

MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA,
BACHILLERATO, CICLOS, ESCUELAS DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

El pinfuvote como deporte alternativo.

**Situación de aprendizaje de 3º de Educación
Secundaria Obligatoria**

Presentado por:

JOSE LUIS SANCHEZ PRADAS

Dirigido por:

Dra. ESTHER BLASCO HERRAIZ

CURSO ACADÉMICO 23-24

RESUMEN

En el presente Trabajo Final de Máster (TFM) se realiza una Situación de Aprendizaje (SA) en la Escola Pia de Calella, donde el aspecto más relevante de esta es la presencia de un contenido novedoso, ya que el deporte que trataremos no suele ser conocido por el alumnado. Llevaremos a cabo un deporte alternativo denominado PINFUVOTE, que fusiona aspectos y reglas del tenis de mesa (Ping-Pong), fútbol, voleibol y tenis. Los objetivos principales del trabajo son plantear una propuesta de intervención para la participación activa del alumnado y descubrir nuevos paradigmas innovadores de deportes para poder trabajar en las sesiones. Se realizan 3 sesiones de 2 horas donde se trabajan aspectos relacionados con la táctica, técnica, reglamento y valores. Para su evaluación utilizo una rúbrica con la que evaluaremos al alumnado en función de estos cuatro aspectos, con diferentes niveles de concreción, centrándonos con el deporte alternativo del PINFUVOTE. Todas las sesiones se estructuran de la siguiente forma: calentamiento (activación musculatura principal y general), parte principal (desarrollo de la sesión y contenido específico) y vuelta a la calma (bajar pulsaciones y estirar musculatura implicada).

Palabras Clave: pinfuvote, educación física, secundaria, deportes alternativos, metodología.

ABSTRACT

In this Master's Final Project (TFM) a Learning Situation (SA) is carried out at the Escola Pia de Calella, where the most relevant aspect is the presence of a novel content since the sport that we will deal with is not usually known by the students. We will carry out an alternative sport called PINFUVOTE, which merges aspects and rules of table tennis (Ping-Pong), soccer, volleyball and tennis. The main objectives of the work are to propose an intervention proposal for the active participation of students and to discover new innovative paradigms of sports to work in the sessions. There are 3 sessions of 2 hours where aspects related to tactics, technique, rules and values are worked. For their evaluation I use a rubric with which we will evaluate the students according to these four aspects, with different levels of concreteness, focusing on the alternative sport of PINFUVOTE. All sessions are structured as follows: warm-up (activation of the main and general muscles), main part (development of the session and specific content) and cool down (lowering the heart rate and stretching the muscles involved).

Keywords: pinfuvote, physical education, secondary school, alternative sports, methodology.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
II. OBJETIVOS	4
2.1.- Objetivos Generales:.....	5
2.2.- Objetivos Específicos:	5
III. MARCO TEÓRICO	7
3.1. Los deportes alternativos.....	8
3.2. El pinfuvote y su reglamento	9
3.2.1. Terreno de juego.....	10
3.2.2. Material	11
3.2.3. Jugadores	11
3.2.4. ¿Cómo se juega?.....	12
3.2.5. Golpes y contactos con el balón	14
3.2.6. Puntuaciones.....	15
IV. MÉTODO.....	18
V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN	20
5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de Cataluña.....	21
5.2.- Contextualización del centro educativo	22
5.3.- Presentación de la programación didáctica de la Escola Pia de Calella en 3ºESO.....	24
5.4.- Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora.....	28
VI. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	33
6.1. Situación de Aprendizaje	34
6.2. Sesiones de la Situación de Aprendizaje.....	43

VII. CONCLUSIONES	56
VIII. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.....	58
IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXOS	64
ANEXO I. Rúbrica autoevaluación y heteroevaluación	65

I. INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

La práctica deportiva en el contexto de las sesiones de Educación Física se ha caracterizado por la implementación de los llamados deportes tradicionales, propios del contexto social en el que vivimos.

Por ello, el tema escogido en el presente TFM intenta evadirse de lo “tradicional” y buscar herramientas innovadoras, capaces de poder trabajar desde un paradigma menos conocido: los deportes alternativos. Estos deportes buscan reducir la carga competitiva y de rendimiento de los deportes tradicionales (Requena, 2008) e impulsar la motivación, disfrute e implicación con la actividad física (Jaquete y Ramírez, 2021) una forma más inclusiva y participativa. Además, buscan la adaptación del reglamento para facilitar al alumnado su juego más fluido y continuado, favoreciendo su aprendizaje. (Calderón y Ayuso, 2022).

El desarrollo creciente de estos deportes alternativos se fundamenta en algunos de los beneficios asociados a su práctica como: equiparación del nivel de partida del alumnado, por su orientación novedosa y el desconocimiento de estos y el fomento del trabajo cooperativo (Feu, 2008). Por eso mismo, es un campo de aplicación muy potente. (Calderón y Ayuso, 2022).

El deporte alternativo escogido para el presente trabajo es el PINFUVOTE, fusión del ping-pong, fútbol, voleibol y tenis. ¿Por qué? Debido a que en el contexto donde realizo las prácticas se practican estos cuatro deportes y puede ser una manera de introducirles y que se enganchen aún más. Además, una de las características primordiales de este deporte es que la técnica pasa a un segundo plano, ya que la capacidad para devolver la pelota es muy variada. Consecuentemente hay más eficacia

en el juego debido a la gran variedad de golpes que uno/a puede ejecutar, provocando menos frustración.

A lo largo de las sesiones, intento aportar herramientas para que vean otras realidades de deportes, actuar, ejecutar, etc. aunque la base se asimile a otros deportes ya practicados.

La motivación que me ha llevado a escoger este tema es la intención de innovar en las sesiones de Educación Física, actualizándome en la materia en un mundo rápidamente cambiante. Los trabajos de Mowling, Brock, Eiler y Rudisill, (2004) y de Rikard y Banville (2006), concluyen que el alumnado, en general, encuentra las sesiones aburridas y monótonas, en las que priman la repetición de actividades año tras año, con un profesorado desfasado y desvinculado de los intereses de los jóvenes de hoy en día, solicitando más variedad de actividades deportivas, un mayor nivel de desafío en las actividades de Educación Física. (Citado por Pedraza, 2016).

En definitiva, desarrollar competencias relacionadas con el ámbito de la Educación Física, aplicadas al alumnado potenciando las capacidades y habilidades motoras, garantizando la seguridad en el desarrollo de las actividades.

II. OBJETIVOS

2. OBJETIVOS

A continuación, con la intención de identificar los retos planteados en este trabajo, se plasman los siguientes objetivos recogiendo los logros que se pretenden conseguir con el TFM.

2.1.- Objetivos Generales:

OG1.- Presentar una Situación de Aprendizaje del pinfuvote para el alumnado de 3º ESO

OG2. - Profundizar en el conocimiento de la metodología de aprendizaje basado en la tarea.

2.2.- Objetivos Específicos:

En base al OG1, se plantean:

OE1. – Crear sesiones de pinfuvote donde se posibilite la práctica motriz de todo el alumnado

OE2. – Implementar los aspectos técnico-tácticos del pinfuvote de manera global y analítica.

Y en relación con el OG2, se abordan:

OE3. – Organizar las tareas de forma precisa, indicando el objetivo, la estructura y la secuencia de trabajo.

OE4. – Realizar labores de guía durante el proceso de trabajo.

OE5. – Implementar mecanismos de evaluación continua y final.

III. MARCO TEÓRICO

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Los deportes alternativos

El deporte es considerado uno de los contenidos fundamentales de la Educación Física. Entre ellos, los denominados alternativos han cobrado mucha importancia en los últimos años. (Riera y Río, 2022).

Según Fierro (2016) citado por Riera y Río (2022) los juegos y deportes alternativos aparecen en nuestro país en la década de los 80 del siglo pasado, provenientes de una corriente internacional relacionada con el concepto de “deporte para todos” y en la búsqueda de esta integración se traslada la corriente al ámbito educativo.

En este sentido, se podría indicar que son un conjunto de deportes que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales a través de modificaciones reglamentarias y/o utilización de material novedoso. (Hernández Pérez, 2007).

Además Ortí (2004) en Riera y Río, (2022) añade que muchos de estos deportes y juegos alternativos han venido siendo utilizados en otros ámbitos como el recreativo y de tiempo libre y lo que es realmente novedoso es su incorporación en el currículo de la Educación Física.

Por tanto, las principales características de los juegos y deportes alternativos según Hernández Pérez (2007) son las siguientes: a) priman la participación y los valores sociales, b) utilizan instalaciones y material transformados, c) proporcionan un

alto grado de motivación por lo novedoso de la actividad, d) se basan en la filosofía de “deporte para todos”, e) aumentan las oportunidades para satisfacer las necesidades individuales, f) benefician la coeducación y la cooperación desde su reglamento, y g) reducen las exigencias técnicas.

En este trabajo, nos centraremos específicamente en el pinfuvote, debido a que es el deporte alternativo seleccionado para llevar a cabo durante las sesiones de Educación Física.

3.2. El pinfuvote y su reglamento

Hay que remontarse hasta 1992 para encontrar las primeras semillas del PINFUVOTE. Es en el C.P. “La Motilla” de Dos Hermanas (Sevilla-España), durante una clase de voleibol, cuando el creador de esta nueva práctica deportiva comienza a adaptar y modificar una serie de reglas con objeto de integrar a la mayoría del alumnado participante (Roca y Olmedo, 2015).

Las evidencias durante el juego (escasa participación de determinados alumnos/as, ya sea por sobrepeso o bajo nivel de competencia, mínima continuidad en el juego, abundantes pérdidas de balón y continuos momentos de inactividad), demandaban una serie de modificaciones y adaptaciones que generaran un juego mucho más dinámico, motivante e integrador para los propios alumnos/as (Roca y Olmedo, 2015).

Es importante mencionar que, según Roca y Olmedo (2015), el pinfuvote desarrolla ciertas habilidades en cada participante como en el ejemplo de Martínez et al. (2023), véase a continuación:

1. Coordinación: el pinfuvote requiere de una buena coordinación tanto visomanual como viso-pédica, además de un buen manejo del control corporal para poder manejar el móvil de manera correcta.

2. Velocidad: el pinfuvote es una práctica donde el balón puede tomar una dirección aleatoria dentro de cada partido, es por esto que cada jugador debe tener ya sea velocidad de reacción, de desplazamiento o gestual y así evitar perder el punto.

3. Agilidad: el pinfuvote es un deporte en el cual el participante debe estar atento a cada situación, esto requiere de movimientos rápidos e inteligentes para enviar el balón al otro campo, haciendo que sea difícil para el equipo rival responder el ataque.

