo en la mejora de las acciones tácticas como el pase-recepción y la ocupación de espacios y desmarques en ataque y los desplazamientos defensivos. Se trabajará también en la asimilación del cambio de rol ataque-defensa y en la toma de decisiones de lanzamiento a portería a través del juego.

CALENTAMIENTO

PASES CON LANZAMIENTO: Los alumnos se colocan por parejas y van realizando pases por toda la pista en movimiento. Habrá dos miniporterías en las áreas. Cuando se encuentren cerca de ellas pueden intentar realizar un lanzamiento.

CORTAHILOS: Se jugará en un espacio rectangular delimitado por conos que irá disminuyendo con el paso del tiempo. Habrá 2 jugadores que intentarán pillar al resto tocándolos. Los alumnos se moverán por el espacio conduciendo la bola de manera controlada con el stick. Los jugadores que pillan tienen que gritar el nombre del compañero al que van a perseguir, fijándolo como presa. El resto pueden ayudar al compañero perseguido realizando un cruce entre la trayectoria del perseguidor y perseguido, lo que supondría cortar el hilo. Cuando esto sucede, el que ha cruzado pasa a ser la presa. Se pueden añadir más perseguidores además de reducir el espacio progresivamente para aumentar la dificultad de la actividad para los perseguidos.

PARTE PRINCIPAL

A BALÓN PARADO: Dividimos la clase en 2 grupos. La mitad trabajará en media pista sobre una portería y la otra mitad en la otra. Consistirá en realizar un 6vs4 con superioridad numérica atacante. Habrá así pues 3 defensas y 1 portero. Los atacantes no podrán entrar al área de portería. Comenzará sacando un jugador con la bola parada y podrá decidir si realizar un lanzamiento directo a portería o jugar con los

compañeros. Utilizaremos conos para delimitar la portería, disminuyendo su tamaño cada vez que hagan un gol. Si los atacantes terminan la jugada con gol, la defensa repite. Por el contrario, si la defensa evita el gol, 4 de los atacantes cambiarán su rol a la defensa.

SERPIENTE: Nos dividiremos por equipos de gamificación. Se colocarán en fila dejando 3 conos entre uno y otro. Será una carrera de velocidad en la que el primer miembro del equipo deberá hacer el zigzag entre conos utilizando ambas caras del stick hasta entregar la bola al siguiente y así sucesivamente hasta llegar al último compañero que estará próximo al área de portería y deberá conducir y lanzar antes de entrar en el área intentando marcar gol en la minipostería. Recoge la bola y se va al puesto de inicio. Se hacen varias rondas para que todos al menos realicen dos lanzamientos.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reunimos en grupo para estirar y reflexionar sobre la sesión. Nos centramos en la acción ofensiva, debatiendo sobre cómo crear espacios óptimos para realizar un lanzamiento, en qué momento es aconsejable realizar un lanzamiento, que posición ocupo en ataque, qué posibilidades ofensivas tenemos para distraer a la defensa y generar ese espacio, cómo recupero la posición tras la pérdida del móvil, cómo debo golpear la bola según la trayectoria y potencia que quiera darle al móvil...

SESIÓN 7: Insistiendo en las situaciones de juego.

Material: Sticks, bolas de floorball, conos, petos y miniposterías.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: Última sesión previa a la competición de floorball. En esta sesión perfeccionaremos la acción pase-recepción y los lanzamientos, a la vez que continuaremos trabajando las acciones tácticas. Se incidirá en la resolución de situaciones de juego en diferentes contextos. Se llevará a cabo el RETO 4 de la gamificación, en el que deberán superar una prueba de manera colectiva.

CALENTAMIENTO

COMECOCOS: Actividad realizada anteriormente, esta vez con mayor complejidad. Los alumnos podrán desplazarse conduciendo la bola con su stick por las líneas del campo. 5 jugadores la pagarán, llevarán un peto y no tendrán bola. Tendrán que quitarle la bola a un compañero para intercambiar sus roles. Se irá delimitando el espacio de juego cada vez más con conos para aumentar la complejidad.

PARTE PRINCIPAL

SITUACIÓN DE JUEGO REDUCIDA: Los alumnos se colocarán en grupos de 5. El juego consistirá en un 3vs2 en superioridad ofensiva. La defensa se encontrará en la línea del área de portería. Los atacantes podrán adoptar las posiciones que consideren y tendrán libertad para decidir cómo superar a la defensa y realizar un lanzamiento a la minipostería. La defensa es activa. Si la defensa logra interceptar la bola o el lanzamiento no entra en la minipostería se intercambian los roles, quedándose 2 de los atacantes a defender. Reflexionaremos sobre cómo aprovechar los atacantes la superioridad ofensiva, a través de distintas acciones ofensivas, mediante el uso de un atacante adelantado como pivote entre la defensa, lanzamientos lejanos, situaciones de 2vs1...

SITUACIÓN DE JUEGO 3VS3: Trabajaremos por equipos de gamificación de cara a preparar el RETO 4 de esta sesión. Jugarán 3 atacantes contra 3 defensores, sin

portero, una simulación de juego real en campo reducido y con una miniportería. Durante la práctica deberán reflexionar y preparar sus estrategias y consignas ofensivas y defensivas para el reto. Tendrán autonomía y libertad para rotar defensas y atacantes, encontrar su posición más cómoda, organizarse tácticamente, etc.