A continuación, según (Juan Lorenzo Roca Brines) se detalla el reglamento del pinfuvote:

3.2.1. Terreno de juego

a) Dimensiones: rectángulo rodeado de una zona libre de 3 metros por cada lado. En función del número de participantes o de la instalación, puede jugarse en diferentes sitios: pista de pádel (20x10 metros), campo de voleibol (18x9 metros), de baloncesto (28x15 metros) o de fútbol sala/balonmano (40x20 metros).

b) Superficie: plana, horizontal y uniforme, evitando superficies rugosas y/o resbaladizas.

c) Líneas de campo:

- Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la pista de juego.
- Línea central que divide la pista en dos campos iguales.

- Línea en cada campo que subdivide cada uno en otras dos partes iguales, delimitando dos zonas.

d) Zonas:

- En cada campo existe la zona delantera y la trasera.

- En el centro de cada campo *se encuentra* un círculo donde se realiza el saque.

1 metro de diámetro en campo de voleibol, 1,5 metros si es en el de baloncesto y 2 metros si es en campo de fútbol sala/balonmano.

3.2.2. Material

a) Red y postes:

- La red está colocada verticalmente sobre la línea central a una altura del suelo de 1,07 metros (altura red tenis).

- Los postes que sostienen la red están colocados a ambos lados de la línea central del campo y hacen la función de “antenas” sobresaliendo por encima de la red.

b) Balón:

- Debe de ser esférico, blando y ligero, de una circunferencia aproximada de 60-70 cm y que permita el bote sin dificultad.

3.2.3. Jugadores

a) Cada equipo está formado por un determinado número de jugadores en función de las medidas del campo que nos encontremos. Así que:

- En una pista de pádel o tenis, el número de jugadores puede oscilar de 2 a 4 jugadores.

- Para un campo de voleibol, los equipos están compuestos por 5 y/o 6 jugadores.
 - Si el juego se desarrolla en un campo de baloncesto, los equipos pueden estar formados por 7, 8, 9 y 10 participantes.
 - Para una pista de fútbol-sala o balonmano, los miembros de un equipo podrán oscilar entre 11 y 20.
- b) Los equipos pueden ser indistintamente masculinos, femeninos o mixtos.
- c) Uno de los jugadores, será el capitán del equipo.

3.2.4. ¿Cómo se juega?

- a) Sorteo
- Antes del partido, se realiza un sorteo para decidir quién saca y los lados del campo que van a ocupar los equipos.
 - El sorteo se realiza en presencia del árbitro y los capitanes de los respectivos equipos.
- b) Orden de saque
- Antes de comenzar cada set, el capitán o entrenador de cada equipo facilitará al árbitro el orden de los jugadores que van a realizar los saques
- c) Posiciones
- Al iniciar cada set, los jugadores de cada equipo se distribuyen de forma proporcional entre las dos zonas en las que está dividido su campo. Así, deben haber un mismo número de jugadores en ambas zonas (“delanteros” y “traseros”).

- En el caso que la competición fuera impar, uno de ellos actúa siempre dentro del círculo de saque, quedando fijo en dicha posición hasta que le corresponda sacar a otro compañero.

- Esta organización tiene que mantenerse durante todo el set.

- Durante el juego, los jugadores no pueden invadir la otra zona contigua de su campo.

- Por el contrario, en cada una de las zonas (delantera y trasera), existe libertad de movimientos y posiciones entre los jugadores durante el set.

d) El saque:

- Se realiza siempre desde el círculo central (“zona de saque”), manteniendo los dos pies dentro de éste y sin saltar.

- El balón puede ser lanzado o golpeado con cualquier parte del cuerpo (cabeza, rodilla, pie, mano...), con o sin bote previo.

- En el caso que el balón toque la red y pase al campo contrario, el equipo dispondrá de otro saque (“media”).

- El jugador que efectúa el saque se incorporará inmediatamente después a su zona de juego (delantera o trasera).

- Está permitido bloquear el saque del equipo contrario

- Cuando el equipo que está sacando anota tres puntos consecutivos (ya sea de saque directo o jugada), hay cambio de sacador y de zona en ambos equipos, con objeto de dinamizar el juego. Los jugadores intercambian la zona que ocupan, disponiéndose a

sacar otro jugador del equipo que estaba sacando y que le corresponda según el orden establecido.

3.2.5. Golpes y contactos con el balón

- Un toque o golpeo es cualquier contacto de un jugador con el balón.
- Un equipo tiene derecho a un máximo de tres toques y tres botes (uno entre cada golpe), para devolver el balón al campo contrario.
- El balón, durante el juego, puede ser golpeado con cualquier parte del cuerpo.
- Cuando un equipo toca el balón más de tres veces antes de devolverlo.
- Cuando un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma consecutiva.
- Cuando el balón es retenido y no rebota después del golpe.
- El jugador NO puede pasar las manos y brazos más allá de la red y hacia el campo contrario.
- El balón puede tocar la red mientras la cruza.
- Si el balón no supera la red, finaliza la jugada.
- Los cambios de jugadores son ilimitados pudiendo entrar y salir del juego a criterio del entrenador.
- Las sustituciones necesitan la autorización del árbitro realizándose con el juego parado.
- Los cambios de jugadores se realizarán por la zona central del campo, cerca de la red y donde se encuentra el árbitro auxiliar-anotador.

- El jugador entrante debe esperar a que el saliente haya abandonado el terreno de juego para poder entrar.

3.2.6. Puntuaciones

En PINFUVOTE, el equipo que gana una jugada anota un punto (*sistema jugada punto*). Cuando el que recibe gana una jugada, obtiene un punto y el derecho al saque.

a) Para anotar un punto:

- Tocar el balón más de tres veces antes de devolverlo.
- Realizar dos toques seguidos un mismo jugador.
- Lanzar el balón fuera de los límites del terreno de juego.
- No pasar la red.
- Cuando el equipo que saca gana una jugada, anota 1 punto y continúa sacando (tres saques como máximo por jugador).
- Cuando el equipo que recibe gana una jugada, obtiene 1 punto y el derecho al saque.

b) Antirreglamentarias:

- Invasión del campo contrario, por encima o por debajo de la red.
- Tocar la red con cualquier parte del cuerpo.
- Cambiarse los jugadores de zona antes de finalizar el set.
- Tocar el balón por encima de la red antes que el adversario haya realizado un toque o golpeo.

- Dirigirse de forma irrespetuosa (mediante conducta grosera, ofensiva o agresiva), hacia los árbitros, oficiales de mesa, adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

- Hacer caso omiso a las advertencias o decisiones de los árbitros.

- *(Todas las faltas señaladas anteriormente se sancionarán con un punto y servicio para el contrario).

c) Jugada especial:

- Cuando tres jugadores de un mismo equipo participan en una jugada golpeando el balón cada uno con una parte distinta (manos, pies o cabeza), y ganan la jugada, dicho equipo anota 3 puntos (“TRIPIN”). Este tipo de jugada tiene mayor valor debido a que se requiere una mayor coordinación y habilidad entre los componentes de un mismo equipo.

d) Para ganar un set:

- Un set (excepto el 5º), lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.

e) Para ganar un partido:

- El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar 3 sets.
- En caso de empate a 2 sets, se jugará un 5º set a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.

Figura 1: Resumen de la normativa del pinfuvote. Extraída de Roca y Olmedo (2017).

Nuevo deporte alternativo...

P I N F U V O T E

Ping-pong Fútbol Voleibol Tenis

El PINFUVOTE es un nuevo juego-deporte que fusiona reglas del PING-pong, el FÚTBOL, el VOLEIBOL y el TENIS, a la vez que incorpora otras de nueva creación con el objetivo de hacer partícipe en el juego a la mayoría de los alumnos/as.

El Balón

Esférico, blando (de espuma o similar), ligero, de una circunferencia aprox. de 60-70 cm (\varnothing 19-21 cm), y que permita el bote sin dificultad.

La Red

Red baja, colocada verticalmente sobre la línea central a la altura de la red de tenis.

1,07 m.

Objetivo del juego

Jugado por dos equipos en un campo dividido por una red, el juego consiste en enviar el móvil al campo contrario para que éste toque dos veces consecutivas el suelo o que el equipo adversario no pueda devolverlo.

Principales Reglas

- » Equipos mixtos de 3 a 20 jugadores.
- » El balón puede ser golpeado con cualquier parte del cuerpo.
- » Máximo 3 toques y 3 botes (uno entre cada golpe), por equipo.
- » Después de 3 puntos consecutivos de un equipo, cambio de sacador y de zona, en ambos equipos.

Jugadores

- » Cambios ilimitados.
- » Orden de jugadores a la hora de realizar el saque.
- » Libertad de movimiento en las "zonas" sin poder invadir la contigua.

El Campo

El saque se realiza desde un círculo central con los 2 pies dentro y sin saltar.

En el saque el balón puede ser lanzado o golpeado con cualquier parte del cuerpo, con o sin bote previo.

Prohibido:

- ❌ Coger o retener el balón.
- ❌ Golpearle 2 veces seguidas.
- ❌ Bloquear el saque contrario.
- ❌ Invadir el campo contrario, por encima de la red o tocar ésta con cualquier parte del cuerpo.

Jugada "TRIPIN":

3 puntos = ganar la jugada golpeando el balón con 3 partes distintas (manos, pies y cabeza).

Autores:
 Juan Lorenzo Roca Brines (Inventor PINFUVOTE)
 José Ángel Olmedo Ramos

www.pinfuvote.net pinfuvote@hotmail.com

Síguenos en:   

IV. MÉTODO

4. MÉTODO

En este apartado, se detalla el proceso llevado a cabo en el Trabajo de Fin de Máster (TFM), cubriendo cada uno de sus puntos claves:

En primer lugar, una vez revisada la programación del centro, acorde a lo planteado en el apartado 5, se detectó que no se realizaba ninguna situación de aprendizaje donde se trabaje los deportes alternativos. Por ello, como elemento de innovación, se introdujo el pinfuvote para cambiar el paradigma de los deportes tradicionales hacia la equidad y diversificación del deporte.

En base a lo expuesto, se plantearon los OG1 y OG2, con los objetivos específicos de cada uno, en el apartado 2 del TFM. Conforme a los objetivos planteados, se revisó la literatura científica y la capacidad de implementar esta situación de aprendizaje en el centro escolar, consultando los Decretos y Ordenes de la Comunidad de Cataluña.

Para la búsqueda de artículos que conforman el marco teórico, se buscó en la plataforma de Google Scholar y Google. Las palabras clave para su búsqueda fueron pinfuvote, educación física, secundaria y deportes alternativos.

En base a estos pasos, se creó la situación de aprendizaje del pinfuvote, que pudo ser llevada a cabo. Se implementaron las 3 sesiones en cada clase de tercero sin ningún impedimento. (Riera y Río, 2022)

Por último, conforme a la experiencia docente y el documento presentado, se realizó la conclusión, en base a los objetivos planteados y resultados obtenidos.

V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN

5. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de Cataluña

La institución educativa catalana está sujeta a una serie de leyes y normativas vigentes tanto a nivel estatal como autonómico. En el caso del instituto de la Escola Pia de Calella, se le aplica la normativa siguiente:

Nivel estatal:

- **Ley orgánica de Educación (LOE):** promulgada en 2006, establece el marco general del sistema educativo español, incluyendo la organización y funcionamiento de los institutos de educación secundaria.

- **Ley Orgánica de Modificación de la LOE (LOMLOE):** entrada en vigor el 29 de diciembre de 2020. Modifica aspectos significativos del sistema educativo español, derogando la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Esta ley establece las bases del sistema educativo español. Es una normativa estatal que regula aspectos como la organización y estructura del sistema educativo, los contenidos curriculares y los procedimientos de evaluación.

- **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo:** establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). El decreto establece los contenidos mínimos que deben ser impartidos en la ESO.

- **Decreto 150/2017, de 17 de octubre:** regula la atención educativa al alumnado en el marco del sistema educativo inclusivo. Este decreto aborda cuestiones relacionadas con la atención educativa al alumnado dentro de un marco inclusivo.

Establece las medidas para asegurar la participación y el éxito académico de todos los alumnos, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales.

Nivel autonómico:

En Cataluña, la educación está gestionada por la Generalidad de Cataluña, rigiéndose por la siguiente normativa:

- **Ley Educación de Cataluña (LEC):** aprobada el 25 de marzo de 2009, establece el marco general del sistema educativo catalán, incluyendo aspectos como la estructura del sistema educativo, los principios pedagógicos, la organización de los centros educativos y el régimen jurídico de la enseñanza.

- **Decreto 175/2022 de 27 de septiembre de 2022, de ordenación de las enseñanzas de la educación básica:** regula la etapa educativa en Cataluña y abarca aspectos como la estructura, currículo educativo, atención a la diversidad, evaluación del aprendizaje, orientación académica y profesional.

- **Resolución para la organización y gestión de los centros educativos para el curso 2023/2024:** Aprueba los documentos necesarios para la organización y gestión de los centros educativos en Cataluña durante el curso 2023/2024.

5.2.- Contextualización del centro educativo

La Escola Pia de Calella es una institución educativa ubicada a la localidad de Calella, comarca del Maresme, provincia de Cataluña, España.

Según datos del “Institut d’Estadística de Catalunya” Calella tiene una población de 19762 habitantes en 2023.

Esta localidad, su principal foco de atención y económico es el turismo. Durante la temporada alta (verano principalmente), la población se ve aumentada significativamente. También, la economía está centrada en el sector servicios como: restaurantes, bares, tiendas y actividades de ocio. Por ello, tiene una gran diversidad cultural debido a que hay una gran oferta de puestos de trabajo que enriquece a la ciudad.

El proyecto del centro educativo es el SUMMEM, que adapta a la sociedad a los retos del siglo XXI. ¿Qué define el SUMMEM?

- Itinerarios de aprendizaje: Metodología en la que planteamos retos interesantes y problemas sociales reales donde se buscan soluciones posibles.

- Aprendizaje por competencias: Nuestros alumnos buscan, transfieren, comunican, reflexionan y desarrollan el espíritu crítico y respetuoso.

- Desarrollo de la personalidad: Fomentan la empatía, la creatividad, la tolerancia a la presión, la actitud positiva y la sensibilidad a la realidad social.

- Aprendizaje cooperativo: Trabajo en equipo que cooperan para aprender juntos, potenciando las capacidades de cada alumno/a.

- Rigor pedagógico: asesoramiento hacia el ámbito universitario. Equipo docente con trayectoria innovadora.

Se dispone de un servicio de detección y seguimiento de dificultades en el proceso de aprendizaje, formado por un equipo psicopedagógico que interviene en:

- Orientación personal académica y profesional de nuestros alumnos.

- Pruebas de seguimiento en todas las etapas.

- Coordinación con los profesionales de servicios externos que atienden a nuestro alumnado.

- Asesoramiento a las familias.

En relación con el ámbito de la Educación Física y el desarrollo de la asignatura, prioritariamente se realizan las sesiones en el pabellón del centro. No obstante, también cuenta con una pista al aire libre, capacitada para su uso en la asignatura.

Calella es una localidad donde la práctica deportiva es muy frecuente y variada. Por ello, se realizan algunos deportes fuera del centro escolar. Por ejemplo:

- Club Natación Calella: Es un club de natación que ofrece clases de natación para todas las edades, desde niños hasta adultos. También puede tener otras actividades acuáticas como waterpolo. En mi caso, con 1º de la ESO vamos a realizar natación a sus instalaciones.

- Club de Atletismo Calella: Ceden las instalaciones para la práctica de las diferentes pruebas de atletismo o para trabajar las cualidades físicas básicas.

- Club Tenis de Mesa Calella: Instalaciones perfectamente adaptadas para trabajar con un gran volumen de alumnado y su práctica fluida. En mi caso, con 3º ESO vamos a realizar ping-pong a sus instalaciones.

5.3.- Presentación de la programación didáctica de la Escola Pia de Calella en 3ºESO

Como en todos los centros educativos hay una temporalización y secuenciación de los contenidos según el trimestre y el curso. En este caso, se detallan los contenidos de 3º ESO por trimestres tal como se observa en la tabla 1.

Tabla 1: Secuencia de los contenidos y temporalización por trimestres.

3º ESO	1er TRIMESTRE			
	Cualidades físicas I	Resistencia	24 horas	12 sesiones
	2do TRIMESTRE			
	Cualidades físicas II	Velocidad y juegos	12 horas	6 sesiones
	Iniciación deportes implementos I	Técnicas básicas bádminton	12 horas	6 sesiones
	3er TRIMESTRE			
	Deportes implementos II	Introducción al tenis de mesa	12 horas	6 sesiones
Competición bádminton		12 horas	6 sesiones	

-Competencias y evaluación.

Las competencias seleccionadas por el docente van en relación con las actividades de evaluación. En el deporte que he podido estar e intervenir es el tenis de mesa. La progresión va desde la fase de observación hasta la autoevaluación i coevaluación. El docente coge una idea previa en la/s primera/s sesión/es. Seguidamente, recoge un control diario de la evolución de los alumnos a nivel actitudinal y técnico, con el cuaderno del docente. La evaluación continua en base a la evolución del alumnado, pero también en base a la clasificación obtenida en el torneo. A través de la clasificación y la evolución seguida, se les califica. Por último, se autoevalúan y juntamente con la heteroevaluación del docente, sale la nota final.

-Metodología utilizada.

La metodología utilizada durante las sesiones sigue el mismo hilo conductor. Primeramente, se expone el deporte y las nociones básicas del mismo. Las sesiones introductorias son más dirigidas por el docente para explicar la técnica, funcionamiento del deporte, qué cosas son válidas y el correcto uso del material e instalaciones. Las siguientes sesiones el docente pasa a un segundo plano, cogiendo el alumno mucho más protagonismo, realizando los ejercicios más autónomamente y el docente aplicando las correcciones necesarias en el momento preciso. La última sesión ya es completamente autónoma, el docente vigila y actúa si es necesario. El alumnado lleva la puntuación, la autogestión, la resolución de conflictos, etc. El docente marca los tiempos para que el tiempo de practica motor sea equitativa.

-Utilización de las TIC.

Las explicaciones introductorias, cuando se presenta el contenido a trabajar, el discurso va acompañado de un vídeo para clarificar y ejemplificar qué se trabajará en las siguientes sesiones. Este apoyo suele gustar al alumnado ya que visualizan el contenido y les crea la necesidad de quererlo practicar.

También, se ha pasado de un formato más convencional, a uno más digital. Las tareas y evaluaciones se cuelgan en el Google Classroom, herramienta que sirve tanto al docente como al alumno para crear, gestionar y evaluar online sin necesidad de usar papel.

-Atención a la diversidad. Desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad. Refuerzo y grupos de atención especial. Actividades de refuerzo y mejora.

El alumnado con necesidades educativas especiales, se le adapta el contenido para que también pueda realizar los ejercicios. Además, con el alumno en cuestión,

siempre hay un velador que le acompaña y ayuda para la consecución del objetivo. Los ejercicios que se plantean suelen ser para el alumno únicamente. No obstante, se intenta introducir en la sesión con los/as compañeros/as para que se sienta identificado dentro de la clase. Por tanto, realiza parte de la sesión de forma autónoma y dependiendo del momento de la sesión y de cómo se encuentre, se introduce con los demás.

-Actividades Complementarias y Extraescolares.

El alumnado que quiere mejorar la nota de la asignatura, se le propone que haga un trabajo complementario donde haga una ampliación del contenido que están tratando en las sesiones. Por ejemplo, en las sesiones de tenis de mesa, se les pide que hagan un trabajo sobre diferentes aspectos como el origen, sesión con sus partes (calentamiento, parte principal y vuelta a la calma), el material, las instalaciones, el alumnado y la atención a la diversidad.

Para el alumnado que quiera empezar a familiarizarse con los casales de verano y las actividades extraescolares, des del centro educativo se les anima a sacarse el título de premonitor y empezar a tener la sensación de liderazgo, responsabilidad, empatía, etc. que se requiere en estas faenas.

-Participación en proyectos (ABP, APS) y programas interdisciplinares.

En el centro educativo se trabaja de forma interdisciplinar y por proyectos. Promueven la integración de diferentes áreas de conocimiento, permitiendo trabajar en proyectos que combinan diversas disciplinas. Utiliza el ABP y el APS, fomentando la participación activa del alumnado en su propio proceso de aprendizaje.

5.4.- Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora.

En este apartado analizo la programación y expongo propuestas de mejora para intentar mejorar la calidad docente. Los aspectos analizados son: el cumplimiento de la legislación, coherencia entre contenidos y la realidad de las sesiones, utilización de las TIC, si se aplican las metodologías activas, si hay coherencia en la evaluación, la atención a la diversidad, participación del centro en proyectos y otras mejoras que como profesorado en prácticas propondría.

Véase en la Tabla 2, las propuestas de mejora planteadas para dichos aspectos.