RETO 4: Organizados en los 4 equipos de la gamificación. 2 equipos se enfrentarán en una mitad de pista y los otros 2 en la otra. Se jugarán partidos de 3vs3 como en la actividad anterior pero a lo ancho de la pista, con dos porterías en el centro de cada línea de banda. Los 3 compañeros de equipo que no juegan, están preparados detrás de su portería para salir rápidamente cuando les toque. Cuando uno de los tríos mete gol, sale rápidamente del campo y deja su posición a sus otros 3 compañeros. Si tras 2 minutos no hay gol de ningún equipo, salen ambos tríos para dar entrada a sus compañeros. Se jugarán partidos de 4 minutos y se cambiará de rival, de manera que todos los equipos se enfrenten una vez entre ellos.

El equipo con más victorias sumará 3 puntos en la clasificación “Kids League”, los demás sumarán 1 punto si ganan 1 partido o marcan al menos 10 goles entre los 3 partidos, si no consiguen ninguno de estos retos sumarán 0 puntos.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos juntamos para reflexionar brevemente sobre aspectos de defensa como la organización y distribución colectiva que han seguido a la hora de defender, qué posición del cuerpo adoptan respecto al atacante, cómo logran interceptar la posesión de la bola... En ataque, reflexionaremos sobre cómo les ha resultado más fácil superar a la defensa y llegar a la portería contraria, la importancia de la movilidad tras el pase, al espacio libre, los desmarques de los jugadores sin bola, la importancia de asegurar los pases predominando pases cortos frente a largos, de realizar lanzamientos con espacio, etc.

SESIÓN 8: No hay dos sin tres.

Material: Sticks, bolas de floorball, conos, petos y miniporterías.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: Competición formativa en la que 2 equipos jugarán al floorball en contexto real mientras que los 2 equipos restantes estarán observando y evaluando mediante rúbricas de coevaluación. Cada equipo jugará 2 partidos con el objeto de dar tiempo suficiente a que puedan rellenar las rúbricas al completo. Esta sesión será el RETO 5 de la gamificación, en el que puntuarán en función de sus resultados obtenidos en el instrumento GPAI para medir su desempeño táctico.

CALENTAMIENTO

EXPLICACIÓN Y CALENTAMIENTO AUTÓNOMO: Explicaremos al alumnado el funcionamiento de la competición lúdica bajo formato “Kids League”. Se realizará del mismo modo que en las unidades didácticas de tchoukball y colpbol por lo que ya estarán familiarizados con el formato.

Recordaremos las rúbricas de coevaluación y autoevaluación, explicando y resolviendo dudas referentes a los ítems de observación. Motivaremos al alumnado a participar de manera activa, pues su calificación está en juego.

Tras las explicaciones e información inicial, daremos 5 minutos para que cada equipo de la gamificación realice un calentamiento autónomo de cara a prepararse para la competición de floorball.

PARTE PRINCIPAL

COMPETICIÓN “KIDS LEAGUE” DE FLOORBALL: 2 equipos de la gamificación se enfrentarán jugando en un campo de las dimensiones reglamentarias con dos miniporterías. Dispondrán de una carta secreta como en la Kings League que cogerán

de un sobre antes de empezar cada partido. Además, podrán tener más cartas si canjean sus puntos en función de la posición en la que han llegado a esta sesión en la clasificación “Kids League”.

Los 2 equipos que no están jugando, son observadores y están rellenando sus rúbricas de coevaluación. Una vez terminado el partido, entrarán a jugar y los otros 2 equipos pasarán a observar. Todos los equipos jugarán 2 partidos, de manera que todos tendrán tiempo para poder rellenar la ficha al completo y tener 2 evaluaciones de compañeros/as. Además, al acabar la sesión rellenarán el apartado de autoevaluación. El profesor recopilará información para el instrumento GPAI mediante observación y grabación de vídeo y el equipo con mejores resultados sumará 3 puntos, mientras que los otros equipos sumarán 1 punto si la mayoría de sus miembros obtiene resultados positivos en el GPAI y las coevaluaciones.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reunimos todos en el centro del campo para estirar en círculo mientras reflexionamos sobre la competición y la unidad didáctica en global. Daremos nuestro feedback, agradeceremos su participación a lo largo de la unidad, atenderemos a aspectos positivos y aspectos a mejorar de cara a implementar el proyecto en futuros cursos y de cara a la última unidad de ultimate frisbee. Para acabar, recordaremos la importancia de la coevaluación y autoevaluación realizadas, como instrumento para favorecer su autonomía y responsabilidad.

6.9. ANEXO IX. Unidad didáctica de ultimate frisbee

UNIDAD DIDÁCTICA DE ULTIMATE FRISBEE
OBJETIVOS DIDÁCTICOS
Adquirir un dominio del móvil y los gestos técnicos del deporte como el lanzamiento y recepción.
Participar de manera activa en las diferentes actividades propuestas.
Comprender los distintos aspectos tácticos ofensivos y defensivos del deporte.
Reflexionar sobre aspectos tácticos y la toma de decisiones durante la práctica.
Conocer y respetar las reglas del juego, favoreciendo un clima de convivencia y evitando las discriminaciones y conflictos entre compañeros.
Poner en práctica un sistema de recompensas y evaluación basado en el pensamiento y aprendizaje táctico, aplicable a otros deportes del currículo.
SABERES BÁSICOS
A. Resolución de problemas en situaciones motrices de colaboración-oposición.
C. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE.EF.1: Adaptar la motricidad para resolver diferentes situaciones motrices según su lógica interna (las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.
CE.EF.3: Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando

procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo en los que se participa.