Tabla 2: Análisis crítico de la programación de Educación Física

Aspectos de la programación analizados	Propuestas de mejora
Cumplimiento de la legislación actual	Las programaciones del centro escolar están en la antigua Ley Orgánica (LOMCE). Poco a poco, están cambiándolas hacia la nueva Ley (LOMLOE). A diferencia de la propia programación del PINFUVOTE realizada con la LOMLOE, toda su planificación era con LOMCE. Por ello, para describir y detallar algunos aspectos de la programación, me ha costado entender por qué eran así, debido al cambio estructural y normativo de ambas leyes.
Coherencia entre los contenidos programados y la realidad de las sesiones	La coherencia entre los contenidos y la realidad de las sesiones concuerda prácticamente a la perfección. Es un docente con experiencia, tiene por mano alternativas y previsión de qué

	<p>puede suceder, anticipándose y adaptándose a la situación. Por ello, el contenido se realiza con lo previamente establecido a lo largo de las sesiones.</p>
<p>Utilización y aplicación de las TIC</p>	<p>Es un centro que ha ido innovándose en las TIC, introduciéndolas de manera progresiva. El contenido y las evaluaciones están colgadas interactivamente con el alumnado. Pero, pienso que se puede implementar algunas TIC para trabajar el contenido de 3º ESO.</p> <p>Por ejemplo, en las sesiones de resistencia, se podrían aplicar bonificaciones por el trabajo autónomo fuera del centro escolar. Hay aplicaciones como STRAVA, que registra tu actividad física, donde tus compañeros/as pueden compartir sus rutas, entrenamientos, ritmos, etc. Se podría aplicar un trabajo extra donde individual y colectivamente se trabaje la resistencia de forma lúdica y en compañía. Adquiriendo un estilo de vida saludable que va más allá de la sesión de educación física.</p>
<p>Metodologías activas, si se aplican o no</p>	<p>Si que se aplican las metodologías activas para el proceso de aprendizaje-enseñanza. El proyecto del centro acoge diferentes asignaturas y realizan un trabajo en base a un problema a resolver. En la programación de 2º ESO y 4º ESO sí que se trabaja el área de la Educación Física. Pero, en 3º ESO no. Por ello, creo que se debería de dar hincapié para hacerse.</p> <p>La propuesta que ofrezco es la siguiente. En las sesiones de resistencia, el alumnado trabajará en grupos para establecer objetivos</p>

	<p>tanto individuales como grupales, basados en aspectos que deseen mejorar o resolver, partiendo de una situación problema. Luego, desarrollaran un proyecto detallando como planean alcanzar estos objetivos, incluyendo una introducción, investigación, implementación, registro, evaluación y presentación final. Esta metodología pondrá al estudiante en el centro del proceso aprendizaje, permitiéndoles sentirse parte activa del desarrollo.</p>
<p>Coherencia en la evaluación realizada</p>	<p>El alumnado sabe en todo momento como va a ser evaluado. Los porcentajes se basan en diferentes criterios, en función de qué quiere que aprendan. La distribución está bien repartida, hay diferentes aspectos que evalúa como: la observación inicial del alumnado, control diario de la evolución del alumnado a nivel técnico i actitudinal, valoración individual del proceso seguido y de la adquisición de la habilidad, el uso de fichas de autoevaluación y coevaluación.</p> <p>Para la mejora de esta, añadiría que se debe evaluar el aspecto táctico; ese conjunto de estrategias y decisiones que el alumnado adopta para resolver la situación de juego. Propiciando alumnos/as capaces de tomar decisiones eficaces y eficientes.</p>
<p>Atención a la diversidad</p>	<p>En el tenis de mesa, el velador jugaba con el alumno con necesidades educativas en una mesa a parte y después jugaba el torneo con el grupo.</p>

	<p>Las cosas que mejoraría en el trabajo con él serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poner más de un bote para que me pueda devolver la pelota, debido a que le cuesta calcular la trayectoria y su visión es reducida. Por ello, introduciendo esta norma, el alumno es capaz de visualizar con mayor tiempo la pelota y poder golpearla con mayor éxito. - Otro ejercicio sería dejar botar la pelota delante suyo y que tenga que decidir con qué lado de la pala golpear. Este ejercicio es más simple que el otro porque la pelota vota en el mismo eje, debe de calcular el bote y golpear.
<p>Participación del centro en proyectos</p>	<p>El principal proyecto que se desarrolla en el centro es el Ironteen. Es un proyecto que involucra diferentes disciplinas deportivas (correr, natación y ciclismo), simulando un triatlón, pero adaptado a las capacidades del alumnado. Esto se podría mejorar, involucrando al municipio entero, realizando promoción del proyecto y colaborando con otros centros educativos. Implementando estas mejoras, se podría convertir en un proyecto no solo a nivel de centro, sino que abarcaría un gran abanico de participantes, promoviendo la actividad física entre el alumnado.</p>
<p>Y otras mejoras que como profesorado de prácticas propondrías</p>	<p>En todas las sesiones prácticamente, se inicia la sesión con vueltas al campo y movilidad articular general. Pienso que es un paradigma</p>

	<p>que hay que ir cambiando, debido a que, dependiendo de las demandas físicas del deporte, dar vueltas al campo sirve de poco. Por ejemplo, en el tenis de mesa, cuando tenía que hacer el calentamiento, trabajaba mucho lateralmente, ya que en el deporte se juega así. De poco servía hacer vueltas alrededor de las mesas. Por ello, hay que analizar el deporte y aplicar un calentamiento que te lleve a trabajar las acciones de este.</p>
--	---

VI. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

6. - SITUACIÓN DE APRENDIZAJE EN 3º ESO

6.1. Situación de Aprendizaje

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE				
NOMBRE (Saberes Básicos Principales): El mote de mi deporte es pinfuvote				
Curso: 3º ESO	Bloque saberes básicos: <ul style="list-style-type: none"> - Bloque de vida activa y saldable. - Bloque de resolución de problemas en situaciones motrices. - Bloque de valores, autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. 	SA: 2	Trimes- tre: 3	Nº Sesiones: 3
Justificación: <p>La Escola Pia de Calella se encuentra en un municipio que destaca por su riqueza deportiva. El pinfuvote agrupa 4 deportes que son practicados en el municipio. Entonces, las herramientas que ofrezca al alumnado, las pueden trasladar y adaptar a sus deportes. En lo que se refiere a los retos del siglo XXI y los Objetivos de desarrollo Sostenible nos centraremos en la ODS 5, que trata sobre la igualdad de género. Esta se trabaja mediante la elaboración de equipos mixtos y reglas inclusivas donde se participe equitativamente. Porque el deporte no entiende de géneros, sino que es apto para todo el mundo.</p>				
Saberes básicos: <u>Vida activa y saldable:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Hábitos saludables <ul style="list-style-type: none"> ○ Valoración e integración de la actividad física como fuente de disfrute, de liberación de tensiones y bienestar. ○ Adopción progresiva de hábitos higiénicos y saludables (horas de sueño, práctica regular de actividad física...) que aseguran la calidad de vida. <u>Resolución de problemas en situaciones motrices:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Esquema corporal <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilización consciente del cuerpo mostrando control y dominio corporal en las manifestaciones 				

fisicodeportivas que se realizan.

- Habilidades motrices básicas y específicas (técnica, táctica y estrategia) para la resolución de situaciones motrices
 - o Resolución eficaz de situaciones de ataque y/o defensivas en situaciones de juego reducido o juego real en los deportes de equipo.
 - o Introducción a diferentes deportes alternativos como forma de entender la práctica deportiva más allá de los deportes mediáticos.

Valores, autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:

- Actividad física, género y discriminación
 - o Responsabilidad y compromiso activo delante de los estereotipos, actuaciones discriminatorias de género, étnicas, socioeconómicas, de competencia motriz y cualquier tipo de violencia que se pueda dar.

Objetivos didácticos

1. Participar activamente en los ejercicios del pinfuvote favoreciendo el respeto y la cohesión de grupo.
2. Resolver situaciones motrices en diferentes contextos de juego aplicando elementos tácticos, técnicos y estratégicos.

Reto inicial: ¿Conocéis los deportes alternativos, y concretamente el pinfuvote?

Temporalización (Descripción de las sesiones).

Sesión 1 (2 horas): Presentación de qué son los deportes alternativos y un Kahoot para familiarizarse con el pinfuvote. También, se explicará la situación de aprendizaje final. No obstante, se realizará parte práctica para tener un primer contacto con el balón y las capacidades de acción que se pueden adquirir y desarrollar en este deporte alternativo. Esta primera sesión me servirá para tener una evaluación inicial del nivel técnico y táctico del alumnado.

Sesión 2 (2 horas): Trabajo técnico y táctico en situaciones aisladas y propias del deporte. El calentamiento consistirá en situaciones de juego donde tengan que mantener la pelota en parejas y grupos mixtos. La parte principal se trabajará situaciones de juego reducidas y sin posiciones. Posteriormente se pasará con más jugadores/as, posiciones y rotaciones. De vuelta a la calma se estirará la musculatura implicada durante la sesión.

Sesión 3 (2horas): Situación de aprendizaje final. Partidos con normativa, jugadores y espacio real.

Situación aprendizaje final:

Partido de pinfuvote con la normativa, jugadores y espacio real de juego con la implicación íntegra de todo el alumnado.

O.G.E. a), b), c), h)

C.Clave: d) C.D. e) C. personal, social y de aprender a aprender. g) Competencia emprendedora.

EVALUACIÓN

Competencias específicas	Criterios de Evaluación:	Saberes básicos:	Actividades de Evaluación	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación %
1	1.3	<u>Vida activa y saldable:</u> -Hábitos saludables Adopción progresiva de hábitos higiénicos y saludables (horas de sueño, práctica regular de actividad física...) que aseguran	Actividades diarias de clase y hábitos de higiene	Lista de control 50% Registro anecdótico 50%

		la calidad de vida.		
2	2.1 2.2	<p><u>Vida activa y salvable:</u></p> <p>-Hábitos saludables.</p> <p>Valoración e integración de la actividad física como fuente de disfrute, de liberación de tensiones y bienestar.</p> <p><u>Resolución de problemas en situaciones motrices:</u></p> <p>-Esquema corporal.</p> <p>Utilización consciente del cuerpo mostrando control y dominio corporal en las manifestaciones fisicodeportivas que se realizan.</p> <p>-Habilidades motrices básicas y específicas (técnica, táctica y estrategia) para la resolución de situaciones motrices.</p> <p>Resolución eficaz de situaciones de ataque y/o defensivas en situaciones de juego reducido o juego real en los deportes de equipo.</p> <p>Introducción a diferentes deportes alternativos como forma de entender la práctica deportiva más allá de los deportes mediáticos</p>	<p>Evaluación inicial:</p> <p>Partidos 2 vs 2 y 4 vs 4</p>	<p>Registro anecdótico 10%</p> <p>Lista de control 10%</p> <p>Heteroevaluación 40%</p> <p>Autoevaluación 20%</p> <p>Coevaluación 20%</p>
5	5.1 5.4	<p><u>Resolución de problemas en situaciones motrices:</u></p>	Partido 6 vs 6	<p>Heteroevaluación 50%</p> <p>Autoevaluación 25%</p>

		<p>-Esquema corporal</p> <p>Utilización consciente del cuerpo mostrando control y dominio corporal en las manifestaciones fisicodeportivas que se realizan.</p> <p>-Habilidades motrices básicas y específicas (técnica, táctica y estrategia) para la resolución de situaciones motrices</p> <p>Resolución eficaz de situaciones de ataque y/o defensivas en situaciones de juego reducido o juego real en los deportes de equipo.</p> <p>Introducción a diferentes deportes alternativos como forma de entender la práctica deportiva más allá de los deportes mediáticos.</p> <p><u>Valores, autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</u></p> <p>-Actividad física, género y discriminación.</p> <p>Responsabilidad y compromiso activo delante de los estereotipos, actuaciones discriminatorias de género, étnicas, socioeconómicas, de competencia motriz y cualquier tipo de violencia que se pueda dar.</p>		Coevaluación 25%
Metodología				

Estrategia de la práctica: Mixta	Estilos de enseñanza: Aprendizaje basado en la tarea
Metodologías activas y/o emergentes: En la primera sesión incluyo un Kahoot como método dinámico para la familiarización del contenido a tratar. A lo largo de las sesiones se irá rotando de parejas y grupos para favorecer la interacción con el mayor número de personas posibles.	
Distribución grupo – clase: Parejas, grupos reducidos, gran grupo.	Participación: Simultánea
Posición del profesor: Externa al grupo	Feedback: Concurrente y retardado

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Principios DUA aplicados a priori:

Formas de implicación (Principio III):

La atención tengo dos formas de captarla: una es mediante un pitido y la otra es bajar el volumen de mi explicación, pero mantengo el discurso, favoreciendo que el alumnado tenga que bajar el volumen para que se pueda enterar toda la clase. Para mantener el esfuerzo y la motivación utilizo la variación de ejercicios progresivamente, donde el estímulo sea nuevo, pero a la vez relacionado con la tarea anterior. Además, las parejas se van rotando, viendo diferentes formas de jugar, adaptarse, etc. Durante las sesiones, al principio estoy muy encima de ellos/as, pero a medida que van avanzando, con el feedback otorgado y la ayuda de los compañeros/as, van entendiendo la normativa y las formas de jugar del deporte, siendo más autosuficientes.

Diferentes medios de representación (Principio I):

La información la presento de diferentes formas, en función de la complejidad del ejercicio, si lo han realizado con anterioridad y del momento de la sesión. En todos los ejercicios utilizo la expresión oral para la explicación, además de un ejemplo práctico para que les sea más visual. A veces, utilizo la pizarra para explicar o presentar información que quiero que quede reflejada, como por ejemplo la puntuación o el terreno de juego.

Para la activación de conocimientos previos y aprender de nuevos, tengo en cuenta de qué deporte vienen y cómo les puede beneficiar o perjudicar. Además, se proponen retos dentro de los ejercicios para que les

resulte más desafiante. Por ejemplo, el alumnado que viene del voleibol les propongo que le den con la mano menos dominante o prueben con el pie para hacer el remate o pase al compañero.

Diferentes formas de acción y expresión (Principio II):

En los ejercicios planteados durante las sesiones, han probado diferentes tipos de pelota, mostrando que en cada una el patrón motor se tiene que adaptar en función del bote, dimensión, dureza, etc.

Se ha trabajado con pelotas de tenis, donde la recepción y el golpeo deben ser precisos, con pelotas de vóley, mostrando una dimensión más grande y visión más clara. También, se ha probado con globos, teniendo más tiempo para pensar como y hacia donde golpear. La dirección, trayectoria y golpeo de estas pelotas varía por su constitución y la fuerza que se aplique.

Actividades de Refuerzo para alumnos de bajo nivel	Actividades de Ampliación para alumnos alto nivel
1. En los ejercicios con la pelota de tenis, que miren en todo momento la trayectoria del balón, pudiendo cogerla con las dos manos y a menos distancia.	1. En los ejercicios con la pelota de tenis, que disocien la mirada de la pelota y trabajen la mirada periférica, variando la pasada con las dos manos alternadamente.

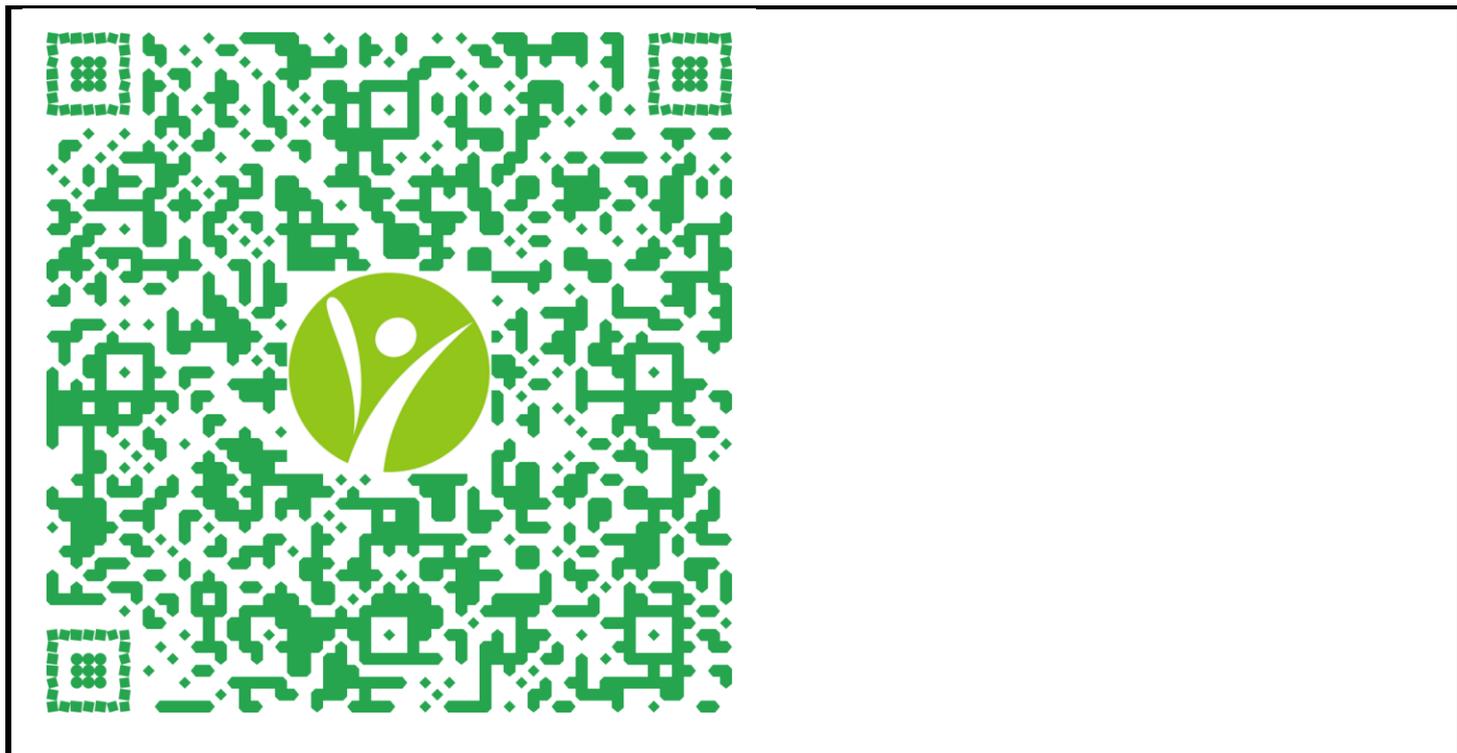
Posibles adaptaciones individualizadas (con alumnos con NEE muy concretas y específicas):

En una de las clases de 3ºESO hay un alumno con NEE. Concretamente, tiene mucha rigidez muscular y la mayor parte del tiempo va en silla de ruedas, debido a una parálisis cerebral al nacer. Su movimiento es poco fluido y se cansa cuando lleva mucho rato de pie. Además, su visión no es total y calcular la trayectoria del balón y golpearlo es complicado. Por todo esto, le he hecho una serie de adaptaciones para que pueda realizar las sesiones del pinfuvote. La principal adaptación ha sido cambiar la pelota por un globo, favoreciendo que el tiempo de reacción no sea tan elevado como con pelota. También, al golpearlo que se sienta más seguro y competente. Además, trabaja íntegramente con el grupo, pero con estas adaptaciones, para que el grupo vea también diferentes materiales y formas de actuar.

Material didáctico: 15 pelotas de tenis, 15 de voleibol, 3 globos, 16 conos, 20 petos, 1 red.

Instalaciones/Espacios: Pabellón del centro

Herramientas TIC-TAC-TEP:



Interdisciplinariedad:

Educación Física e Historia en 3º ESO.

Título: Memorias deportivas

El área de Educación Física e Historia se coordinan para trabajar de forma conjunta el siguiente trabajo. El objetivo es explorar la evolución de los deportes a lo largo de su historia. En grupos, se debe decidir e investigar el deporte que se escoja, la historia, de donde procede, el impacto social y cultural, como se jugaba y como se juega. Cada grupo redacta el trabajo, lo acompañan de material gráfico y realizan una exposición oral delante del grupo clase. En cada exposición deben presentar un video de cómo se jugaba y la evolución que ha tenido, mostrando las diferencias esenciales del mismo.

El ejemplo que explico en clase es el siguiente:

Selecciono como deporte el atletismo y concretamente el salto de altura. Explico que su primer registro formal es en las escuelas británicas del siglo XIX, donde se popularizaron los eventos atléticos escolares. Tuvo un impacto social en la igualdad de género en los Juegos Olímpicos del 1928, alcanzando grandes logros, inspirando al sector femenino a participar activamente en deportes competitivos. La técnica de salto ha cambiado a lo largo de su historia. Primeramente, se saltaba de tijera, corrían hacia la barra y la superaban levantando una pierna y luego la otra. Más tarde, se popularizó el estilo rodillo, corrían hacia la barra y pasaban por encima boca abajo. Por último, encontramos la técnica de Fosbury, introducida en los Juegos Olímpicos del 1968, revolucionó el enfoque, realizando un salto curvado hacia la barra y un giro para pasar de espaldas sobre esta.