SESIÓN 1: Viaje a New Jersey.

Material: Proyector, pantalla y ordenador.

Espacio: Pabellón polideportivo.

Tiempo: 60 minutos.

Información: Durante esta primera sesión se introducirá la última unidad didáctica del proyecto cuyo deporte alternativo será el ultimate frisbee. Se responderá al cuestionario de perfiles HADA (Véase Anexo V) de cara a tener los grupos de trabajo/equipos de la gamificación formados para la segunda sesión, y se escogerá un nombre y escudo que represente al equipo. Además, se visualizarán varios vídeos sobre situaciones de juego y reglamento básicos del ultimate.

PARTE PRINCIPAL

Presentación del ultimate frisbee y su reglamentación básica a partir de la visualización de distintos vídeos.

Rutina “veo, pienso, me pregunto” por equipos de gamificación, al igual que en las anteriores unidades didácticas, sobre la visualización del vídeo. Cada alumno rellena su hoja de observación individualmente y compartimos y debatimos en grupo.

Reflexión grupal para concluir sobre los aspectos destacados de esta modalidad deportiva, relacionándola con las anteriores unidades didácticas.

SESIÓN 2: Primer contacto con el frisbee.

Material: frisbees, conos y petos.

Espacio: Aula de teoría y pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: En esta segunda sesión de la unidad didáctica comenzaremos realizando en el aula de teoría del grupo una prueba de conocimientos sobre reglamento básico de la modalidad deportiva tras la visualización de vídeos en la primera sesión introductoria, utilizando para ello Kahoot. El equipo de la gamificación que consiga mejores resultados sumará 3 puntos. El resto de grupos sumará 1 punto si al menos aciertan un 60% de las preguntas. Tras el reto, bajaremos al pabellón para realizar una sesión breve introductoria al ultimate frisbee.

CALENTAMIENTO

PASES POR PAREJAS: Explicamos el gesto técnico de lanzamiento del frisbee y damos tiempo para que por parejas los alumnos practiquen. Conforme vayan consiguiendo encadenar lanzamientos y recepciones pueden aumentar la distancia entre ellos trabajando así lanzamiento de mayor distancia más complejos.

PARTE PRINCIPAL

PRIMER CONTACTO CON LA SITUACIÓN DE JUEGO: Se delimita un espacio de juego y dentro de él un cuadrado pequeño de 2x2m aproximadamente. Se agruparán por equipos de gamificación. 2 equipos se enfrentarán en una mitad de pabellón y 2 en la otra. El juego consiste en conseguir un lanzamiento y recepción en la zona del cuadrado. Cuando un equipo consigue anotar, lanza lejos el frisbee dentro del espacio de juego y los rivales van a recibirlo para continuar con el juego atacando. Según el nivel de los participantes en esta primera sesión, se pueden incluir variantes como prohibir repetir un pase y tener que hacer 10 pases antes de poder ir a la zona de anotación.

VUELTA A LA CALMA	
REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reuniremos en el centro del campo para estirar en círculo y dar feedback sobre el kahoot, la sesión y el ultimate frisbee en general. Reflexionaremos sobre dudas reglamentarias, aspectos técnicos del juego, próximas sesiones...	
SESIÓN 3: Backhand, forehand y hammer.	
Material: frisbees, conos y petos.	
Espacio: Pabellón polideportivo	Tiempo: 60 minutos
Información: En la tercera sesión de la unidad didáctica se tratará de asimilar totalmente el reglamento básico de la modalidad deportiva del ultimate frisbee, así como de adquirir y perfeccionar los diferentes gestos técnicos para lanzar el disco, mientras se comienzan a introducir aspectos tácticos básicos del juego.	
CALENTAMIENTO	
PASES POR PAREJAS: Comenzamos practicando el lanzamiento y recepción trabajados en la sesión anterior. Explicamos los distintos tipos de lanzamiento: backhand, forehand y hammer o martillo. Damos tiempo para que practiquen los tres tipos por parejas y nos vamos pasando a dar feedback. Es importante asegurarnos de que dominan el gesto técnico para poder avanzar a los aspectos tácticos con continuidad en el juego.	
EL TOCADO: Incluimos una forma jugada trabajada en sesiones anteriores. Se delimita un espacio de juego y se escoge a una pareja de alumnos que tendrá que pillar a los demás tocándolos con un frisbee haciendo pases entre ellos para acercarse. El jugador tocado, pasa a formar parte del equipo cazador. Con el objetivo de facilitar la caza, empezaremos caminando, saltando a la pata coja y por último corriendo.	
PARTE PRINCIPAL	
RONDOS: Por equipos de gamificación, se colocan formando un círculo con un frisbee y uno de ellos en medio. El jugador que está en medio intentará atrapar el frisbee mientras los demás se lo pasan. Cuando intercepta un pase cambia su rol con el que lo ha lanzado. Pedimos en cada ronda que intenten un tipo de lanzamiento entre los tres explicados. Podemos añadir que se libre el del medio si toca al que tiene el frisbee, de manera que la continuidad y frecuencia en los lanzamientos aumente.	
SITUACIÓN DE JUEGO: Probamos a jugar partidos aplicando el reglamento aprendido durante la visualización de vídeos y el Kahoot en las sesiones anteriores. 2 equipos de la gamificación se enfrentan a lo ancho de una mitad de pabellón y los otros 2 en la otra. Se delimitan unas zonas de anotación y se suman los puntos hasta finalizar el tiempo de juego.	
VUELTA A LA CALMA	
REFLEXIÓN GRUPAL: Estiramos en círculo en grupo mientras debatimos y reflexionamos sobre lo trabajado durante la sesión. Aportamos feedback sobre los 3 tipos diferentes de lanzamiento del frisbee, comentamos dificultades en el lanzamiento y consignas básicas como comenzar practicando lanzamientos de corta distancia y poco a poco aumentar la distancia del pase. Debatimos sobre aspectos tácticos trabajados durante la situación de juego, dificultades encontradas y estrategias utilizadas para llegar a la zona de anotación sin que el rival intercepte el frisbee.	