Esta sería una explicación y demostración simplificada de qué se debe realizar en el trabajo.

Otros:

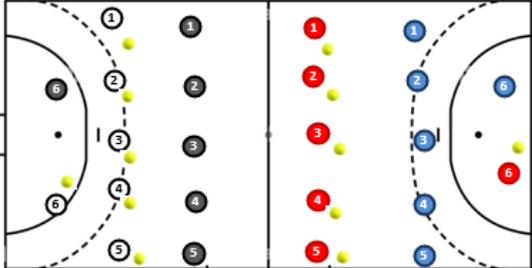
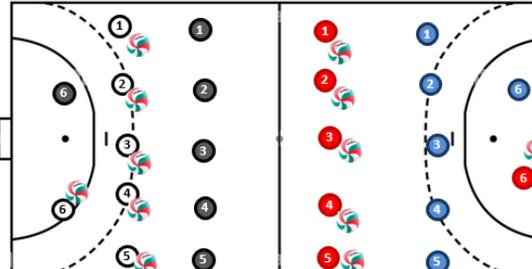
En esta situación de aprendizaje se trabaja la ODS 5: Igualdad de género. El medio por el cual quiero trabajarlo es mediante los deportes alternativos, concretamente el pinfuvote. Puede ser una herramienta coeducativa muy potente debido a que el punto de partida del alumnado es equitativo, requiriendo un trabajo colaborativo, propiciando el logro del proceso y disminuyendo la importancia del resultado.

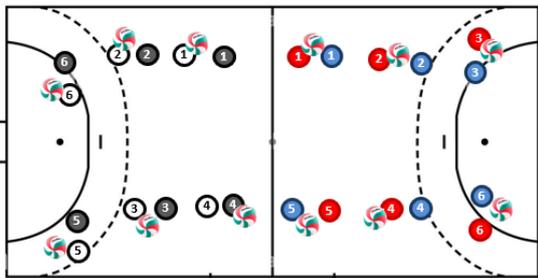
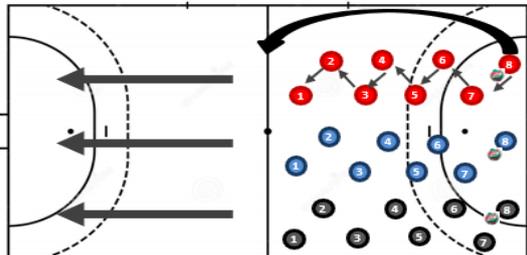
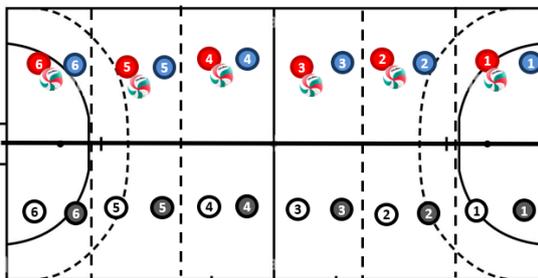
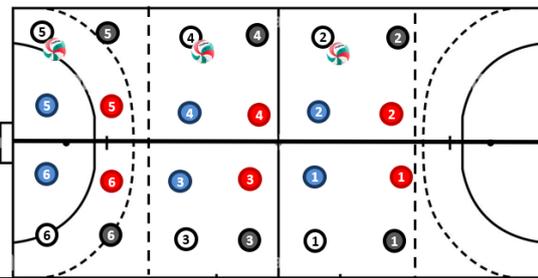
Uno de los elementos que evaluó en la rúbrica son los valores, respetándose a uno mismo y a los/as compañeros/as con los que realizamos los ejercicios. Además, se trabaja siempre que sea posible de forma mixta (chica/chico) propiciando la interacción entre estos.

6.2. Sesiones de la Situación de Aprendizaje

Título Situación de Aprendizaje: El mote de mi deporte es pinfuvote		
Sesión nº: 1	Curso: 3	Trimestre: 3
Nombre de la Sesión: Adentrándonos en los deportes alternativos		Duración: 2 horas
Tipo Sesión: Introdutoria		
Instalaciones: Pabellón		Material: Pelotas de tenis, de voleibol, globos, conos, petos y red
N.º Alumnos/as: 24		
Objetivos didácticos de la sesión:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Participar activamente en los ejercicios del pinfuvote favoreciendo el respeto y la cohesión de grupo. 2. Resolver situaciones motrices en diferentes contextos de juego aplicando elementos tácticos, técnicos y estratégicos. 		
Saberes básicos desarrollados:		
<u>Vida activa y saldable:</u>		
<ul style="list-style-type: none"> - Hábitos saludables <ul style="list-style-type: none"> ○ Valoración e integración de la actividad física como fuente de disfrute, de liberación de tensiones y bienestar. ○ Adopción progresiva de hábitos higiénicos y saludables (horas de sueño, práctica regular de actividad física...) que aseguran la calidad de vida. 		
<u>Resolución de problemas en situaciones motrices:</u>		
<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades motrices básicas y específicas (técnica, táctica y estrategia) para la resolución de situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> ○ Introducción a diferentes deportes alternativos como forma de entender la práctica deportiva más allá de los deportes mediáticos. 		
<u>Valores, autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</u>		
<ul style="list-style-type: none"> - Actividad física, género y discriminación <ul style="list-style-type: none"> ○ Responsabilidad y compromiso activo delante de los estereotipos, actuaciones discriminatorias de género, étnicas, socioeconómicas, de competencia motriz y cualquier tipo de violencia que se pueda dar. 		

Justificación de la Metodología: Se intenta fomentar el respeto hacia los compañeros/as, cambiando constantemente de parejas y de diferente género. Rompiendo el estereotipo social y que el deporte sea para todo el mundo.			
Estilo Enseñanza: Aprendizaje basado en la tarea			
Modelo pedagógico, metodología activa: Pinfuvote como deporte alternativo para salir de lo convencional y la herramienta Kahoot para introducirse en este deporte.			
Estrategia: Mixta			
Agrupación de los alumnos/as: Parejas, grupos reducidos y gran grupo			
Posición Profesor: Externa al grupo		Tipo Feedback: Concurrente y retardado	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
			1h 55 minutos

Calentamiento	<p>Primeramente, haré una introducción del pinfuvote mediante un Kahoot para que empiecen a familiarizarse con la normativa y las formas de juego. También, se explicará la rúbrica de cómo serán evaluados/as.</p>		20 minutos
	<p>Bajaremos al pabellón donde empezaremos la parte práctica (desplazamiento y vestuario).</p>		5 minutos
	<p>1. El primer ejercicio lo realizaremos por parejas y cada una tendrá una pelota de tenis. Entonces, uno de la pareja deberá de lanzar la pelota y el otro deberá de cogerla y viceversa. En los dos casos se tendrá que ir alternando el tipo de pasada (por arriba, a media altura, con bote, etc.) y consecuentemente la recepción de esta será en diferentes alturas y velocidades.</p>		8 minutos
<p>2. El segundo ejercicio cambiaremos la pelota de tenis por la de voleibol y ahora podremos devolver la pelota con golpeo.</p>		8 minutos	

Parte principal	<p>1. Por parejas haremos un frontón con la pared. Se saca dejando que bote y golpeando de abajo hacia arriba. Entonces, el orden es golpeo, toque a la pared y bote, así sucesivamente.</p>		10 minutos
	<p>2. Carrera de relevos divididos en 3 equipos de 8 alumnos. Cada miembro del equipo debe pasar la pelota al siguiente usando las técnicas permitidas (manos, pies o cabeza). Una vez completada la pasada, tengo que ir corriendo a la parte delantera de la fila para poder dar continuidad al equipo.</p>		15 minutos
	<p>3. Partido 2 vs 2 con normativa del pinfuvote pero sin posiciones concretas.</p>		15 minutos
	<p>4. Juntamos parejas y haremos 4 vs 4, añadiendo zona delantera y zona trasera.</p>		20 minutos

V. Calma	<p>El ejercicio de vuelta a la calma se llama relajación imaginativa. El alumnado se coloca en una posición cómoda.</p> <p>Seguidamente, se empieza a guiar al alumnado a través de una visualización relajante, describiendo un entorno y pidiendo que se imaginen cómo se siente allí.</p> <p>Para finalizar, se realiza una reflexión bidireccional, cómo ha ido la sesión, qué mejorarían, qué les ha gustado, cómo se han sentido, etc.</p>		15 minutos
-----------------	--	--	------------

Actividades de Refuerzo: Modificar el material para posibilitar la práctica para todo el alumnado, cambiando la pelota de vóley por un globo si es necesario.

Actividades de Ampliación: En el tiempo libre, fomentar la práctica extraescolar, en este caso del pinfuvote, haciendo videos de los diferentes golpes y subirlo a la plataforma compartida.

Observaciones:

Al ser la primera sesión, tiene una parte introductoria en el aula. Sin embargo, con el uso del Kahoot se busca que la actividad sea amena y dinámica, facilitando la adquisición de la normativa básica del deporte.

Centrándonos en la **ODS 5**, los ejercicios planteados son en todo momento mixtos y se cambian de parejas con frecuencia. Para la sesión introductoria, yo mismo he asignado las parejas, de modo que pueda tener mayor control y asegurarme de que las parejas se forman correctamente.

Título Situación de Aprendizaje: El mote de mi deporte es pinfuvote

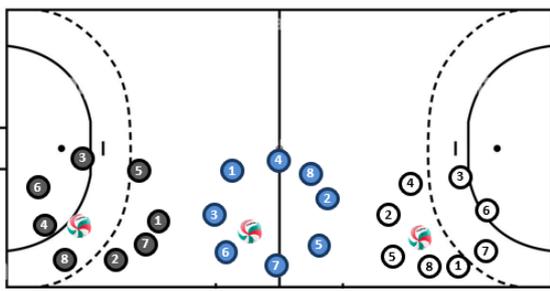
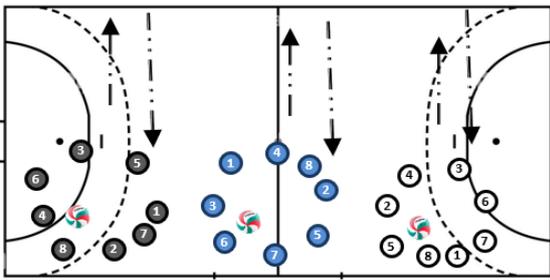
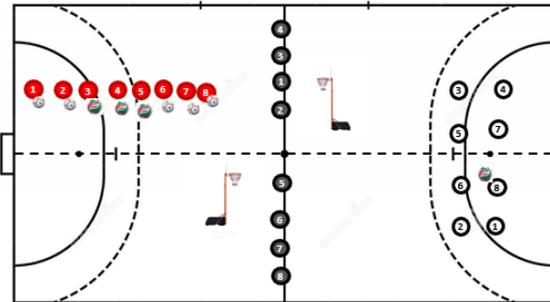
Sesión nº: 2 **Curso:** 3 **Trimestre:** 3

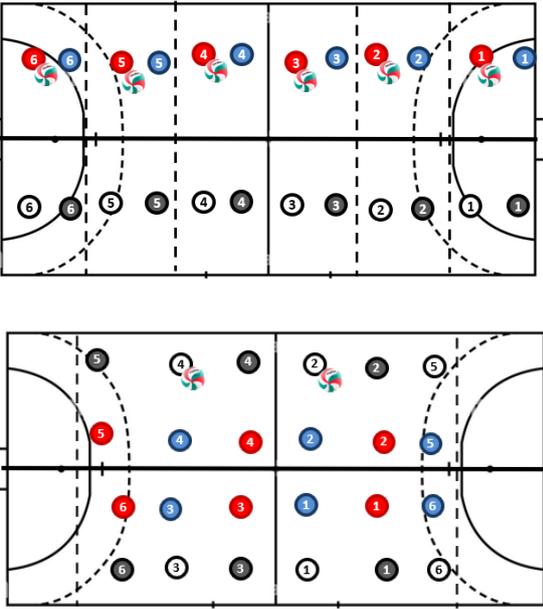
Nombre de la Sesión: Practicando el pinfuvote **Duración:** 2 horas

Tipo Sesión: Desarrollo

Instalaciones: Pabellón	Material: Pelotas de voleibol, globos, conos, petos y red
N.º Alumnos/as: 24	
Objetivos didácticos de la sesión:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Participar activamente en los ejercicios del pinfuvote favoreciendo el respeto y la cohesión de grupo. 2. Resolver situaciones motrices en diferentes contextos de juego aplicando elementos tácticos, técnicos y estratégicos. 	
Saberes básicos desarrollados:	
<u>Vida activa y saludable:</u>	
<ul style="list-style-type: none"> - Hábitos saludables <ul style="list-style-type: none"> ○ Valoración e integración de la actividad física como fuente de disfrute, de liberación de tensiones y bienestar. ○ Adopción progresiva de hábitos higiénicos y saludables (horas de sueño, práctica regular de actividad física...) que aseguran la calidad de vida. 	
<u>Resolución de problemas en situaciones motrices:</u>	
<ul style="list-style-type: none"> - Esquema corporal <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilización consciente del cuerpo mostrando control y dominio corporal en las manifestaciones fíicodeportivas que se realizan. - Habilidades motrices básicas y específicas (técnica, táctica y estrategia) para la resolución de situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> ○ Resolución eficaz de situaciones de ataque y/o defensivas en situaciones de juego reducido o juego real en los deportes de equipo. 	
<u>Valores, autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</u>	
<ul style="list-style-type: none"> - Actividad física, género y discriminación <ul style="list-style-type: none"> ○ Responsabilidad y compromiso activo delante de los estereotipos, actuaciones discriminatorias de género, étnicas, socioeconómicas, de competencia motriz y cualquier tipo de violencia que se pueda dar. 	
Justificación de la Metodología: Se intenta fomentar el respeto hacia los compañeros/as, cambiando constantemente de parejas y de diferente género. Rompiendo el estereotipo social y que el deporte sea para todo el mundo.	
Estilo Enseñanza: Aprendizaje basado en la tarea	

Modelo pedagógico, metodología activa: Trabajo colaborativo entre compañeros/as, dejando de banda diferencias de género y animando al equipo para la consecución de los ejercicios.			
Estrategia: Mixta			
Agrupación de los alumnos/as: Parejas, grupos reducidos y gran grupo			
Posición Profesor: Externa al grupo		Tipo Feedback: Concurrente y retardado	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u> 1 h 55 minutos
Calentamiento	<p>Primeramente, estaremos en el aula, esperando a que llegue todo el alumnado para pasar lista, explicar resumidamente qué se trabajará y bajar al pabellón (desplazamiento y vestuario).</p>		10 minutos
	<p>1. El primer ejercicio se colocarán en parejas e intentaran mantener la pelota haciendo el máximo número de toques posibles, la realización es golpeo, bote y el compañero/a lo mismo, así sucesivamente.</p>		10 minutos

Parte principal	<p>1. Se dividirán en 3 grupos mixtos. Entonces, se tendrán que poner en círculo y hacer el máximo número de toques posibles. Alternando los golpes con cabeza, brazos, manos, piernas y pies.</p>		10 minutos
	<p>2. Exactamente el mismo ejercicio, pero se deben desplazar hasta un punto y volver</p> <p>2.1. Solo con las manos</p> <p>2.2. Solo con los pies.</p>		10 minutos
	<p>3. Con los mismos grupos, realizamos un circuito de habilidades del pinfuvote:</p> <p>3.1. Estación de servicio: practicar el saque desde diferentes alturas, distancias y pelotas.</p> <p>3.2. Estación de recepción: trabajar la recepción y la precisión de esta, poniendo una mini-canasta, retando a que la tengan que encestar con la recepción.</p> <p>3.3. Estación de juego en red: practicar el juego cerca de la red, enfocándose en la defensa y el ataque.</p>		30 minutos (10 minutos por cada estación)

	<p>4. Partido 2 vs 2 con normativa del pinfuvote pero sin posiciones concretas.</p> <p>5. Partido 6 vs 6, con normativa, posiciones, rotaciones y espacio de juego real.</p>		<p>10 minutos</p> <p>20 minutos</p>
<p>V. Calma</p>	<p>Para la vuelta a la calma nos colocaremos por parejas, realizando un masaje a nuestro compañero/a utilizando una pelota. Se busca trabajar la confianza mutua y la relajación de la musculatura, ayudando a reducir las pulsaciones. Para finalizar, se realiza una reflexión bidireccional, cómo ha ido la sesión, qué mejorarían, qué les ha gustado, cómo se han sentido, etc.</p>		<p>15 minutos</p>
<p>Actividades de Refuerzo: Modificar el material para posibilitar la práctica para todo el alumnado, cambiando la pelota de vóley por un globo si es necesario.</p> <p>Actividades de Ampliación: En el tiempo libre, fomentar la práctica extraescolar, en este caso del pinfuvote, haciendo videos de los diferentes golpes y subirlo a la plataforma compartida.</p> <p>Observaciones:</p>			

Se intenta fomentar el respeto hacia los compañeros/as, cambiando constantemente de parejas y de diferente género. Rompiendo el estereotipo social y que el deporte sea para todo el mundo.

Refiriéndonos a la **ODS 5**, se propicia que se participe de forma equitativa. Por ejemplo, el ejercicio que se trabaja en círculo, como son 4 alumnos y 4 alumnas, tienen que realizar obligatoriamente un toque por cada género, propiciando a que todo el mundo interactúe con el balón.

En esta sesión, no asigné yo los grupos, sino que hicimos un pacto con el alumnado para que ellos/as mismos/as hagan los grupos, siempre y cuando sean mixtos y con el mismo número de participantes de cada género en cada grupo.

Título Situación de Aprendizaje: El mote de mi deporte es pinfuvote

Sesión nº: 3 **Curso:** 3 **Trimestre:** 3

Nombre de la Sesión: El torneo del pinfuvote **Duración:** 2 horas

Tipo Sesión: Culminativa y evaluativa

Instalaciones: Pabellón

Material: Pelotas de tenis, de voleibol, conos, petos y red

N.º Alumnos/as: 24

Objetivos didácticos de la sesión:

1. Participar activamente en los ejercicios del pinfuvote favoreciendo el respeto y la cohesión de grupo.
2. Resolver situaciones motrices en diferentes contextos de juego aplicando elementos tácticos, técnicos y estratégicos.

Saberes básicos desarrollados:

Vida activa y saldable:

- Hábitos saludables
 - o Valoración e integración de la actividad física como fuente de disfrute, de liberación de tensiones y bienestar.

Resolución de problemas en situaciones motrices:

- Esquema corporal
 - o Utilización consciente del cuerpo mostrando control y dominio corporal en las manifestaciones fíicodeportivas que se realizan.
- Habilidades motrices básicas y específicas (técnica, táctica y estrategia) para la resolución de situaciones motrices
 - o Resolución eficaz de situaciones de ataque y/o defensivas en situaciones de juego reducido o

juego real en los deportes de equipo.

- Introducción a diferentes deportes alternativos como forma de entender la práctica deportiva más allá de los deportes mediáticos.

Valores, autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:

- Actividad física, género y discriminación

- Responsabilidad y compromiso activo delante de los estereotipos, actuaciones discriminatorias de género, étnicas, socioeconómicas, de competencia motriz y cualquier tipo de violencia que se pueda dar.

Justificación de la Metodología: Se intenta fomentar el respeto hacia los compañeros/as, cambiando constantemente de parejas y de diferente género. Rompiendo el estereotipo social y que el deporte sea para todo el mundo.

Estilo Enseñanza: Aprendizaje basado en la tarea

Modelo pedagógico, metodología activa: Trabajar en equipo y que ellos/as mismos/as lleven el control de la puntuación y de quién gana y pierde, siendo los/las protagonistas de la sesión.