SESIÓN 4: ¡Pásame el frisbee!	
Material: frisbees, aros, conos y petos.	
Espacio: Pabellón polideportivo	Tiempo: 60 minutos
Información: Cuarta sesión de la unidad. Continuamos perfeccionando el gesto técnico de lanzamiento y recepción del disco. Trabajamos aspectos tácticos a través de juegos tácticos enfocados al trabajo de elementos comunes a los deportes alternativos de invasión trabajados en otras unidades didácticas, para seguir en nuestra progresión. Realizaremos para acabar el segundo reto de la gamificación, un reto que reúne cooperación y habilidad técnica con posibilidad de obtener recompensas.	
CALENTAMIENTO	
PRÁCTICA DEL LANZAMIENTO POR PARES: Recordamos el gesto técnico de los tres tipos de lanzamiento explicados en la sesión anterior y dejamos tiempo para practicar en pareja, uno frente al otro a unos 3 metros. Cuando consigan varios lanzamientos y recepciones seguidos pueden aumentar la distancia para seguir progresando en dificultad, perfeccionando la ejecución técnica.	
LA MURALLA: 2 equipos de gamificación en una mitad de pabellón y 2 en la otra. Se jugará a lo ancho del campo. Se delimitarán al fondo dos zonas de anotación y delante de estas se marcará una línea. Los jugadores de cada equipo se colocarán sobre la línea con un frisbee. A la señal cada equipo lanzará sus frisbee intentando superar la muralla haciendo que el frisbee caiga dentro de la zona de anotación. Se suman tantos puntos como frisbees caen en la zona de anotación en cada ronda.	
PARTE PRINCIPAL	
FRISBEE A LA TORRE: Actividad realizada en alguna de las anteriores unidades. 2 equipos de gamificación se enfrentan en mitad de pabellón y 2 en la otra mitad. Se delimita un espacio de juego con 2 aros cerca de sus líneas de fondo. El objetivo es conservar la posesión del frisbee mediante lanzamientos y recepciones con los compañeros de equipo hasta conseguir dar un pase a un compañero/a para que deposite el frisbee en el aro sin desplazarse. Comenzaremos sin normas e introduciremos 10 pases antes de poder lanzar a torre, no repetir pases, que el último pase sea usando uno de los tres tipos de lanzamientos, que el jugador que deposite sea un chico o chica o un jugador en concreto.	
EL ESCAPISTA: Esta actividad será el RETO 2 de la unidad. Se delimita un espacio de juego y todos los componentes de un equipo de la gamificación se ubican dentro de él. El jugador que salga del terreno de juego queda eliminado durante esa ronda. Se escoge a un alumno de cada equipo restante que tendrá que evitar ser tocado con el disco. Los demás, repartidos por todo el espacio, realizarán pases a través de lanzamientos para hacer llegar el disco hasta el jugador más próximo al escapista y así poder tocarlo. Se cronometra el tiempo que cada equipo tarda en pillar a cada uno de los tres escapistas y nos quedamos con el mejor tiempo de cada equipo. Cuando consiguen pillarlo, entra otro alumno a ocupar el rol de escapista. No pueden caminar con el frisbee en la mano ni lanzarlo para golpear al que escapa. Reflexionamos sobre la distribución en el espacio y estrategias utilizadas para pillar al escapista. El equipo que mejor tiempo haga sumará 3 puntos en la clasificación “Kids League” y los demás equipos sumarán 1 punto si su tiempo dista como máximo en 20 segundos.	
VUELTA A LA CALMA	
REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reunimos en el centro del campo para realizar estiramientos pasivos en pareja, guiados por el profesor, a la vez que debatimos y aportamos cada uno nuestro feedback sobre la sesión voluntariamente. Incidimos en aspectos tácticos como qué estrategia han seguido en el RETO 2 para conseguir pillar	

antes al escapista, relacionándola con el trabajo defensivo en el ultimate frisbee. También destacamos aspectos tácticos ofensivos del juego de frisbee a torre que hayan permitido anotar con mayor facilidad y ser capaces de conservar la posesión.

SESIÓN 5: Domina el lanzamiento.

Material: frisbees, conos y petos.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: En esta quinta sesión de la unidad, priorizaremos el trabajo táctico a través de juegos tácticos y su reflexión. Seguiremos perfeccionando la ejecución del gesto técnico de lanzamiento y recepción. Se llevará a cabo el tercer reto de la unidad, un reto de colaboración-oposición que requiere también de precisión en el lanzamiento y que tendrá sus recompensas en la gamificación.

CALENTAMIENTO

PRÁCTICA DEL LANZAMIENTO POR PARES: Al igual que en las sesiones anteriores, comenzaremos practicando los tres tipos de lanzamiento por parejas, uno frente al otro y aumentando la distancia progresivamente. Posteriormente realizarán pases en movimiento desplazándose por todo el espacio.

LLEGA A TU PUESTO: Los alumnos se colocan por equipos de gamificación formando un círculo con un frisbee por grupo. A la señal del profesor, uno de los componentes que habrán elegido antes de cada ronda, correrá por la parte externa del círculo hasta llegar de nuevo a su puesto donde tendrá que recibir el lanzamiento de frisbee de otro compañero del círculo. Gana cada ronda el equipo que antes lo consiga.

PARTE PRINCIPAL

JUEGO DE LOS 10 PASES: 2 equipos en una mitad de pista y 2 en la otra. Un equipo comenzará teniendo el frisbee. El objetivo del juego es hacer 10 pases consecutivos mientras el equipo contrario intenta interceptar un lanzamiento. Cada jugador tiene 3 segundos máximo para realizar un lanzamiento una vez tiene el frisbee en sus manos. Si consumen el tiempo o el frisbee cae al suelo, la posesión pasa al equipo contrario. Gana el equipo que consigue hacer más pases. Se puede ir modificando el espacio de juego, reflexionando sobre la complejidad en función del mayor o menor tamaño del campo.

PASAR POR EL ARO: Este reto colectivo será el RETO 3 de la unidad. Reúne habilidad técnica y pensamiento táctico. Se colocará en cada portería de balonmano un aro colgando atado a una cuerda del larguero. Habrá una línea de conos que no deben rebasar para lanzar. 2 equipos de la gamificación se enfrentarán en cada mitad de pista con su portería y aro. Consistirá en conservar la posesión hasta poder realizar un lanzamiento del frisbee desde detrás de la línea, intentando que pase por la circunferencia del aro. Si el frisbee cae al suelo el primero en cogerlo se lo lleva. Cada jugador tendrá 5 segundos máximo para lanzar el disco tras recibirlo. Gana el equipo que más veces consigue pasar el frisbee por el aro. El equipo que más veces anote por el aro sumará 3 puntos en la clasificación “Kids League”, los demás sumarán 1 punto si consiguen pasarlo al menos 1 vez.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reunimos en el centro del campo para estirar en círculo mientras reflexionamos sobre el reto anterior. Analizamos colectivamente qué decisiones y comportamientos han seguido en ataque y defensa. Reflexionamos sobre de qué manera era más sencillo anotar con el frisbee por dentro del aro si acercándose

lo máximo posible a la línea o desde lejos, cómo crear espacios para dejar a un compañero solo y que pudiera tener tiempo para asegurar el lanzamiento, etc. En defensa reflexionamos sobre cómo realizar el marcaje, qué hacer colectivamente para interceptar el frisbee y recuperar la posesión, cómo colocarse en el espacio de juego...

SESIÓN 6: Volando hacia la Olimpiada.

Material: frisbees, conos y petos.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: Penúltima sesión previa a la competición. En esta sesión se trabajará la táctica en ataque y defensa, en situaciones de juego que requerirán del cambio de roles continuo. Se realizarán 3 juegos tácticos de larga duración en los que se irán realizando pausas para debatir y reflexionar sobre conceptos tácticos a aprender durante la sesión, como la ocupación de espacios, los desmarques, la toma de decisiones en ataque, o el marcaje, la colocación en el campo o la posición del cuerpo respecto al atacante en defensa.

CALENTAMIENTO

CAZADORES Y LIEBRES: La mitad de la clase en media pista de pabellón y la otra media en la otra. Se forma un cuadrado con 4 conos bastante amplio. En su interior se desarrollará el juego. Habrá 4 cazadores intentando tocar a los demás con el frisbee tras recibir un lanzamiento. Cuando toquen a un jugador, este se colocará tras un cono de una de las esquinas. Podrán salvarse si un compañero vivo coge el frisbee de los cazadores y le da un pase. Podrán salvarse entre liebres realizando pases de esquina a esquina del cuadrado. Tras unos minutos se cambian los 4 cazadores.

PARTE PRINCIPAL

LA PIRÁMIDE: 2 equipos de la gamificación jugarán en media pista del pabellón y 2 en la otra. Se colocarán dos pirámides con tres discos en cada extremo de la pista. El objetivo del juego será realizar pases entre los compañeros de equipo hasta conseguir realizar un lanzamiento con el frisbee intentado derribar cualquiera de ellas. Deberán hacer al menos 5 pases entre compañeros sin que el frisbee caiga al suelo o sea interceptado por el rival antes de poder lanzar a derribar. Gana el equipo que consiga derribar ambas pirámides.

SITUACIÓN DE JUEGO: Se jugará en dos mitades de pabellón, 2 equipos en una y 2 en otra. Se delimitan dos zonas de anotación en cada extremo del campo. Consistirá en jugar un partido siguiendo el reglamento básico del ultimate visto en las sesiones anteriores. Durante el juego se corregirán aspectos técnicos como lanzamientos, desplazamientos y recepciones y se reflexionará sobre aspectos tácticos ofensivos y defensivos. Cuando un equipo consiga realizar un lanzamiento y recibirlo dentro de la zona de anotación suma un punto y uno de sus jugadores se pasa al equipo rival, pudiendo generarse situaciones de superioridad e inferioridad numérica.

VUELTA A LA CALMA

ULTIMATE-PETANCA: Al realizar las reflexiones durante las actividades anteriores, variaremos en esta sesión la vuelta a la calma, realizando un juego lúdico de control y dominio del móvil y del gesto técnico del lanzamiento. Para ello, por equipos de gamificación jugaremos en un rectángulo delimitado con conos a la petanca, con su reglamento, utilizando un frisbee cada uno para dejarlo lo más cerca posible del frisbee de referencia que será colocado por uno de ellos al inicio de la partida.

SESIÓN 7: A cuadros con el frisbee.

Material: frisbees, conos, aros y petos.	
Espacio: Pabellón polideportivo	Tiempo: 60 minutos
Información: Última sesión previa a la competición y evaluación para aclarar dudas y conceptos tácticos ofensivos y defensivos a la vez que terminamos de perfeccionar la ejecución del gesto técnico del lanzamiento y recepción que ya deberían estar dominadas. Se realizará también el cuarto reto de la gamificación, que consistirá en un juego táctico de colaboración-oposición que recogerá de manera simplificada y en espacios reducidos los aspectos trabajados durante las últimas sesiones de la unidad didáctica.	
CALENTAMIENTO	
AROS DE COLORES: Los alumnos se colocarán por parejas e irán realizando distintos pases de frisbee por el espacio en el que habrá aros de diferentes colores: amarillo, azul y rojo. Cada profesor corresponderá con uno de los tres tipos de lanzamientos del disco aprendidos anteriormente. El profesor gritará un color y ambos miembros de la pareja tendrán que ir cada uno a poner el pie en un aro de ese color y seguidamente realizar el lanzamiento indicado.	
RELEVOS SUCESIVOS: Los alumnos se colocan por equipos de gamificación. Tendrán 6 conos en fila uno seguido a otro a una distancia de 3 metros aproximados entre uno y otro. El primero de la fila saldrá, ocupará uno de los conos y lanzará el frisbee al siguiente de la fila que hará lo mismo y así sucesivamente hasta rellenar todos los conos con un integrante. Tendrán libertad para decidir qué estrategia seguir a la hora de ocupar los conos y realizar los lanzamientos y reflexionaremos sobre sus decisiones, viendo cuál es la mejor estrategia para evitar realizar lanzamientos largos y que el frisbee caiga o se vaya lejos, perdiendo tiempo en la carrera de relevos.	
PARTE PRINCIPAL	
ACERCAMIENTO A JUEGO REAL: 2 equipos en una mitad de pabellón y 2 en la otra. Se delimita una zona de anotación con conos. Un equipo jugará el rol ofensivo y otro el defensivo. El equipo atacante tendrá que realizar un lanzamiento y recibirlo dentro de la zona de anotación. Los defensas intentarán impedirlo interceptando el frisbee en el aire o tapando a los oponentes para hacer que el frisbee caiga al suelo. Tras unos minutos, se cambian los roles. Gana el equipo que más puntos consigue durante su tiempo de ataque.	
RETO 4: Juego táctico de colaboración-oposición en el que 2 equipos se enfrentarán en un espacio de juego rectangular dividido en 6 zonas cuadradas. En cada cuadrado habrá un miembro de cada equipo. Cada equipo tendrá 3 cuadrados en los que podrá anotar. Por ejemplo un equipo anotará en los cuadrados 1-3-5 y el otro en 2-4-6. Sacará un equipo desde un cuadrado y podrán pasarse el frisbee hasta hacerlo llegar a un cuadrado en el que puntúe su recepción. Al lado de cada jugador del equipo atacante habrá un jugador del equipo contrario que tratará de impedir que reciba el frisbee. Es un juego que requiere de mucho movimiento constante para desmarcarse del oponente y recibir el lanzamiento, a la vez que requiere de una circulación del móvil ágil para poder generar espacios y descolocar a la defensa. Se jugará una partida contra cada equipo a 5 minutos. El equipo con más anotaciones sumará 3 puntos, los demás sumarán 1 punto si ganan al menos 1 de sus 3 partidos, si no superan ninguno de estos dos retos no sumarán puntos en la “Kids League”.	
VUELTA A LA CALMA	
REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reunimos en grupo para estirar en círculo en el medio del campo mientras reflexionamos sobre el RETO 4 de la unidad y aquellos aspectos	

que los alumnos quieran tratar de cara a la competición final de la próxima sesión. Debatiremos sobre los diferentes principios tácticos del ultimate-frisbee trabajados a lo largo de la unidad.

SESIÓN 8: ¡Nos vemos en la Olimpiada!

Material: frisbees, conos y petos.

Espacio: Pabellón polideportivo

Tiempo: 60 minutos

Información: Competición de ultimate frisbee en la que 2 equipos jugarán en contexto real mientras que los 2 equipos restantes estarán observando y evaluando mediante rúbricas de coevaluación. Cada equipo jugará 2 partidos con el objeto de dar tiempo suficiente a que puedan rellenar las rúbricas al completo. Esta sesión será el RETO 5 de la gamificación, en el que puntuarán en función de sus resultados obtenidos en el instrumento GPAI para medir su desempeño táctico.

CALENTAMIENTO

EXPLICACIÓN INICIAL DE LA COMPETICIÓN: Aunque ya habrán trabajado bajo este formato en las unidades didácticas anteriores del proyecto, será necesario hacer un recordatorio de algunos aspectos como los instrumentos de coevaluación y autoevaluación, la participación activa y responsable y el canjeo de puntos por cartas secretas.

PARTE PRINCIPAL

COMPETICIÓN “KIDS LEAGUE” DE ULTIMATE FRISBEE: Se enfrentarán 2 equipos en un campo de las dimensiones reglamentarias delimitado en el pabellón polideportivo. Mientras, 2 equipos estarán realizando labores de observación y evaluación, rellenando sus rúbricas de coevaluación sobre un compañero/a participante. Una vez terminen de jugar 2 equipos, saldrán a observar y entrarán los otros 2 equipos. Cada equipo jugará 2 partidos con el objetivo de poder rellenar totalmente las rúbricas de manera coherente.

Como parte del RETO 5 de la gamificación, el equipo con mejor resultado en el instrumento GPAI en global, sumará 3 puntos en la clasificación, mientras que los demás equipos sumarán 1 punto si la mayoría de sus miembros superan la evaluación GPAI y las coevaluaciones.

VUELTA A LA CALMA

REFLEXIÓN GRUPAL: Nos reunimos todos en gran grupo para reflexionar brevemente sobre la competición. Daremos prioridad en esta reflexión a feedback general del proyecto, atendiendo a los aspectos positivos y posibles mejoras de cara a una posible aplicación el próximo curso. Informaremos sobre la Olimpiada intercentros que se celebrará en el último mes del curso y de que recibirán vía Educamos y mail varios cuestionarios de satisfacción respectivos al proyecto que deberán responder y enviar al docente de manera responsable.

6.10. ANEXO X. Instrumento de observación del juego (GPAI). Griffin, Mitchell & Oslin (1997)

Hoja de observación del juego (GPAI)						
Juego de invasión: baloncesto			Leyenda			
Observador _____			Apropiado (A) – No apropiado (NO)			
Componentes y criterios						
1. Toma de decisiones						
a) El jugador trata de pasar a un compañero desmarcado (A)						
b) El jugador trata de tirar cuando está desmarcado (A)						
2. Ejecución de habilidad						
a) Recepción: el jugador controla el pase (A)						
b) Pase: el jugador envía la pelota de forma que alcanza el objetivo (A)						
c) Tiro: el jugador tira a canasta cuando está desmarcado (A)						
3. Apoyo						
a) El jugador trata de moverse hacia un espacio libre para recibir un pase de un compañero (A)						
Procedimiento: Usar una cruz o un tick para marcar las acciones del jugador que se observa. Recuerda que si el jugador tira a canasta tienes que señalar dos cruces, una sobre como tomó la decisión y otra sobre como lo ejecuto.						
Nombre:	Toma decisión		Ejecución habilidad		Apoyo	
Número sesión:	A	NO	A	NO	A	NO
Total						
Observaciones						

6.11. ANEXO XI. Instrumentos de coevaluación y autoevaluación

Las rúbricas de coevaluación y autoevaluación presentadas a continuación serán utilizadas por los alumnos durante la última sesión de cada unidad didáctica para evaluar a sus compañeros y a ellos mismos durante la práctica en situación de juego real competitiva. Los resultados de la coevaluación serán contrastados con los de la autoevaluación y a su vez con la heteroevaluación del docente intentando encontrar coherencia entre ambos. La calificación corresponderá con la puesta por el docente, sin embargo, servirán para poder valorar la responsabilidad, percepción de competencia y autonomía del alumno/a a la hora de evaluar a otros compañeros/as y a sí mismo.

RÚBRICA DE COEVALUACIÓN

Compañero observador 1:

Compañero observador 2:

Nombre practicante:

ÍTEM OBSERVADO	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Siempre
Es capaz de conservar la posesión del móvil, realiza pases precisos en el momento adecuado.					
Se desmarca sin móvil para ofrecer pases a sus compañeros de equipo.					
Progresar con el móvil para invadir el terreno del adversario.					
Genera espacios con sus movimientos sin móvil.					
Consigue realizar lanzamientos a portería en posición clara de lanzamiento.					
Toma buenas decisiones de pase o lanzamiento según las situaciones de juego.					
Se esfuerza por recuperar la posesión del móvil, colocándose para interceptar pases.					
Realiza marcajes inteligentes al hombre o en zona.					
Sabe colocar el cuerpo respecto al atacante evitando la invasión.					
Intenta evitar el lanzamiento del rival y bloquearlo para proteger la meta de su equipo.					

(Elaboración propia a partir de los fundamentos tácticos comunes a los deportes alternativos de invasión)

RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre:

ÍTEM OBSERVADO	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Siempre
He ayudado al equipo a conservar la posesión del móvil, realizando pases precisos en el momento adecuado.					
Cuando no tengo el móvil, me desmarco para ofrecer pases a mis compañeros de equipo.					
Cuando tengo el móvil intento progresar para invadir el terreno del adversario.					
Hemos generado espacios gracias a mis movimientos cuando no teníamos el móvil.					
He realizado lanzamientos a portería en posición clara de lanzamiento.					
He tomado buenas decisiones de pase o lanzamiento según lo que requería cada situación de juego.					
Me he esforzado por recuperar la posesión del móvil, colocándome para interceptar pases.					
He practicado distintos marcajes al hombre o en					

zona según las circunstancias.					
He sabido colocar el cuerpo respecto al atacante y he podido evitar la invasión de nuestro campo.					
He intentado evitar el lanzamiento del rival y bloquearlo para proteger la meta de mi equipo.					

6.12. ANEXO XII. Autoinforme del profesor

1. Datos contextuales

CURSO:	GRUPO:
PARTICIPANTES:	FECHAS:
UNIDAD DIDÁCTICA:	
OBSERVACIONES:	S1: S2: S3: S4: S5: S6: S7: S8:

2. Problemas vivenciados al aplicar el modelo TGfU y soluciones

Problema vivenciado	Solución

3. Grado de cumplimiento de los objetivos del modelo TGfU

OBJETIVO	NADA (1)	ALGO (2)	BASTANTE (3)	MUCHO (4)
Aprender a jugar tácticamente el deporte alternativo realizado.				
Aumentar la participación del alumnado.				
Mejorar la toma de decisiones inteligentes.				
Favorecer la comprensión táctica y transferencia a otros deportes.				

4. Grado de satisfacción de las Necesidad Psicológicas Básicas del alumno

NECESIDAD	NADA (1)	ALGO (2)	BASTANTE (3)	MUCHO (4)
Apoyo a la autonomía.				

Apoyo a la percepción de competencia.				
Apoyo a las relaciones sociales en convivencia.				

5. Ventajas e inconvenientes encontrados al aplicar el modelo TGfU y propuestas de mejora para futuras aplicaciones

Ventajas	
Inconvenientes	
Propuestas de mejora	

6.13. ANEXO XIII. Adaptación propia a la E.F de la Escala de NPB (Deci y Ryan, 2000)

Para completar la Escala de NPB en su adaptación al ámbito de la Educación Física de elaboración propia, el alumnado deberá indicar qué tan verdaderas son para él/ella distintas afirmaciones, valorando mediante Escala Likert del 1 (nada verdadero) al 7 (muy verdadero).

ÍTEM	V
1.Tomo decisiones libremente en las sesiones de E.F	
2.Me agradan mucho las personas con las que me relaciono en E.F	
3.Con frecuencia, me siento muy capaz en las clases de la materia	
4.Siento que tengo mucha presión en las sesiones de E.F	
5.Las personas que conozco, me dicen que soy bueno para la actividad físico-deportiva	
6.Me llevo bien con las personas con las que estoy en contacto en clase	
7.Soy muy reservado/a y no tengo muchos amigos en clase	
8.Generalmente puedo expresar mis ideas y opiniones libremente en las sesiones de E.F	
9.Considero como amigos a mis compañeros de clase	
10.En E.F puedo aprender nuevas habilidades interesantes	
11.Frecuentemente tengo que hacer lo que me dicen en E.F	
12.El profesor de E.F y mis compañeros se preocupan por mi	
13.La mayoría de los días me siento satisfecho por lo que hago en E.F	
14.El profesor y mis compañeros tienen en cuenta cómo me siento	
15.En E.F no tengo muchas oportunidades de mostrar lo capaz que soy	
16.No tengo muchas personas cercanas en clase	
17.Puedo mostrarme tal como soy en las sesiones de E.F	
18.Creo que no les agrado/caigo bien a mis compañeros/a	
19.Con frecuencia no me siento muy capaz en clase de E.F	
20.No puedo decidir cómo hacer las cosas relacionadas con E.F	
21.Mis compañeros en general son bastante amigables conmigo	

(Elaboración propia)

6.14. ANEXO XIV. Cuestionario de motivación. Necesidades Psicológicas Básicas de Vlachopoulos y Vichailidou (2006)

	Totalmente en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Neutro	Algo de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1.Los ejercicios que realizo se ajustan a mis intereses	1	2	3	4	5
2.Siento que he tenido una progresión con respecto al objetivo final que me he propuesto	1	2	3	4	5
3.Me siento muy cómodo/a cuando hago ejercicio con los compañeros/as	1	2	3	4	5
4.La forma de realizar los ejercicios coincide perfectamente con la forma en que yo quiero hacerlos	1	2	3	4	5
5.Realizo los ejercicios eficazmente	1	2	3	4	5
6.Me relaciono de forma muy amistosa con el resto de los compañeros/as	1	2	3	4	5
7.La forma de realizar los ejercicios responde a mis deseos	1	2	3	4	5
8.El ejercicio es una actividad que hago muy bien	1	2	3	4	5
9.Siento que puedo comunicarme abiertamente con mis compañeros/as	1	2	3	4	5
10.Tengo la oportunidad de elegir cómo realizar los ejercicios	1	2	3	4	5
11.Pienso que puedo cumplir con las exigencias de la clase	1	2	3	4	5
12.Me siento muy cómodo/a con los compañeros/as	1	2	3	4	5