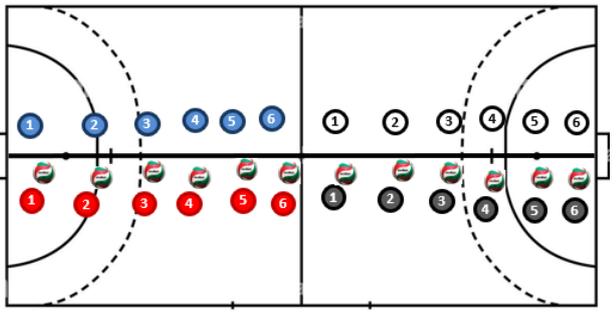
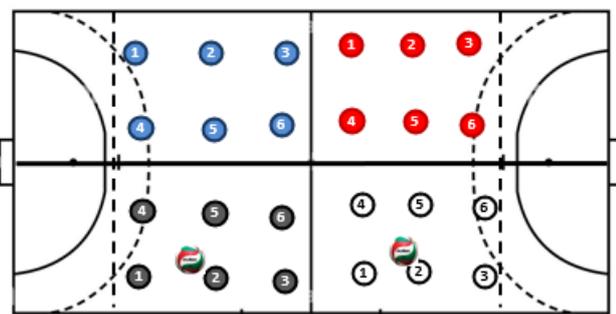
Estrategia: Mixta

Agrupación de los alumnos/as: Parejas y gran grupo

Posición Profesor: Externa al grupo

Tipo Feedback: Concurrente y retardado

Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
			1h 55 minutos

<p style="text-align: center;">Calentamiento</p>	<p>Primeramente, estaremos en el aula, esperando a que llegue todo el alumnado para pasar lista, explicar resumidamente qué se trabajará y bajar al pabellón (desplazamiento y vestuario).</p> <p>1. 1 vs 1 en la red para introducirnos con la competitividad y los golpes básicos.</p>		<p>10 minutos</p> <p>10 minutos</p>
<p style="text-align: center;">Parte principal</p>	<p>Tarea final culminativa: torneo de pinfuvote, con el reglamento, jugadores y terreno de juego real. Los partidos irán por tiempo para poder empezarlos y finalizarlos al mismo tiempo, cada partido durará 15 minutos. El torneo se desarrolla de la siguiente manera:</p> <p>Se divide la clase en 4 equipos de 6 integrantes, repartidos en 3 atacantes y 3 defensores. Cada 7 puntos se realiza un cambio de línea. Una vez finalizado el tiempo de partido, cada equipo rotará hacia su derecha para jugar contra todos los equipos. Se repetirá este procedimiento dos veces, de manera que cada equipo jugará un total de 6 partidos. Ganará el equipo que consiga más puntos al final del torneo.</p>		<p>1 h 20 minutos</p>

V. Calma	Relajación a partir de técnicas de relajación introyectivas, en este caso el yoga.		15 minutos
<p>Actividades de Refuerzo: Modificar el material para posibilitar la práctica para todo el alumnado, cambiando la pelota de vóley por un globo si es necesario.</p> <p>Actividades de Ampliación: En el tiempo libre, fomentar la práctica extraescolar, en este caso del pinfuvote, haciendo videos de los diferentes golpes y subirlo a la plataforma compartida.</p>			
<p>Observaciones:</p> <p>En la última sesión, no se cambian de equipo, porque en todo momento juegan con el mismo. No obstante, a diferencia de las otras sesiones, se tiene aun más en cuenta el respeto hacia el rival. Debido a que se realizan partidos y los valores de juego limpio y respeto son cruciales.</p>			

VII. CONCLUSIONES

7. CONCLUSIONES

En las conclusiones, se reflexiona y concluye sobre el grado de cumplimiento de los objetivos establecidos.

El OG1. Se determina cumplido ya que se ha podido implementar todas las sesiones en la planificación establecida.

En relación con el OE1 y OE2, se ha posibilitado la práctica motriz para todo el grupo, adaptando el material y el espacio para el alumnado con NEE. Estas adaptaciones, han sido invenciones propias, ya que no existía artículos que mencionen adaptaciones en el pinfuvote. También, se ha implementado los aspectos técnicos y tácticos de forma analítica y global, pero siempre de forma jugada.

El OG2. Se ha llevado a cabo durante las sesiones del pinfuvote.

En relación con el OE 3, 4 y 5, en todo momento el alumnado sabía cómo se estructuraban las sesiones, indicando el objetivo, la estructura y la secuencia de trabajo. El alumnado cogía un rol más activo en base al estilo de enseñanza, se plantea el ejercicio y ellos autónomamente lo realizan. En todas las sesiones se han implementado la evaluación continua, donde sabían de que iban a ser evaluados/as. En la última sesión, se han autoevaluado con la misma rúbrica con la que han sido evaluados en las sesiones.

VIII. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

8 LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.

Tras las conclusiones del TFM en su modalidad de Guía Académica, es interesante añadir este punto en el que se detallan las limitaciones que ha tenido el desarrollo del TFM.

Un dato importante de este trabajo es que se ha podido realizar la intervención de la Situación de Aprendizaje. No obstante, este trabajo presenta diversas limitaciones como podrían ser la diversidad en los estilos y ritmos de aprendizaje, el tiempo y el contexto escolar.

En cuanto a la diversidad de estilos de aprendizaje, encontramos que no todos los estudiantes responden de la misma manera a este enfoque, ya que aquellos con estilos de aprendizaje más reflexivos o teóricos pueden encontrar dificultades para adaptarse a la metodología predominantemente práctica. Así mismo, valorar que los estudiantes tienen diferentes ritmos de aprendizaje, y la metodología de enseñanza de la tarea puede no siempre proporcionar el tiempo y los recursos adicionales necesarios para atender estas diferencias individuales de manera adecuada.

Cuando destacamos el tiempo como limitación, nos referimos a que la planificación y ejecución de tareas significativas pueden ser muy demandantes en términos de tiempo.

Si hacemos referencia al contexto escolar hace falta entender que las características específicas pueden influir en la efectividad de la metodología de enseñanza de la tarea. Factores como el tamaño de la clase, la cultura de la escuela y las expectativas de los padres y la comunidad pueden limitar la plena implementación de esta metodología.

Reconocer estas limitaciones es esencial para mejorar futuras unidades didácticas y optimizar la aplicación de la metodología de enseñanza de la tarea.

Por otro lado, la profundización en alguno de los aspectos curriculares de la Situación de Aprendizaje presentada ha permitido abrir las puertas a nuevos núcleos de interés sobre dichos aspectos, es por ello, que se pueden sugerir el inicio de nuevas

investigaciones a raíz de lo expuesto en el TFM como, por ejemplo, comparar la eficacia de la metodología de enseñanza de la tarea con otras metodologías de enseñanza, como el aprendizaje basado en proyectos en la enseñanza del pinfuvote. Esta comparación podría proporcionar datos valiosos sobre cuál metodología resulta más efectiva en términos de adquisición de habilidades, motivación y retención del conocimiento. Además, se podría investigar cómo la metodología de enseñanza de la tarea puede adaptarse para diferentes grupos de edad. Dado que las necesidades y capacidades de los estudiantes varían considerablemente entre niveles educativos, es importante explorar cómo esta metodología puede ser modificada para ser más efectiva en cada grupo de edad.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

9 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Calderón, P. C., y Ayuso, J. A. Z. (2022). Los deportes alternativos como contenidos para la Educación Física en Educación Secundaria (Alternative sports as content for Physical Education in Secondary Education). *Retos*, 46, 1004-1014.
<https://doi.org/10.47197/retos.v46.94422>

Feu, S. (2008). *¿Son los juegos deportivos alternativos una posibilidad para favorecer la coeducación en las clases de Educación Física? 27.*

Hernández Pérez, J. M. (2007). *El valor pedagógico de los deportes alternativos*. <https://efdeportes.com/efd114/el-valor-pedagogico-de-los-deportes-alternativos.htm>

Jaquete, C., y Ramírez, E. (2021). Datchball y Colpbol como recursos para promover la inteligencia interpersonal: Experiencia didáctica aplicada con chicas y chicos de Educación Secundaria (Datchball and Colpbol as resources to promote interpersonal intelligence: A didactic experience for. *Retos*, 42, 470-477.
<https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86991>

Martinez, J. S. E., Beltran, B. S. C., Serna, E. A. G., y Noi, E. A. (2023). *Facultad de cultura física, deporte y recreación universidad santo tomás división ciencias de la salud.*

Pedraza, C. A. C. (2016). *Los deportes alternativos y su importancia en el proceso de formación de profesionales en educación física recreación y deportes.*

Requena, Ó. (2008). *Juegos alternativos en educación física: Flag football. 4*.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_4/OSCAR_REQUENA_LOPEZ_JUEGOS_ALTERNATIVOS.pdf

Riera, A. S., y Río, F. J. F. (2022). Enseñando nuevos deportes a través de la Enseñanza Comprensiva del Deporte: El caso del Pinfuvote. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 436(1), Article 436(1).
[https://doi.org/10.55166/reefd.vi436\(1\).1026](https://doi.org/10.55166/reefd.vi436(1).1026)

Roca, J. L., y Olmedo, J. Á. (2015). *PINFUVOTE: un nuevo deporte fusión para una realidad educativa diversa*. <https://www.efdeportes.com/efd211/pinfuvote-un-nuevo-deporte-fusion.htm#%3A~%3Atext%3DJugado%20por%20dos%20equipos%20en%2Cdevolver%20el%20bal%3%B3n%20al%20adversario>

Roca, J. L., y Olmedo, J. Á. (2017). *Nuevo deporte alternativo... Pinfuvote*.
<https://www.pinfuvote.net/wp-content/uploads/2010/04/reglas-pinfuvote.pdf>

ANEXOS

ANEXO I. Rúbrica autoevaluación y heteroevaluación

	1	2	3	4
Táctica	No se coloca en su sitio, molesta a los compañeros y no contribuye al ataque y a la defensa.	Está en el sitio, pero no contribuye ni en el ataque ni la defensa.	Se posiciona adecuadamente, pero a veces molesta a algún compañero y no complica con sus golpes al rival.	Posición adecuada para recibir el balón, no molesta a los compañeros y busca los espacios libres para conseguir el punto.
Técnica	No controla ningún golpeo, echando la pelota fuera o no superando la red, provocando la pérdida del punto.	Limitación del golpeo con una parte del cuerpo únicamente. Evitando siempre el golpeo con otra parte del cuerpo.	Controla con casi todos los golpes, exceptuando alguno que echa el balón fuera.	Domina el golpeo con la cabeza, manos y pies.
Normativa	No aplica las reglas del juego.	Conoce 1 de las siguientes normativas: puntuación, rotación y saque.	Conoce 2 de las siguientes normativas: puntuación, rotación y saque.	Conoce a la perfección el sistema de puntuación, rotaciones y saque.
Valores	No juega limpio, mostrando actitud violenta y no respetando a los compañeros y rivales.	Juega limpio, pero no respeta a los compañeros y rivales.	Juega limpio, respeta a los compañeros, pero algunas veces tiene actitudes imprudentes.	Juega limpio, respeta a los compañeros y tiene actitudes adecuadas.

Autoevaluación	Táctica	Técnica	Normativa	Valores
Nota media				

Justifica la respuesta:

Valora las diferentes sesiones realizadas del PINFUVOTE (qué mejorarías, qué cosas te han gustado, si las progresiones han sido correctas, las explicaciones, la actitud, etc.).

Nota al docente	<input type="text"/>
-----------------	----------------------

Valoración del docente: