

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

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PARA 2º DE ESO.

MAGIA EN MOVIMIENTO: EXPLORANDO EL

QUIDDITCH EN EDUCACIÓN FÍSICA

Presentado por:

IVÁN GIL RODIEL

Dirigido por:

ESTHER BLASCO HERRAIZ

CURSO ACADÉMICO 23-24

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer primeramente a mi familia por el apoyo constante durante la realización de este TFM, a mi madre, mi padre y hermana, por estar y preocuparse en todo momento mientras realizaba el trabajo.

También agradecer a la tutora del máster por el tiempo dedicado para la realización del TFM y el seguimiento durante todo el periodo de prácticas. Por último, a la tutora del centro de prácticas por todas las vivencias adquiridas y la ayuda constante para mi formación como docente.

RESUMEN

En el presente trabajo se desarrolla una situación de aprendizaje correspondiente a la asignatura de Educación Física. Se centra principalmente en impartir un contenido novedoso para el alumnado teniendo en cuenta la programación didáctica correspondiente a 2º de ESO, y también el impacto que tienen los deportes alternativos en el alumnado, valorando aspectos fundamentales como pueden ser la motivación, interés o participación. Con el desarrollo de esta situación de aprendizaje, los alumnos seguirán trabajando los contenidos propuestos para este curso a partir de un juego alternativo novedoso y debidamente adaptado al contexto educativo y necesidades del alumnado, con tal de alejarse de los deportes comunes y tener nuevas vivencias con deportes y actividades que no están acostumbrados a realizar. A partir de ahí, los alumnos serán evaluados tanto de forma práctica teniendo en cuenta aspectos técnicos o estratégicos del propio juego planteando actividades de mejora hasta llegar a una situación real de juego, como de forma teórica, implementando nuevas herramientas TIC.

Palabras clave: Quidditch, deporte alternativo, Educación Física, descubrimiento guiado

ABSTRACT

This paper develops a learning situation corresponding to the subject of Physical Education. It is mainly focused on teaching a novel content for the students, taking into account the didactic programme corresponding to 2nd ESO, and also the impact that alternative sports have on the students, assessing fundamental aspects such as motivation, interest or participation. With the development of this learning situation, the pupils will continue working on the contents proposed for this course based on a novel alternative game, duly adapted to the educational context and needs of the pupils, in order to move away from common sports and have new experiences with sports and activities that they are not used to doing. From there, students will be evaluated both practically, taking into account technical or strategic aspects of the game itself, proposing improvement activities until they reach a real game situation, and theoretically, implementing new ICT tools.

Keywords: Quidditch, alternative sport, physical education, guided discovery

INDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
II. OBJETIVOS	4
2.1. Objetivos Generales	5
2.2. Objetivos Específicos.....	5
III. MARCO TEÓRICO	6
3.1. La educación física en la etapa adolescente	7
3.2. Los deportes alternativos	8
3.3. El Quidditch en los centros educativos.....	9
IV. MÉTODO.....	11
V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN	14
5.1. Marco Normativo estatal y autonómico de referencia.....	15
5.2. Contextualización del centro educativo	16
5.3. Presentación de la programación didáctica del centro donde se han realizado las prácticas	19
5.4. Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora.	26
VI. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	32
6.1. Situación de aprendizaje	34
6.2. Sesiones de la situación de aprendizaje	39
VII. CONCLUSIONES	60
VIII. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.....	63
IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
X. ANEXOS	73
ANEXO I. Rúbrica heteroevaluación	74

ANEXO II. Escala de valoración.....	76
ANEXO III. Tabla de articulos destacados	77
ANEXO IV. Organigrama del centro educativo.....	80

I. INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

Los deportes alternativos son un tema de actualidad y debate en las aulas de Educación Física actuales. Muchos autores discuten sobre los beneficios de éstos para los alumnos y las posibles desventajas que pueden llegar a presentar en el desarrollo del alumnado. Rodríguez et al., (2015) comenta que factores como la formación recibida al docente, sus experiencias previas, el tipo de contexto en el que se encuentra su centro o los materiales disponibles son los que afirman impartir un tipo de contenido basado en deportes tradicionales o contenidos más novedosos, como son los deportes alternativos.

Autores como Castillo et al., (2022) comentan en su investigación que un deporte alternativo y colectivo se considera una herramienta fundamental para el desarrollo de aspectos como pueden ser la motivación, ya que es un contenido desconocido y novedoso. Además, a través de ellos se pueden desarrollar múltiples habilidades motoras y valores sociales como, por ejemplo, el trabajo en equipo o la participación de todo el alumnado a partir de modificaciones reglamentarias. (Aramburu Rivera, 2020)

En cuanto a la justificación del trabajo, uno de los principales motivos por los cuales se ha decidido realizar un deporte alternativo para esta situación de aprendizaje es por lo nombrado anteriormente, ya que se busca fomentar la creatividad y motivación del alumnado. Una vez vistos analizados los beneficios que tienen los deportes alternativos en Educación Física, se ha decidido diseñar esta situación de aprendizaje para 2º de ESO donde concretamente se trabaja el Quidditch, una modalidad deportiva inclusiva y mixta la cual se extrae de la saga literaria Harry Potter y mezcla modalidades deportivas como son el balonmano, rugby-tag y balón prisionero. (Sangiao, 2021)

Otro de los motivos por los cuales se ha decidido trabajar con un deporte alternativo viene tras visualizar la programación didáctica de Educación Física en 2º de ESO del centro, ya que en ella no se trabaja ningún deporte alternativo y tampoco en cursos superiores. En la Comunidad Valenciana el deporte alternativo más común es el colpbol, y concretamente en el centro donde he desarrollado la situación de aprendizaje tan solo se trabaja en primaria. Es por ello que se ha decidido trabajar en la ESO otro deporte alternativo distinto, donde a partir de él se hará consciente al alumno de qué es un deporte alternativo y que beneficios presenta en la Educación Física en el alumnado.

Por otro lado, la elección del deporte alternativo viene relacionada con el curso de los alumnos con los que se va a trabajar, ya que gran parte de los alumnos conoce la saga de Harry Potter y es conocedora del deporte que se juega en las películas. Este aspecto resulta todavía más motivante para el alumnado a la hora de enfrentar y vivenciar las sesiones, ya que a través de las adaptaciones que tiene el deporte real van a poder jugar a un deporte totalmente novedoso para ellos.

II. OBJETIVOS

2. OBJETIVOS

A continuación, en este trabajo de situación de aprendizaje apoyada en artículos científicos, se plantean dos tipos de objetivos:

2.1. Objetivos Generales

OG1.- Presentar una situación de aprendizaje de un deporte alternativo llamado Quidditch, con sus respectivas sesiones y utilizando el descubrimiento guiado como principal estilo de enseñanza

OG2. - Profundizar en el conocimiento de los deportes alternativos y su impacto en la Educación Física

2.2. Objetivos Específicos

En base al OG1, se plantean:

OE1. – Conocer el Quidditch como deporte alternativo a través de sesiones prácticas con una progresión de dificultad

OE2. – Aumentar el conocimiento sobre el descubrimiento guiado y su importancia en los deportes de equipo

Y en relación con el OG2, se abordan:

OE3. – Descubrir las características principales de un deporte alternativo y cómo se puede trabajar en Educación Física

OE4. – Indagar sobre cuáles son los principales efectos que tiene realizar un deporte alternativo en la asignatura de Educación Física

III. MARCO TEÓRICO

3. MARCO TEÓRICO

3.1. La educación física en la etapa adolescente

Las vivencias de un adolescente en la asignatura de Educación Física marcarán la relación entre la actividad física y ellos, ya que resulta primordial el papel de esta asignatura en los centros educativos. Es por ello que, en sus clases, se han de desarrollar actividades innovadoras y motivantes, no competitivas y orientadas a la adquisición de habilidades motrices básicas y hábitos saludables los cuales incrementen el tiempo de actividad física fuera del centro escolar (Young et al., 2006). Existe evidencia científica que afirma que la práctica diaria de actividad física presenta múltiples beneficios tanto para el sistema cardiovascular como para los factores psicológicos y afectar positivamente a su rendimiento escolar. (Martínez et al., 2020)

Dentro de la asignatura cobra un papel fundamental el docente, ya que debe estar preparado para transmitir un ambiente motivante para el alumnado por los contenidos que se imparten y sobre todo que los alumnos mantengan esa motivación por la asignatura y por los hábitos saludables. Este factor conlleva una gran dificultad debido a la edad y etapa de los alumnos, ya que en el momento de la adolescencia que están presentan muchos cambios madurativos que afectan tanto física como psíquicamente. También presentan características sociales como pueden ser que se empiezan a distanciar un poco más de los padres y madres, y que se empieza a definir el núcleo de amigos y amigas el cual se establece en el colegio, por lo tanto, el papel de la asignatura y el docente cobra una gran importancia. (Muñoz González et al., 2019)

Tal y como nos dice Martínez et al., (2020), la autonomía dentro de las clases de Educación Física ha ido aumentando por parte los alumnos, que han cobrado un papel mucho más importante y protagonista con el paso de los últimos años. Relacionado con

el papel fundamental del docente, éste ha de ser capaz de transmitir esa autonomía a sus alumnos a la hora de tomar decisiones y hacerles partícipes de la tarea, dejando en un segundo plano metodologías donde el protagonista total es el profesor y poner el foco en que el alumno sea capaz de decidir y sentirse eficaz en la asignatura.

3.2. Los deportes alternativos

Un deporte alternativo se define como un conjunto de deportes que a diferencia de un deporte convencional o tradicional, pretende lograr un carácter mucho más participativo con un mayor énfasis en los valores sociales a partir de la introducción de material novedoso o modificaciones reglamentarias (Hernández Pérez, 2007). El autor, además, destaca la importancia la participación del alumno en este tipo de deportes ya que permiten que se descubra a sí mismo en contextos lúdicos.

Por otro lado, Suero (2016) afirma que los deportes alternativos pueden compartir aspectos y características de los deportes cooperativos como puede ser la competición, aunque no es el objetivo principal, ya que se busca más compartir que competir.

Todas las definiciones de deporte alternativo comparten un nexo en común, ya que ponen el foco en aspectos como la participación, desarrollo de valores, poca importancia al resultado competitivo, material poco común etc.

Con el fin de renovar los programas de Educación Física y promover el deporte accesible para todos, se propone la aparición de los juegos alternativos en España en la década de los 90, presentándose en los seminarios de INEF en Madrid, una vez vista la institucionalización de los deportes convencionales teniendo como prioridad el alto rendimiento (Suero et al., 2016).

Como bien indica César, (2019), la introducción de los deportes alternativos en la Educación Física busca disminuir aspectos como el rendimiento o la búsqueda del récord y fomentar la creatividad, diversión y motivación.

Por otro lado, el impacto de los deportes alternativos en la educación física se considera muy positivo teniendo en cuenta los cambios e innovaciones actuales de la legislación dentro de la asignatura, ya que se demandan nuevas metodologías docentes y una actualización de recursos didácticos, así como una formación continua y proponiendo nuevas alternativas en cuanto a contenidos se refiere. Una de las formas para contribuir a todo ello son estos deportes y juegos alternativos que cada vez están más presentes en las aulas.

3.3. El Quidditch en los centros educativos

El Quidditch es reconocido mundialmente por el mundo mágico en el que se narran las historias de Harry Potter, ya que, en ellas, practican una modalidad deportiva fantástica donde los jugadores vuelan montados en sus escobas y el objetivo principal es introducir la pelota en uno de los tres aros del equipo rival sin que el jugador sea golpeado. Por otro lado, un jugador del equipo tiene el rol de buscador, el cual tiene que atrapar una pelota dorada que sobrevuela el campo para que su equipo gane el partido. (Calleja de la Fuente, 2022)

Este deporte se comienza a practicar en Estados Unidos por un grupo de estudiantes los cuales empezaron a jugar entre ellos y que posteriormente, empezaron a competir contra alumnos de otras universidades hasta que, en 2010, se creó la Asociación Internacional de Quidditch (IQA), la cual se encarga de organizar el campeonato del mundo. (González-Coto et al., 2023)

Según Ibarrola (2020), el Quidditch ha tenido una serie de modificaciones para permitirle iniciarse en la vida real como práctica deportiva, la cual combina elementos del deporte moderno y de deporte alternativo. Esta modalidad combina acciones técnicas y reglamentarias de otros deportes como pueden ser el balonmano, el rugby-tag o el balón prisionero, de tal forma que lo convierte en un deporte motivante y dinámico para los jugadores.

Es por ello que se califica como un deporte muy interesante para introducir en las aulas de Educación Física, ya que le proporciona al alumno una motivación y disfrute extra durante su práctica, pudiendo aportar nuevos contenidos en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje e impartir nuevas metodologías (Rodríguez Lorenzo, 2021). Además, la simplicidad de reglas y la variabilidad de acciones motoras hace que le den al deporte una mayor riqueza motriz y se convierta en un deporte inclusivo, donde todos los participantes cobran una importancia en el juego muy elevada para la consecución del objetivo, siendo los equipos mixtos por normativa reglamentaria, el cual es un aspecto muy importante a considerar en la Educación Física. (González-Coto et al., 2023)

IV. MÉTODO

4. MÉTODO

La situación de aprendizaje desarrollada en el presente trabajo se ha podido llevar a cabo durante el período de prácticas docentes, debido a esto, la metodología que empleada es la propuesta de intervención.

Primeramente, tras visualizar la programación de la asignatura se pudo observar que no se trabajaba ningún deporte alternativo y tras consultarlo con la profesora, se pudo confirmar que tan solo se trabajaba un deporte alternativo y se llevaba a cabo en primaria, el cual era el colpbol, un deporte tradicional diseñado y muy común en las aulas de la Comunidad Valenciana. Con motivo de implantar un deporte alternativo también en la etapa de secundaria, el cual sea motivante e innovador para los alumnos, se decidió el Quidditch, ya que es conocido por la mayoría de los alumnos por la saga de Harry Potter.

A partir de ahí se detallaron los objetivos generales planteados anteriormente, de los cuales nacen dos objetivos específicos para cada objetivo general. En base a estos objetivos, se revisó la literatura científica existente. Se utilizaron la base de datos Google Scholar y Pubmed, a través de las palabras clave “Educación Física”, “deporte alternativo” y “Quidditch”. Posteriormente, tras revisar los decretos y la normativa perteneciente a la Comunidad Valenciana y leer los artículos más relevantes, se pudo llegar a la conclusión de que los deportes alternativos en Educación Física presentan múltiples beneficios para el alumnado. También, se han consultado otros trabajos o TFM realizados los cuales han hablado del impacto de los deportes alternativos en Educación Física y como se han impartido estos en las aulas.

En cuanto al desarrollo de las sesiones en el centro educativo, cabe destacar que se tuvo en cuenta el clima meteorológico, ya que todas ellas se llevan a cabo en el

exterior. Por otro lado, por falta de tiempo, solo se pudieron impartir 4 de las 7 sesiones planteadas en la situación de aprendizaje, destacando la primera sesión en la cual se explicó el deporte y la última sesión, donde se realizó el torneo final.

Por último, destacar que gracias a la tutora se ha podido implementar un estilo de enseñanza que hasta el momento era poco común en las clases de Educación Física (descubrimiento guiado), y que, por lo vivenciado, ha tenido un impacto positivo en aspectos como por ejemplo la motivación, la participación, la asimilación de conceptos y las soluciones motrices ante contextos adversos.

V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN

5. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

En este punto del TFM, se desarrolla la contextualización del centro educativo en el cual se desenvuelve la situación de aprendizaje, seguida por un análisis de la programación de la asignatura en 2º de ESO y las propuestas de mejora.

5.1. Marco Normativo estatal y autonómico de referencia

Esta situación de aprendizaje ha sido diseñada a partir de la normativa vigente correspondiente al ámbito estatal y autónomo, el cual corresponde a la Comunidad Valenciana. Es por ello que se han tenido presentes las siguientes leyes educativas:

Normativa de carácter nacional

1. Constitución Española de 1978.
2. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
3. Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Normativa de carácter autonómico

1. Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano.
2. Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria.

3. Orden 20/2019, de 30 de abril, de la Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport, por la que se regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos por los fondos público del sistema educativo Valenciano.
4. Orden 5/2021, de 15 de julio, de la Vicepresidencia y Conselleria de Igualdad y Políticas Inclusivas y de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba la nueva Hoja de Notificación para la atención socioeducativa infantil y protección del alumnado menor de edad y se establece la coordinación interadministrativa para la protección integral de la infancia y adolescencia.
5. Orden 19/2023, de 29 de junio, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se regulan los procedimientos derivados del Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establecen ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria, y del Decreto 108/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato, así como la organización y el funcionamiento del Bachillerato nocturno y a distancia en la Comunidad Valenciana.
6. Resolución de 27 de junio de 2023, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, por la que se aprueban las instrucciones para la organización y el funcionamiento de los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato durante el curso 2023-2024.

5.2. Contextualización del centro educativo

El Colegio Salesiano “San Juan Bautista” de Burriana (Castellón), es uno de los colegios más antiguos de la ciudad. El cual forma parte de la Inspectoría salesiana M^a

Auxiliadora desde el 7 de junio de 2014. La titularidad del centro pertenece a la Pía Sociedad de San Francisco de Sales.

Las escuelas de la Inspectoría salesiana María Auxiliadora tienen como misión ofrecer una educación integral de calidad, basada en los valores del Evangelio y el sistema educativo de Don Bosco, buscando la formación de todas las dimensiones de la persona. En este proceso educativo la escuela salesiana propone un modelo de crecimiento y desarrollo personal que orienta al encuentro con Jesucristo. Esta oferta expresa la voluntad de comprometerse en una atención acogedora y personalizada de los alumnos con especial dedicación a los más desfavorecidos en unas escuelas abiertas y populares, comprometidas con la mejora continua y con el entorno social.

Desde sus inicios, el colegio salesiano de Burriana siempre ha querido estar a la vanguardia educativa, con una amplia oferta formativa que abarcara todos los niveles teniendo concertados los niveles de Infantil, Primaria, ESO y Bachillerato, así como aula de Apoyo a la Integración en la etapa de Primaria.

Actualmente el colegio salesiano “San Juan Bautista” está configurado por:

- 6 unidades de Educación Infantil (2º ciclo)
- 12 unidades de Educación Primaria.
- 8 unidades de Educación Secundaria.
- 1 unidad de PDC en 3º de ESO.
- 1 unidad de PDC de 4º de ESO
- 4 unidades de Bachillerato.
- 1 unidad de apoyo a la integración en Primaria.

El colegio tiene como objetivo educar a la juventud siguiendo el sistema pedagógico de Don Bosco, que pretende la educación integral de la persona.

Este sistema pedagógico, está gestionado y acompañado por la comunidad educativa, formada por el profesorado, personal del administración y servicios, padres y madres, alumnado y la comunidad salesiana. Entre todos desarrollan este proyecto que incide directamente en las siguientes dimensiones de la persona:

- Cultural e intelectual
- Física, afectiva, sexual y emocional
- Social y asociativa
- Ética y religiosa
- Vocacional y de proyecto de vida

En cuanto a instalaciones se refiere, ofrece gran cantidad de servicios donde los alumnos y profesorado pueden disfrutar y realizar sus labores cada día de la forma más óptima posible, donde se destaca:

- Comedor y servicio de cafetería
- 3 pistas polideportivas donde una de ellas es cubierta
- Un campo de hierba artificial

La oferta educativa del colegio se complementa con los otros ambientes de la presencia salesiana en Burriana: Parroquia de María Auxiliadora (educación en la Fe), Centro Juvenil Porta Oberta (educación en el tiempo libre), clubes deportivos (educación a través del deporte) y las denominadas Plataformas Sociales (Casa de acogida de menores Don Bosco, piso de emancipación Buzzetti para mayores de edad y

Proyecto de Apoyo Educativo (PAE)), todos ellos proyectos para jóvenes en riesgo de exclusión social.

5.3. Presentación de la programación didáctica del centro donde se han realizado las prácticas

a) Secuencia de los contenidos y temporalización por trimestres

El curso escolar en la Comunidad Valenciana se inició el 11 de septiembre de 2023 y finalizará el próximo 21 de junio de 2024. El curso se divide en 3 trimestres donde el primero finaliza antes de las vacaciones de navidad y el segundo finaliza antes de iniciar las vacaciones de semana santa.

Los contenidos de 2º de ESO se dividen en tres trimestres y en cada uno se trabaja lo siguiente:

- *Primer trimestre*

Octubre: Habilidades motrices básicas

Noviembre: Baloncesto 3x3

Diciembre: Atletismo, velocidad y resistencia

- *Segundo trimestre*

Enero y febrero: Deportes colectivos (balonmano)

Marzo: Voleibol

Abril: Deportes alternativos (Quidditch)

- *Tercer trimestre*

Mayo: Deportes colectivos (fútbol)

Junio: Expresión corporal con cuerdas

b) Competencias y evaluación

Las competencias clave son los desempeños que se consideran imprescindibles para que los alumnos consigan avanzar dentro del sistema educativo con éxito y siendo capaces de afrontar todos los desafíos.

Dentro de la asignatura de 2º de ESO existen distintas competencias clave que se llevan a cabo en el centro educativo:

- Competencia plurilingüe (CP)

Especialmente en el mundo del deporte, es muy importante conocer los tecnicismos y nomenclaturas propias de los contenidos que se imparten, así como el trabajo con plataformas donde el idioma no es el materno.

- Competencia digital (CD)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia emprendedora (CE)
- Competencia en consciencia y expresión cultural (CCEC)

Por otro lado, los criterios de evaluación sirven como referencia para determinar los niveles de aprendizaje que pueden adquirir los alumnos durante la etapa educativa. Se realiza una evaluación objetiva de aspectos como pueden ser el esfuerzo, la actitud y el rendimiento para los que se establecen diferentes procedimientos de carácter continuo.

La evaluación en el centro educativo correspondiente a 2º de ESO tiene los siguientes instrumentos:

- Los contenidos teóricos de la asignatura se valoran a través de exámenes teóricos que combinan preguntas tipo test y preguntas de desarrollo o entrega de trabajos escritos o digitales, como por ejemplo el diseño de infografías o bien soportes visuales con cualquier plataforma marcada por el docente.
- Valoración de los aspectos y contenidos prácticos a través de la realización de test o pruebas físicas como por ejemplo en deportes individuales cómo en atletismo donde se realiza una valoración puramente cuantitativa, o bien a través de rúbricas diseñadas por el profesor donde se lleva a cabo la heteroevaluación, como por ejemplo en baloncesto o Quidditch. Por otro lado, se sigue un registro diario en clase donde se puntúan y se tienen en cuenta aspectos actitudinales:

- Puntualidad
- Cambio de camiseta al salir de clase y bolsa de aseo
- Asistencia diaria a clase
- Participación y actitud en clase
- Respeto al docente, compañeros y normas de clase
- Cuidado y recogida del material utilizado

La asignatura de Educación Física tiene una evaluación continua, es decir, en caso de suspender alguna de las tres evaluaciones, se puede aprobar el curso siempre y cuando la nota media entre las tres evaluaciones esté aprobada. Al final del curso, se saca una nota final con esta media y es la que determina si se aprueba el curso o no.

Dentro de cada trimestre, se le da un valor del 20% a los contenidos y trabajos teóricos ya sea con examen o con la elaboración de presentaciones o infografías. Por otro lado, los contenidos prácticos tienen un valor del 60% de la nota final. Los aspectos actitudinales nombrados anteriormente tienen un peso del 20%, donde si se cumplen todos diariamente el alumno tendrá un total de 2 puntos en la nota final y podrá disminuir a medida que no se cumplan todos los aspectos.

El alumno siempre podrá optar a tener un punto extra en la evaluación ya que en cada trimestre existe la opción voluntaria de participar en eventos deportivos que se realizan en el pueblo, como por ejemplo en carreras solidarias, eventos deportivos o la práctica deportiva libre en la rutina diaria de los alumnos registrada en una aplicación digital (Adidas Running), ya que si superan los kilómetros marcados tendrán ese punto extra.

Si los alumnos no llegan al aprobado al final de algún trimestre, no tendrá que realizar ninguna prueba de recuperación durante el curso, ya que la nota final es la que determina si el curso está aprobado o no. En caso de no tener la nota final aprobada, el alumno realizará una prueba de recuperación teórica al final de curso en las fechas determinadas para los exámenes de recuperación, y por otro lado pruebas prácticas vistas en clase durante el curso.

c) Metodología utilizada

A lo largo de los últimos años han surgido diferentes estilos de enseñanza los cuales se han tenido que adaptar dependiendo de las características del alumnado o el contexto sociocultural en el que se encuentran.. (Rosa et al., 2019)

De esta manera, a continuación, se mencionan los estilos de enseñanza más presentes en el centro educativo:

- Mando directo, en el cual el profesor toma las decisiones y explica al alumnado el modelo exacto de ejecución que han de realizar los alumnos, sin dar opción a debate ni otras visiones, ya que los alumnos reproducen lo explicado. Está muy presente en el calentamiento general dirigido por el profesor o en sesiones de atletismo, donde la técnica de ejecución está muy marcada por el reglamento.

- Enseñanza recíproca, donde se plantean ejercicios por parejas o grupos y uno mientras ejecuta, el compañero/s tiene rol de observador, con tal de facilitarle correcciones o feedbacks. Este estilo está muy presente en deportes individuales o que requieren de aspectos muy técnicos como por ejemplo el voleibol.

- Descubrimiento guiado, donde el profesor asigna tareas sin ofrecer la solución a la situación motriz planteada, y es a partir de feedbacks o preguntas desafío donde el docente guía al alumno a llevarlo a la solución. Es un estilo muy utilizado en deportes colectivos como pueden ser fútbol, balonmano o quidditch.

d) Utilización de las TIC

En los últimos años la utilización de las nuevas tecnologías ha resultado un elemento fundamental en los centros educativos, ya que a través de ellas se pueden cubrir aspectos esenciales de una manera más sencilla, rápida y cómoda, como por ejemplo la comunicación con familias o el seguimiento diario de las sesiones y el

alumnado por parte del docente. Concretamente en el centro educativo se utiliza la plataforma Qualitas Educativa para la comunicación con las familias, donde el docente puede escribir cualquier comentario o incidencia en el mismo momento que sucede, con tal de que la familia sea informada con la mayor brevedad y detalle posible.

Dentro de la asignatura de Educación Física, el centro educativo dispone de macbooks, que son unos ordenadores portátiles de tamaño pequeño y fácil transporte con los que se realizan actividades teóricas en el aula como por ejemplo pueden ser ejercicios o tareas marcadas por el profesor durante las clases teóricas a través de plataformas de respuesta en directo como por ejemplo Kahoot, con tal de que los alumnos tengan una mayor motivación de cara a los contenidos, o por ejemplo para el diseño de infografías o presentaciones las cuales han de realizar por grupos o parejas.

Por otro lado, como se ha comentado anteriormente, los alumnos tienen la posibilidad de conseguir un punto extra al final de cada evaluación si consiguen superar los kilómetros marcados por el docente ya sea caminando o corriendo, con tal de fomentar la actividad física diaria. Para ello, se utiliza la aplicación Adidas Running, donde los alumnos cada vez que salgan a realizar ejercicio deberán registrarlo de manera que el docente desde su perfil, podrá ver los kilómetros que ha realizado en dicha salida y por donde ha salido entre otros aspectos. De esta manera los alumnos encuentran una motivación, ya que en la aplicación existe un ranking entre los alumnos donde pueden ver sus resultados comparados con el resto de alumnos.

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

La atención a la diversidad tiene una gran importancia en las aulas educativas ya que, debido a ello, se modifican algunos aspectos dentro de la materia para facilitar el aprendizaje de todo el alumnado que lo necesite.

Desde el centro educativo, se entiende la atención a la diversidad como el conjunto de acciones educativas que intentan dar respuesta a unas necesidades de todo el alumnado del centro y entre ellos, a los que requieren una atención específica derivada de factores personales o sociales relacionados con desventaja sociocultural, altas capacidades, compensación lingüística o diversidad funcional entre otros.

De este modo, no solo se deben tener en cuenta las actividades programadas del centro, sino buscar una línea de actuación junto con sectores próximos como por ejemplo las familias, donde el nexo de unión entre alumno, docente y familia es esencial para el desarrollo de los adolescentes.

f) Actividades complementarias y extraescolares

Las actividades complementarias son todas aquellas que están programadas desde el inicio del curso y que tienen el principal objetivo aprender los contenidos de una manera menos habitual y rutinaria.

Las actividades complementarias y extraescolares que se proponen en el centro educativo para 2º de ESO son las siguientes:

- Viaje de esquí al pirineo de Lleida
- Salida a la playa de Burriana para realizar campeonato de vóley playa
- Visita al trinquete de Burriana

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

El centro tiene varios programas debido a las características del mismo. A mediados de febrero se celebra el día de don Bosco, en el cual se realizan diversas actividades en el colegio de tipo culinario y deportivo. Al final de la mañana, todos los cursos del centro realizan una serie de actuaciones y bailes al resto de alumnos. Por otro lado, a mediados de mayo se celebra día de María Auxiliadora, en el que también se organizan diversas competiciones deportivas y se celebra un acto en el patio con los máximos representantes de la ciudad.

Por otro lado, en cuanto a los proyectos, el centro ofrece distintas competiciones deportivas durante la semana en las cuales compiten en deportes como fútbol, baloncesto, balonmano o voleibol. A través de ello se fomentan los valores del deporte como por ejemplo el respeto y la igualdad.

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

Cabe destacar, que, tras la lectura de la programación, se puede observar que está completa, aunque algunos apartados y contenidos requieren de innovación teniendo en cuenta el contexto en el que nos encontramos actualmente en cuanto a uso de las TIC o metodologías innovadoras, ya que es fundamental que el alumno tenga motivación por los contenidos que se van a desarrollar.

A continuación, se presenta una tabla en la cual se realiza un análisis crítico sobre la programación del centro, así como algunas propuestas que pueden ser interesantes para la mejora y la calidad de la asignatura de Educación Física.

Figura 1*Análisis crítico de la programación de Educación Física*

Aspectos de la programación analizados	Propuestas de mejora
Cumplimiento de la legislación actual	Una vez analizada la programación del centro en cuanto a la legislación se refiere, se llega a la conclusión de que se realiza un uso correcto de éstas, ya que han sido actualizadas respecto a años anteriores y se cumplen durante el curso escolar.
Coherencia entre los contenidos programados y la realidad de las sesiones	En 2º de ESO existen dos grupos los cuales realizan las mismas sesiones y mismos contenidos al mismo tiempo. Durante momentos del curso, ha habido mucha diferencia entre grupos en cuanto al tipo de sesión ya que un grupo iba mucho más adelantado que otro. Pienso que esto debe ser un aspecto a tener más en cuenta a la hora de la programación y ver qué días son festivos y coincide con que uno de los dos grupos no va a tener clase, con el fin de ajustar el número y el tipo de sesión para que los dos grupos vivencien lo mismo. Por otro lado, en mi opinión realizar voleibol en 2º de ESO teniendo en cuenta la edad y etapa de los alumnos es demasiado temprano, ya que la bibliografía dice que todavía no son capaces de calcular de manera eficiente trayectorias de balón y, por lo tanto, añadiría este deporte en cursos posteriores, ya que se le puede dar mucho más dinamismo al juego y por lo tanto una mayor riqueza motriz. Por último, en la programación aparecen distintos calentamientos ya que por ejemplo en los deportes colectivos se indica que se realiza un calentamiento específico y una vez visualizadas las sesiones no es así, ya que se realiza el mismo calentamiento durante todo el curso independientemente del tipo de sesión, el cual es monótono y poco motivante para afrontar la clase. La mejora que se propone

	<p>es adecuar el calentamiento al tipo de sesión e ir variando este tipo de calentamiento durante todo el curso. Por ejemplo, realizando juegos lúdicos que demanden movimientos específicos del deporte que se va a practicar es una opción interesante ya que el alumno no aborrece una parte tan importante de la sesión.</p>
<p>Utilización y aplicación de las TIC</p>	<p>La utilización de las TIC es un aspecto el cual está muy presente en todo el centro, pero pienso que se debería de integrar más en la asignatura de Educación Física. Es cierto que los alumnos tienen la opción de sumar un punto en la evaluación si monitorizan la actividad física que realizan en una aplicación como bien se ha explicado anteriormente, pero por lo que se ha observado al ser voluntaria esta opción, un gran porcentaje del alumnado no la utiliza. Una propuesta de mejora para hacer partícipe a todo el alumnado, es integrar esta aplicación a la unidad didáctica de atletismo, de esta manera durante los contenidos de resistencia que se realizan, todos los alumnos pueden monitorizar sus datos y posteriormente realizar un cuestionario en el cual deben rellenar los datos que dice la aplicación como por ejemplo pueden ser distancia recorrida, pulsaciones, ritmo por minuto etc. Por otro lado, al inicio de cada situación de aprendizaje se imparten una o dos clases teóricas, las cuales no tienen ningún soporte visual llamativo ya que los apuntes se reparten en papel. Pienso que hoy en día para captar una mayor atención de los alumnos y una mayor motivación por los contenidos mostrados, es fundamental mostrar un soporte visual y dinámico, a través del uso de Power Point con animaciones y diapositivas dinámicas. Otra opción interesante es el uso de plataformas como Kahoot, ya que para finalizar una clase teórica y ver si los alumnos han entendido los contenidos explicados, se pueden plantear preguntar a través de esta plataforma y es una manera más lúdica para interiorizar aspectos técnicos y tácticos.</p>

<p>Metodologías activas, si se aplican o no</p>	<p>Durante gran parte del curso no se emplean metodologías activas o innovadoras en las clases de Educación Física, ya que es el mando directo la metodología más utilizada independientemente del contenido que se imparta. Otra metodología utilizada es el aprendizaje cooperativo en ocasiones muy puntuales, donde los alumnos se distribuyen por parejas y mientras uno ejecuta la acción, el compañero/a le proporciona feedback inmediato sobre los aspectos a mejorar. Como propuesta de mejora, creo que se debe de hacer más partícipes a los alumnos para la consecución de los objetivos planteados o solución motriz, para ello pienso que es fundamental el descubrimiento guiado, donde el docente propone tareas motrices y se va guiando al alumno hacia la respuesta a través de preguntas. Es un estilo que tiene un impacto positivo en los deportes de equipo, ya que los alumnos han de ser capaces de resolver y adaptar sus decisiones dependiendo del contexto en el que se encuentren teniendo en cuenta aspectos como los rivales, compañeros y balón.</p>
<p>Coherencia en la evaluación realizada</p>	<p>La evaluación en el centro educativo es coherente y clara para ambos grupos, aunque sería interesante modificar la evaluación para los aspectos teóricos, ya que la gran mayoría de las veces son evaluados a través de un examen teórico. Una propuesta de mejora sería introducir también trabajos cooperativos que se realizan por grupos y sean más motivantes que tan solo estudiar para un examen. Por ejemplo, la elaboración de presentaciones digitales a través de plataformas como Power Point o Canva, puede ser interesante además de que se utilizarían herramientas TIC. Otra opción para ello, es la elaboración de un “visual thinking”, una especie de mapa conceptual muy visual en el que se plasman las ideas y contenidos más relevantes.</p>

Atención a la diversidad	La atención a la diversidad en el centro educativo está muy presente en todas las materias y especialmente en las clases de Educación Física. Se realizan las adaptaciones necesarias dependiendo del tipo de necesidad con el fin de que todo el alumnado tenga un correcto desarrollo y se integre por igual.
Participación del centro en proyectos	El centro junto a la profesora de Educación Física, organiza diferentes proyectos deportivos a través de competiciones en diferentes modalidades donde se fomentan valores positivos del deporte. A parte de ello, el servicio municipal de deportes de la ciudad ofrece actividades y competiciones entre institutos, como por ejemplo es las modalidades de atletismo y pilota valenciana. Sería muy interesante asistir a estas ya que son dos modalidades deportivas importantes, sobre todo la pilota valenciana, ya que solo se trabaja durante la etapa de primaria y no en secundaria.
Y otras mejoras que como profesorado de prácticas propondrías	Una de las primeras mejoras que propondría para las clases de Educación Física en secundaria es modificar la parte del calentamiento de las sesiones, ya que se utiliza un mismo calentamiento independientemente del tipo de sesión, y el cual lo considero monótono y poco motivante para el alumnado ya que consiste en dar dos vueltas al patio trotando, y una segunda parte de movilidad articular dirigida por la profesora. Como propuesta, creo que la parte de movilidad articular puede ser interesante cuando la sesión implique altas demandas de un gesto técnico como por ejemplo puede ser en atletismo, pero no siempre dirigido por la profesora, ya que cuando hayan vivenciado las primeras clases, puede ser un grupo de alumnos los cuales dirijan esta parte del calentamiento. Por otro lado, para las sesiones de deportes de equipo, es interesante utilizar un calentamiento un poco más lúdico y jugado, ya que es lo que se va a vivenciar durante la sesión. Por ejemplo, si se va a realizar una sesión de balonmano, se

puede realizar a modo de calentamiento el juego de los 10 pases o el de pillar a todos los miembros del equipo contrario mediante pases con la pelota, ya que son propuestas lúdicas las cuales requieren del gesto técnico específico del propio deporte.

Otro aspecto a proponer sería un mayor contenido en cuanto a deportes alternativos ser refiere. Como se ha visto en este trabajo, los deportes alternativos en la educación física presentan grandes beneficios en el alumnado y es por ello que pueden estar mucho más presentes en la etapa de secundaria y bachillerato. Creo que los alumnos han de vivenciar al menos un juego alternativo por curso académico, teniendo en cuenta la gran variedad de deportes alternativos que existen actualmente. Además, teniendo en cuenta el contexto del centro en cuanto a ubicación y clima se refiere, es interesante poner en práctica estos deportes en otros lugares como por ejemplo podría ser una jornada de ultimate en la playa, ya que la proximidad de ésta permite llegar a ella andando y sin ningún tipo de problema. Estas jornadas resultarían interesantes para la motivación del alumnado ya que no son habituales en el día a día de la asignatura.

VI. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

6. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PROPUESTA

Una vez analizada la programación del centro, se ha decidido llevar a cabo una situación de aprendizaje correspondiente al desarrollo de un deporte alternativo llamada “Magia en movimiento: Explorando el Quidditch en Educación Física”. Se compone de un total de 7 sesiones de las cuales tan solo se han podido desarrollar 4 en el centro por la falta de tiempo para cumplir con todos los contenidos de la programación.

Por otra parte, se ha decidido priorizar el descubrimiento guiado una vez analizados los beneficios de este estilo de enseñanza en los deportes de equipo y los estilos más utilizados en el centro, los cuales priorizaban la figura del profesor.

6.1. Situación de aprendizaje

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE				
NOMBRE: MAGIA EN MOVIMIENTO: EXPLORANDO EL QUIDDITCH EN EDUCACIÓN FÍSICA				
Curso: 2º ESO	Bloque saberes básicos: Bloque 2: Organización y gestión de la actividad física. Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices Bloque 4: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices	SA: 5	Trimestre: 2º	Nº Sesiones: 7
Justificación:				
<p>Esta situación de aprendizaje está dividida en un total de 7 sesiones donde las dos primeras son introductorias y las dos últimas de evaluación.</p> <p>Con el fin de que los alumnos sigan conociendo diferentes tipos de deportes alternativos, se lleva a cabo esta situación de aprendizaje llamada “magia en movimiento: explorando el quidditch en Educación Física”. La adaptación de este deporte a la vida real ha hecho que se convierta en un deporte inclusivo y mixto el cual se adapta muy bien teniendo en cuenta la etapa de secundaria. El principal motivo por el cual se lleva a cabo con alumnos de 2º de ESO es la motivación que puede suponer para el alumnado, ya que al tratarse de un deporte novedoso y perteneciente a un contexto que la gran mayoría conocen por sus películas o libros, puede afectar muy positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, la ejecución de los deportes alternativos en educación física presenta grandes beneficios para el alumnado por la novedad y la motivación que supone en ellos, además de cumplir con los objetivos del currículum. (Suero et al., 2016)</p> <p>Por otro lado, la ejecución de la situación de aprendizaje se realizará al final del segundo trimestre, teniendo en cuenta que muchas de las sesiones se realizan al aire libre se necesita de un buen clima para su desarrollo. Por otro lado, las últimas dos sesiones de evaluación las cuales corresponden con la realización del torneo final, se realizan en la semana cultural del centro donde se proponen distintas actividades entre todos los cursos y materias, ya que esta semana se encuentra entre los festivos de fallas y pascua.</p> <p>Por último, se trabajarán los ODS número 3, correspondiente a la salud y bienestar ya que practican actividad física y son conscientes de su importancia en el día a día. El número 5, correspondiente a la igualdad de género ya que todos los grupos formados serán mixtos por reglamento. Y por último el número 16, relacionado con la paz, ya que se les explicará a los alumnos la importancia del respeto hacia compañeros del mismo equipo, rivales y árbitros.</p>				
Saberes básicos:				
Bloque 2: Organización y gestión de la actividad física.				
Sub-bloque 2.1. Medidas preventivas y de seguridad				
- Higiene y actividad física				

Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices

Sub-bloque 3.2 Deportes de adversario

- Colectivos
- Fundamentos técnicos deportivos
- Fundamentos tácticos deportivos

Bloque 4: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices

Sub-bloque 4.1 Habilidades sociales

- Resolución dialogada y control emocional

Sub-bloque 4.2 Gestión emocional

- Estrés
- Frustración

Sub-bloque 4.3 El cuerpo como elemento comunicativo

- Expresión de mensajes y emociones

Objetivos didácticos

1. Dar a conocer un deporte alternativo como el Quidditch y sus características más importantes
2. Desarrollar la participación y motivación del alumnado
3. Fomentar el trabajo colaborativo y en equipo entre los compañeros
4. Ser capaces de ejecutar e interpretar los aspectos tácticos y técnicos del Quidditch
5. Promover actitudes de respeto y empatía

SESIONES	<p>Reto inicial: ¿Seréis capaces de disputar un partido de Quidditch teniendo en cuenta los aspectos técnicos y tácticos del juego? Se propondrá a los alumnos disputar un torneo final de Quidditch donde se tienen en cuenta los aspectos técnicos, tácticos y asignación de roles dentro del equipo.</p>			
	<p>Temporalización:</p> <p>Sesión 1: Introdutoria con tal de conocer las características principales del deporte y juegos de iniciación.</p> <p>Sesión 2: Desarrollo: Ejercicios de iniciación en pase y aspectos defensivos.</p> <p>Sesión 3: Desarrollo: Estrategias de juego en equipo.</p> <p>Sesión 4: Desarrollo: Ataque y contraataque. Situaciones donde los alumnos vivencien ataques a portería.</p> <p>Sesión 5: Desarrollo: Vivencia las posiciones. Donde los alumnos aprenderán las características de cada posición.</p> <p>Sesión 6: Evaluación. Inicio del torneo final. Explicación del torneo y disputa de los primeros partidos.</p> <p>Sesión 7: Evaluación. Culminación del torneo y ceremonia de premios.</p>			
	<p>Situación aprendizaje final: Se disputa un torneo de Quidditch durante las dos últimas sesiones donde se llevan a cabo todos los contenidos vistos anteriormente sobre reglamento y roles del juego. Se harán 4 equipos dentro de la clase los cuales competirán por conseguir un trofeo final.</p>			
<p>O.G.E. a), b), d), k)</p>		<p>C.Clave</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL) - Competencia digital (CD) - Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA) 		
EVALUACIÓN				
Competencias específicas	Criterios de Evaluación:	Saberes básicos:	Actividades de Evaluación	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación % PONDERADOS
1	1.1	<p>Bloque 2: Organización y gestión de la actividad física. Sub-bloque 2.1. Medidas preventivas y de seguridad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Higiene y actividad física 	Hábitos de higiene y salud	Registro anecdótico (100%)
2	2.1 2.2 2.3		Durante el desarrollo de la práctica	Para evaluar aspectos de participación y motivación se

	<p>Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices Sub-bloque 3.2 Deportes de adversario</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colectivos - Fundamentos técnicos deportivos - Fundamentos tácticos deportivos <p>Bloque 4: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices Sub-bloque 4.1 Habilidades sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolución dialogada y control emocional <p>Sub-bloque 4.2 Gestión emocional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrés - Frustración <p>Sub-bloque 4.3 El cuerpo como elemento comunicativo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión de mensajes y emociones 	<p>mediante una observación sistemática de la participación, motivación y actitud.</p> <p>Durante el torneo final donde se evalúan los contenidos técnicos y tácticos del propio deporte.</p> <p>Mediante un trabajo grupal realizan una infografía plasmando los aspectos de reglamento vistos en la primera sesión.</p>	<p>llevará a cabo una escala de valoración (20%)</p> <p>Los contenidos prácticos técnicos y tácticos del propio deporte se evaluarán a partir de una rúbrica mediante heteroevaluación (60%)</p> <p>Trabajo grupal autónomo (20%)</p>
Metodología			
Estrategia de la práctica: Analítica secuencial. La tarea se descompone en diferentes partes hasta llegar a la práctica final. Mixta al tratarse de un juego global.		Estilos de enseñanza: Descubrimiento guiado y resolución de problemas	
Metodologías activas y/o emergentes: Aprendizaje cooperativo, ya que todos los alumnos trabajan de forma grupal por conseguir un mismo objetivo			
Distribución grupo – clase: Grupos reducidos		Participación: Ejecución simultánea	

Posición del profesor: Posición central, externa al grupo	Feedback: Inmediato. Individual y positivo teniendo en cuenta las características del deporte
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
<p>Principios DUA aplicados a priori: En 2º de ESO nos encontramos con un alumno con TDAH, el cual no tiene un grado alto, pero le cuesta prestar atención a las explicaciones del profesor, así como perder la motivación fácilmente durante las prácticas.</p> <p>Formas de implicación (Principio III): Se utilizan diversas formas de explicar los contenidos con tal de mantener la atención y la motivación del alumno. Para ello, se tendrán muy presentes los refuerzos positivos y la diversidad de las explicaciones y feedback, siendo este último fundamental ya que en muchas ocasiones será individual.</p> <p>Diferentes medios de representación (Principio I): Los contenidos de esta unidad didáctica se presentan previamente en la primera sesión, mediante la explicación del profesor. Para captar un mayor grado de atención de este alumno y aumentar su motivación, el docente tendrá un apoyo visual a través de imágenes y videos, donde de una manera muy dinámica presentará los contenidos del deporte. Además, el docente le puede lanzar preguntas sencillas para captar su atención y darle refuerzo positivo.</p> <p>Diferentes formas de acción y expresión (Principio II): En este principio, se tendrán en cuenta varios aspectos durante la práctica. Al ser gran parte de las sesiones prácticas y culminar con un torneo final donde los alumnos jugarán partidos teniendo en cuenta todo el reglamento, se le proporcionará un rol dentro del propio juego donde vivencie el mayor número de experiencias positivas y tenga a su alcance conseguir sus objetivos, con tal de no causar frustración en el alumno. Además, se podrán adaptar algunos aspectos de reglamento para darle una mayor continuidad y participación dentro del juego. Por último, adaptaremos cierto material como por ejemplo las picas que simulan la escoba, ya que su equipo llevará escobas de goma espuma.</p>	
Actividades de Refuerzo para alumnos de bajo nivel	Actividades de Ampliación para alumnos alto nivel
Durante la hora del patio, se habilitará un espacio para los alumnos que necesiten mejorar sus habilidades prácticas, o resolver cuestiones relacionadas con el reglamento del juego.	Dado que los alumnos de alto nivel necesitan una mayor estimulación para no perder la motivación, se les propondrá realizar un diario donde describan las situaciones vividas durante las prácticas relacionándolas con el reglamento del juego.
<p>Posibles adaptaciones individualizadas (con alumnos con NEE muy concretas y específicas) El deporte presentado en esta situación de aprendizaje es relativamente complejo en cuanto a situaciones motrices se refiere, ya que son varios estímulos a los que tiene estar atento el alumno. De esta forma, durante las primeras sesiones se propondrán tareas analíticas con tal de vivenciar patrones motores aislados del juego, y obtener una mayor confianza por parte del alumno. Se harán tareas específicas de recepción de balón, de lanzamiento y de desplazamientos con la pica que simula la escoba, ya que son situaciones que no están acostumbrados a realizar anteriormente por el hecho de llevar la pica entre las piernas.</p>	
<p>Material didáctico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aros - Picas - Petos 	

- 3 tipos de pelotas: de tenis, de plástico y de voleibol
- Pañuelos de tres colores diferentes (rojo, amarillo, verde)
- Silbato

En caso de días de lluvia, dispondremos del mismo material ya que es un pabellón cerrado.

Instalaciones/Espacios: Dos pistas de balonmano cerradas donde tendremos la disponibilidad de ambas en la hora de educación física, ya que no se coincide con ningún otro curso.

Herramientas TIC-TAC-TEP:



Interdisciplinariedad: Junto con el área de geografía e historia se trabajarán las áreas donde se creó este deporte y en las zonas de nuestro país que más se lleva a cabo. Por otro lado, junto a la asignatura de inglés, se trabajará el diferente vocabulario específico del deporte.

Otros: Se trabajarán los distintos tipos de personalidad que caracterizan a las 4 casas que existen en la saga Harry Potter, ya que asignan a cada alumno en una casa diferente teniendo en cuenta rasgos de personalidad. Se relacionará con el alumnado de manera que cada alumno se vea representado en una saga siendo capaz de auto describirse en cuanto a personalidad se refiere.

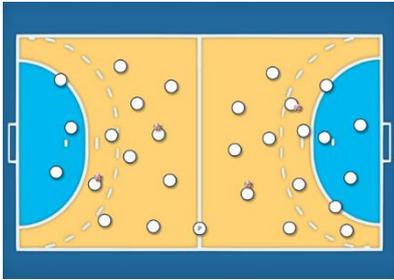
Se trabajarán los ODS número 3, correspondiente a la salud y bienestar ya que practican actividad física y son conscientes de su importancia en el día a día. El número 5, correspondiente a la igualdad de género ya que todos los grupos formados serán mixtos por reglamento del propio deporte. Y por último el número 16, relacionado con la paz, ya que se les explicará a los alumnos la importancia del respeto hacia compañeros del mismo equipo, rivales y árbitros.

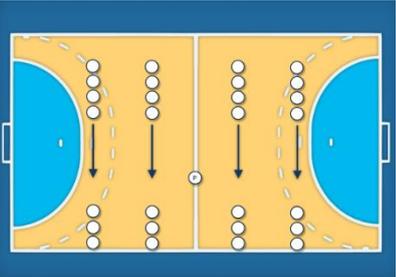
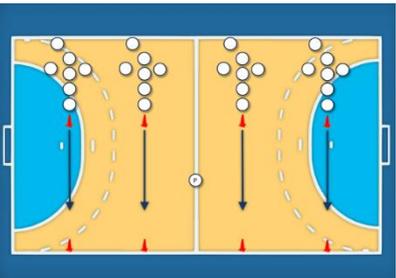
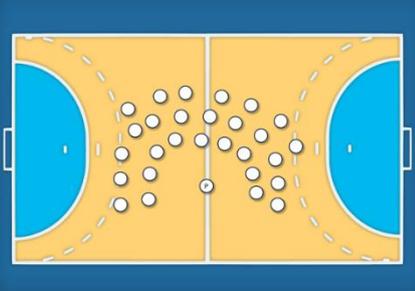
Bibliografía/Webgrafía:

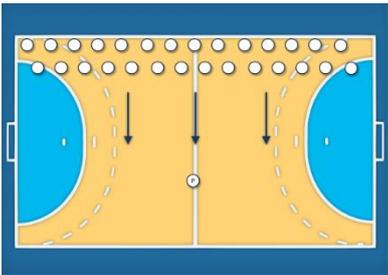
Suero, S. F., Morillo, A. H., & Montilla, V. G. (2016). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. *e-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 6, Article 6.

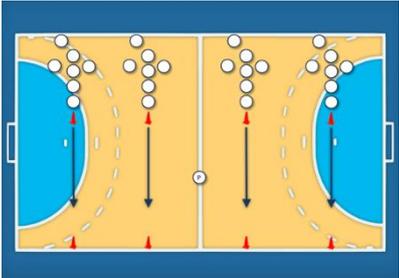
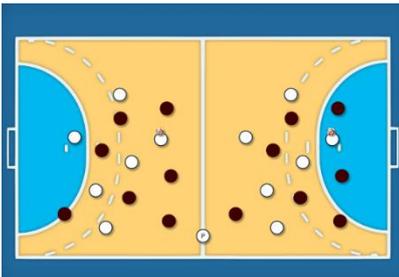
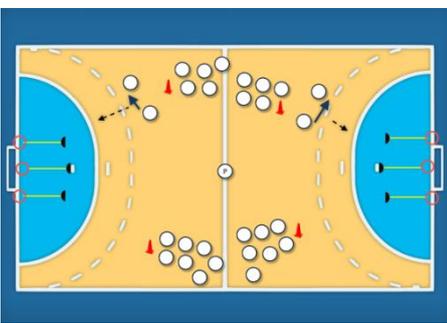
<https://doi.org/10.33776/remo.v0i6.2800>

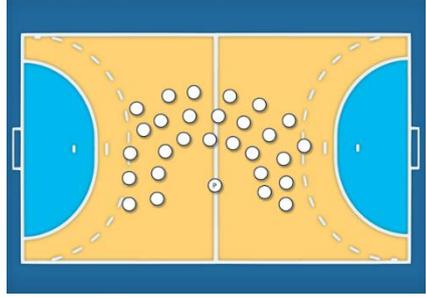
6.2. Sesiones de la situación de aprendizaje

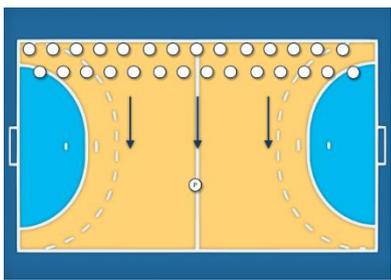
Título Unidad Didáctica: Magia en movimiento: Explorando el quidditch en educación física			
Sesión nº: 1 / 7 Curso: 2º ESO Trimestre: 2			
Nombre de la Sesión: Conoce el quidditch Introdutoria		Duración: 50'	Tipo Sesión:
Instalaciones: Pista deportiva del patio			
Material: 28 Picas goma espuma, 8 pelotas, 4 conos			
Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el reglamento básico del quidditch - Practicar las habilidades básicas de desplazamiento 			
Contenidos desarrollados:			
Bloque 2: Organización y gestión de la actividad física.			
Sub-bloque 2.1. Medidas preventivas y de seguridad			
<ul style="list-style-type: none"> - Higiene y actividad física 			
Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices			
Sub-bloque 3.2 Deportes de adversario			
<ul style="list-style-type: none"> - Colectivos - Fundamentos técnicos deportivos - Fundamentos tácticos deportivos 			
Justificación de la Metodología: Durante el desarrollo de esta sesión se lleva a cabo un aprendizaje cooperativo, teniendo en cuenta el desarrollo de todas sus fases donde primeramente se organizan los grupos de trabajo que van a trabajar por conseguir el objetivo propuesto de la tarea, durante la segunda fase los grupos ejecutan la tarea y el profesor podrá intervenir si así lo cree necesario y por último el profesor reunirá a los grupos y hará un feedback de los temas desarrollados en clase. Este aprendizaje cooperativo resulta el más adecuado para el aprendizaje de un deporte colectivo, ya que a partir de la distribución en grupos del alumnado, éstos pueden debatir sobre como ejecutar la tarea y también se aumenta considerablemente el tiempo motor de la sesión.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y resolución de problemas			
Estrategia: Mixta		Agrupación: Grupos reducidos	
Posición Profesor: Central		Tipo Feedback: Inmediato	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	1- Movilidad articular en dos filas horizontales dirigida por el profesor, donde habrá desplazamiento de banda a banda de la pista de balonmano.	<p>2-</p> 	6'
	2- Juego lúdico de persecución donde la persona que pilla se identificará con una pelota en la mano y tendrá que tocar al resto de alumnos sin lanzarla.		4'

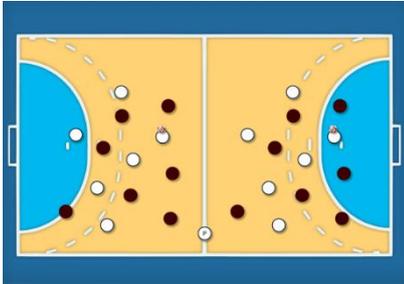
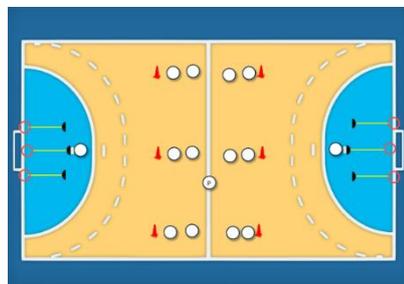
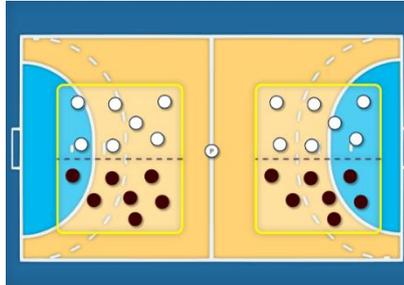
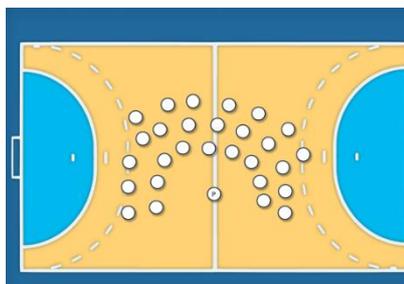
Parte principal	<ol style="list-style-type: none"> 1- Explicación de las normas básicas del quidditch. Se explicarán las reglas del juego, los diferentes roles que tienen los jugadores, el sistema de puntuación y por último los diferentes tipos de pelotas que hay en el juego y sus funciones. También se explica la sesión evaluativa, donde se pondrán en práctica todos los conocimientos adquiridos a través de un torneo donde se disputarán diversos partidos. 2- Práctica de pases con la quaffle: Se harán 8 filas enfrentadas de manera que los alumnos harán pase a la fila de enfrente y tendrán que cambiar a la fila donde dan pase. El pase siempre se hará con una mano (estilo de balonmano) y se irá cambiando la recepción y la distancia del pase. 3- Introducción de la escoba: Los alumnos distribuidos en 4 equipos, realizarán carreras de relevos desplazándose con la escoba entre las piernas, donde no podrá caer al suelo en ningún momento. 	<p>2-</p>  <p>3-</p> 	<p>10'</p> <p>10'</p> <p>10'</p>
V. Calma	<ol style="list-style-type: none"> 1- Estiramientos dirigidos por el profesor de los músculos más implicados durante la sesión 2- Recordatorio de las normas explicadas en la primera parte de la sesión lanzando preguntas al alumnado. 3- Aseo y cambio de camiseta obligatoria 	<p>1-</p> 	
<p>Actividades de Refuerzo: Durante la hora del patio, se habilitará un espacio para los alumnos que necesiten mejorar sus habilidades prácticas, o resolver cuestiones relacionadas con el reglamento del juego.</p>			
<p>Actividades de Ampliación: Dado que los alumnos de alto nivel necesitan una mayor estimulación para no perder la motivación, se les propondrá realizar un diario donde describan las situaciones vividas durante las prácticas relacionándolas con el reglamento del juego.</p>			
<p>Observaciones: El profesor tendrá una Tablet u ordenador portátil con el fin de tener un soporte visual para la explicación del deporte. Por otro lado, las “escobas” serán de goma espuma, con tal de aumentar la seguridad dentro de nuestro alumnado. Todas las tareas de la parte principal se realizarán cada alumno con su propia escoba.</p> <p>Por último, dentro de esta sesión se trabajarán los ODS número 3, correspondiente a la salud y bienestar ya que practican actividad física y son conscientes de su importancia en el día a día, y por otro lado el número 5, correspondiente a la igualdad de género, ya que se les explica a los alumnos que es un deporte donde los equipos son mixtos por reglamento y qué existe una norma específica para ello.</p>			

Título Unidad Didáctica: Magia en movimiento: Explorando el quidditch en educación física			
Sesión nº: 2 / 7 Curso: 2º ESO Trimestre: 2			
Nombre de la Sesión: Fundamentos de pase y defensa		Duración: 50'	Tipo Sesión:
Desarrollo			
Instalaciones: Pista deportiva del patio			
Material: 28 Picas de goma espuma, 4 conos, 8 pelotas, 6 aros, 14 petos			
Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la precisión en los pases y su ejecución técnica - Conocer los fundamentos defensivos del deporte - Vivenciar situaciones defensivas del juego 			
Contenidos desarrollados:			
Bloque 2: Organización y gestión de la actividad física.			
Sub-bloque 2.1. Medidas preventivas y de seguridad			
<ul style="list-style-type: none"> - Higiene y actividad física 			
Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices			
Sub-bloque 3.2 Deportes de adversario			
<ul style="list-style-type: none"> - Colectivos - Fundamentos técnicos deportivos - Fundamentos tácticos deportivos 			
Justificación de la Metodología: Durante el desarrollo de esta sesión se lleva a cabo un aprendizaje cooperativo, teniendo en cuenta el desarrollo de todas sus fases donde primeramente se organizan los grupos de trabajo que van a trabajar por conseguir el objetivo propuesto de la tarea, durante la segunda fase los grupos ejecutan la tarea y el profesor podrá intervenir si así lo cree necesario y por último el profesor reunirá a los grupos y hará un feedback de los temas desarrollados en clase.			
Este aprendizaje cooperativo resulta el más adecuado para el aprendizaje de un deporte colectivo, ya que, a partir de la distribución en grupos del alumnado, éstos pueden debatir sobre como ejecutar la tarea y también se aumenta considerablemente el tiempo motor de la sesión.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y resolución de problemas			
Estrategia: Mixta		Agrupación: Grupos reducidos	
Posición Profesor: Central		Tipo Feedback: Inmediato	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	1- Recordatorio a través de preguntas lanzadas por el profesor de los aspectos reglamentarios y principales características del quidditch.	2- 	5'
	2- Movilidad articular en dos filas horizontales dirigida por el profesor,		5'

	donde habrá desplazamiento de banda a banda de la pista de balonmano.		
Parte principal	<p>1- Relevos y pases con la quaffle: Se colocarán distribuidos en 4 equipos y una pica cada alumno colocada como escoba, donde tendrán un cono a unos 15m de distancia el cual tendrán que rodear. Se realizarán diferentes variantes donde las primeras series no habrá competición y finalmente se terminará el ejercicio compitiendo por ver qué equipo consigue realizar el ejercicio primero. Las variantes serán distintas en cada serie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salida individual con pica y balón en una mano - Salida por parejas y pases frontales - Por parejas con desplazamiento lateral - Por parejas pase y recepción a una mano - Por tríos desplazamiento frontal y pase lateral <p>2- Juego cooperativo de pases: Se harán dos grupos y cada grupo jugará en una mitad de campo de balonmano. Dentro de cada grupo se harán dos equipos donde el objetivo será que un equipo tiene que eliminar al resto de integrantes del equipo contrario tocándolos con la pelota mediante pases, ya que la persona que tenga la pelota no se puede desplazar.</p> <p>Breve explicación a toda la clase sobre la posición defensiva básica y aspectos que tiene que tener en cuenta el jugador defensor en cuanto al reglamento.</p> <p>3- Pase y defendiendo: Los mismos 4 equipos que en la tarea 1 se colocarán distribuidos en 4 filas (2 orientadas hacia una portería y otras 2 hacia portería contraria). Saldrán de manera alterna (primero fila de la derecha, luego fila de la izquierda) por parejas hacia la portería y tras realizarse 4</p>	<p>1-</p>  <p>2-</p>  <p>3-</p> 	<p>10'</p> <p>10'</p> <p>10'</p>

	pases, jugador que se queda sin balón pasa a defender el lanzamiento del jugador que tiene balón a la portería.		
V. Calma	<p>1- Estiramientos estáticos dirigidos por el profesor de la musculatura implicada durante la sesión.</p> <p>2- Aseo y cambio de camiseta obligatoria.</p>	<p>1-</p> 	<p>5'</p> <p>5'</p>
<p>Actividades de Refuerzo: Durante la hora del patio, se habilitará un espacio para los alumnos que necesiten mejorar sus habilidades prácticas, o resolver cuestiones relacionadas con el reglamento del juego.</p> <p>Actividades de Ampliación: Dado que los alumnos de alto nivel necesitan una mayor estimulación para no perder la motivación, se les propondrá realizar un diario donde describan las situaciones vividas durante las prácticas relacionándolas con el reglamento del juego.</p> <p>Observaciones: Durante el calentamiento se realizarán ejercicios específicos de lanzamiento, ya que es la musculatura más demandada durante la sesión. En todas las tareas los alumnos tendrán su propia pica de goma espuma en forma de escoba.</p> <p>Por último, dentro de esta sesión se trabajarán los ODS número 3, correspondiente a la salud y bienestar ya que practican actividad física y son conscientes de su importancia en el día a día, y por otro lado el número 5, correspondiente a la igualdad de género, ya que los equipos serán mixtos por normativa de reglamento.</p>			

Título Unidad Didáctica: Magia en movimiento: Explorando el quidditch en educación física			
Sesión nº: 3 / 7 Curso: 2º ESO Trimestre: 2			
Nombre de la Sesión: Estrategias de juego en equipo		Duración: 50'	Tipo Sesión:
Desarrollo			
Instalaciones: Pista deportiva del patio			
Material: 28 Picas, 8 pelotas, 6 aros, 14 petos, 4 conos			
Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la importancia del trabajo en equipo - Conocer los diferentes roles que hay dentro de un equipo de quidditch 			
Contenidos desarrollados:			
Bloque 2: Organización y gestión de la actividad física.			
Sub-bloque 2.1. Medidas preventivas y de seguridad			
<ul style="list-style-type: none"> - Higiene y actividad física 			
Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices			
Sub-bloque 3.2 Deportes de adversario			
<ul style="list-style-type: none"> - Colectivos - Fundamentos técnicos deportivos - Fundamentos tácticos deportivos 			
Justificación de la Metodología: Durante el desarrollo de esta sesión se lleva a cabo un aprendizaje cooperativo, teniendo en cuenta el desarrollo de todas sus fases donde primeramente se organizan los grupos de trabajo que van a trabajar por conseguir el objetivo propuesto de la tarea, durante la segunda fase los grupos ejecutan la tarea y el profesor podrá intervenir si así lo cree necesario y por último el profesor reunirá a los grupos y hará un feedback de los temas desarrollados en clase.			
Este aprendizaje cooperativo resulta el más adecuado para el aprendizaje de un deporte colectivo, ya que, a partir de la distribución en grupos del alumnado, éstos pueden debatir sobre como ejecutar la tarea y también se aumenta considerablemente el tiempo motor de la sesión.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y resolución de problemas			
Estrategia: Mixta		Agrupación: Grupos reducidos	
Posición Profesor: Central		Tipo Feedback: Inmediato	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	1- Recordatorio a través de preguntas lanzadas por el profesor sobre los aspectos vistos en la clase anterior y explicación de los 4 roles que existen en el juego. Asignación de 4 grupos para el desarrollo de la sesión y reparto de escobas a cada alumno.	2- 	5'
	2- Movilidad articular en dos filas horizontales dirigida por el profesor, donde habrá		5'

	desplazamiento de banda a banda de la pista de balonmano.		
Parte principal	<p>1- Juego de los 10 pases: Dos equipos jugarán en una mitad de pista y los otros dos en la mitad contraria. El objetivo principal será pasarse el balón sin que caiga al suelo (ni balón ni escoba) o sea interceptado y por cada 10 pases seguidos el equipo sumará un punto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - No se puede repetir ningún pase - Si tras 10 pases han tocado el balón todos los miembros del grupo, el punto será doble. <p>2- La trenza: En las dos pistas de balonmano, cada equipo ocupará una mitad del campo. Se harán 3 filas donde iniciará con balón el jugador central, que hará un pase al jugador de la derecha y lo rodeará por detrás y así sucesivamente hasta llegar a la portería y lanzará el jugador que reciba más próximo al área.</p> <p>3- Balóntiro: Juego para adquirir las habilidades del rol de golpeador. En dos campos, un equipo jugará contra otro. Cada equipo en su mitad, tendrá que golpear con balones de goma espuma a través de lanzamientos con la mano a los jugadores del equipo contrario. Gana cuando todos los jugadores del equipo rival han sido golpeados. El jugador golpeado se coloca en el fondo de la pista del equipo contrario, pudiendo lanzar desde esta zona si le llega la pelota.</p>	<p>1-</p>  <p>2-</p>  <p>3-</p> 	30'
V. Calma	<p>1- Dinámica de respiración dirigida por el profesor y a su vez, breve repaso a través de preguntas lanzadas al alumnado sobre los 4 roles diferentes dentro de un equipo y sus principales características en cuanto a aspectos reglamentarios y funciones.</p> <p>2- Aseo y cambio de camiseta obligatoria.</p>	<p>1-</p> 	

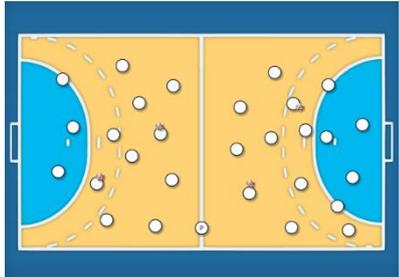
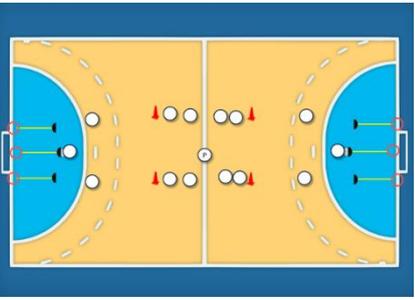
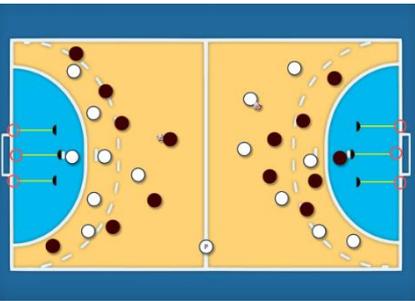
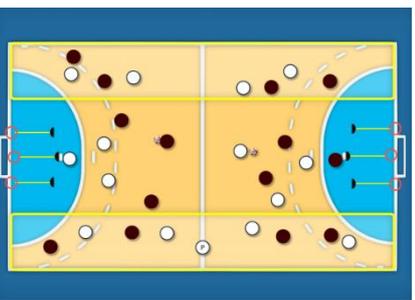
Actividades de Refuerzo: Durante la hora del patio, se habilitará un espacio para los alumnos que necesiten mejorar sus habilidades prácticas, o resolver cuestiones relacionadas con el reglamento del juego.

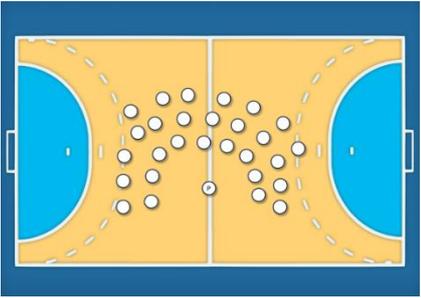
Actividades de Ampliación: : Dado que los alumnos de alto nivel necesitan una mayor estimulación para no perder la motivación, se les propondrá realizar un diario donde describan las situaciones vividas durante las prácticas relacionándolas con el reglamento del juego.

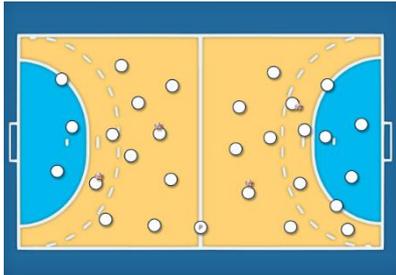
Observaciones: Durante toda la sesión, los alumnos tendrán su propia pica que simula la escoba. Por otro lado, durante el ejercicio 3 de la parte principal, cabe destacar que las pelotas serán de un material no lesivo.

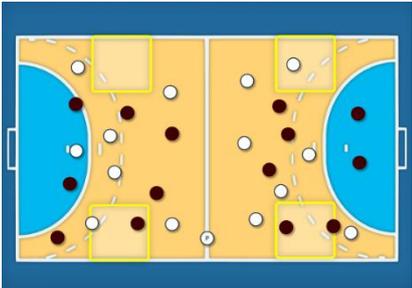
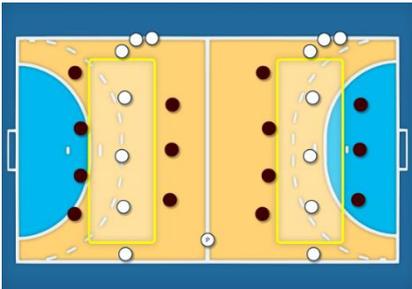
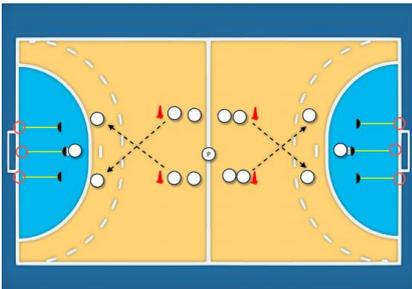
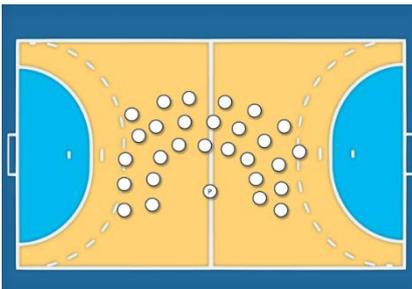
Por último, dentro de esta sesión se trabajarán los ODS número 3, correspondiente a la salud y bienestar ya que practican actividad física y son conscientes de su importancia en el día a día, y por otro lado el número 5, correspondiente a la igualdad de género ya que todos los grupos formados serán mixtos.

Título Unidad Didáctica: Magia en movimiento: Explorando el quidditch en educación física			
Sesión nº: 4 / 7 Curso: 2º ESO Trimestre: 2			
Nombre de la Sesión: Ataque y contraataque		Duración: 50'	Tipo Sesión: Desarrollo
Instalaciones: 2 pistas de balonmano			
Material: 28 Picas de goma espuma, 4 conos, 8 pelotas, 6 aros, 14 petos			
Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar las habilidades de ataque y lanzamiento a los aros - Regular la toma de decisiones bajo presión - Gestionar emociones ante el error 			
Contenidos desarrollados:			
Bloque 2: Organización y gestión de la actividad física.			
Sub-bloque 2.1. Medidas preventivas y de seguridad			
<ul style="list-style-type: none"> - Higiene y actividad física 			
Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices			
Sub-bloque 3.2 Deportes de adversario			
<ul style="list-style-type: none"> - Colectivos - Fundamentos técnicos deportivos - Fundamentos tácticos deportivos 			
Bloque 4: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices			
Sub-bloque 4.1 Habilidades sociales			
<ul style="list-style-type: none"> - Resolución dialogada y control emocional 			
Sub-bloque 4.2 Gestión emocional			
<ul style="list-style-type: none"> - Estrés - Frustración 			
Sub-bloque 4.3 El cuerpo como elemento comunicativo			
<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de mensajes y emociones 			
Justificación de la Metodología: Durante el desarrollo de esta sesión se lleva a cabo un aprendizaje cooperativo, teniendo en cuenta el desarrollo de todas sus fases donde primeramente se organizan los grupos de trabajo que van a trabajar por conseguir el objetivo propuesto de la tarea, durante la segunda fase los grupos ejecutan la tarea y el profesor podrá intervenir si así lo cree necesario y por último el profesor reunirá a los grupos y hará un feedback de los temas desarrollados en clase.			
Este aprendizaje cooperativo resulta el más adecuado para el aprendizaje de un deporte colectivo, ya que a partir de la distribución en grupos del alumnado, éstos pueden debatir sobre como ejecutar la tarea y también se aumenta considerablemente el tiempo motor de la sesión.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y resolución de problemas			
Estrategia: Mixta		Agrupación: Grupos reducidos	
Posición Profesor: Central		Tipo Feedback: Inmediato	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.

Calentamiento	<p>1- Movilidad articular marcada por el profesor con la clase dividida en dos mitades. Los alumnos dispersos por su mitad de campo irán haciéndose pases con una pelota diciendo el nombre del compañero al que se la pasan. Mientras no tienen pelota hacen la movilidad o ejercicio de calentamiento marcado.</p> <p>2- Asignación de 4 grupos para el desarrollo de la clase y breve recordatorio a través de preguntas lanzadas por el profesor sobre los 4 roles que existen en el juego.</p>	<p>1-</p> 	<p>6'</p> <p>4'</p>
Parte principal	<p>1- Ataque y defendiendo: Cada uno de los 4 grupos tendrá una mitad de campo de balonmano. Saldrán dos jugadores a atacar a la portería contra dos defensores y un guardián (portero) que tendrán libertad para moverse y defender (los dos defensores no pueden entrar al área del guardián). En el momento que los dos atacantes terminan la acción cambian su rol y pasan a defender a los dos jugadores siguientes.</p> <p>2- Ataque vs defensa: Se juntarán 2 equipos en cada mitad de campo donde se jugará un 7vs7 durante 3'. Al final de este tiempo los equipos cambiarán los roles y ganará la tarea el equipo que más goles haya metido. Los equipos tendrán un tiempo de descanso de 2' para hablar sobre las tácticas tanto defensivas como ofensivas que van a utilizar, así como asignar a su guardián.</p> <p>3- Ataque vs defensa + golpeadores: Misma tarea que la anterior, pero con la modificación de que habrá dos jugadores de cada equipo que tendrán el rol de golpeadores, con la zona de golpeo marcada y las mismas normas que una situación real de partido.</p>	<p>1-</p>  <p>2-</p>  <p>3-</p> 	<p>10'</p> <p>10'</p> <p>10'</p>

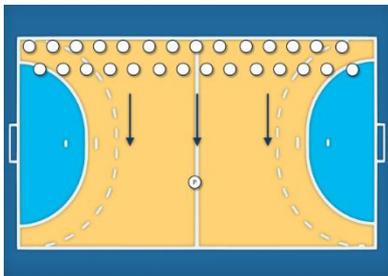
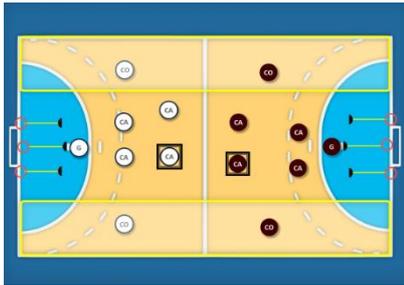
V. Calma	<p>1- Tras realizar 3 tareas muy jugadas y con bastante estrés físico y emocional, se realizarán ejercicios de respiración profunda y relajación de fácil ejecución dirigidos por el profesor. Al finalizarlos, el profesor pedirá a los alumnos que le den feedback sobre las situaciones vividas en la sesión y como han gestionado situaciones de estrés causadas por fallos en las tareas.</p> <p>2- Aseo y cambio de camiseta obligatoria</p>	<p>1-</p> 	
<p>Actividades de Refuerzo: Durante la hora del patio, se habilitará un espacio para los alumnos que necesiten mejorar sus habilidades prácticas, o resolver cuestiones relacionadas con el reglamento del juego.</p>			
<p>Actividades de Ampliación: Dado que los alumnos de alto nivel necesitan una mayor estimulación para no perder la motivación, se les propondrá realizar un diario donde describan las situaciones vividas durante las prácticas relacionándolas con el reglamento del juego.</p>			
<p>Observaciones: Durante toda la sesión, los alumnos tendrán su propia pica que simula la escoba. Dentro de esta sesión se trabajarán los ODS número 3, correspondiente a la salud y bienestar ya que practican actividad física y son conscientes de su importancia en el día a día. El número 5, correspondiente a la igualdad de género ya que todos los grupos formados serán mixtos por reglamento. Y por último el número 16, relacionado con la paz, ya que se les explicará a los alumnos la importancia del respeto hacia compañeros del mismo equipo, rivales y árbitros.</p>			

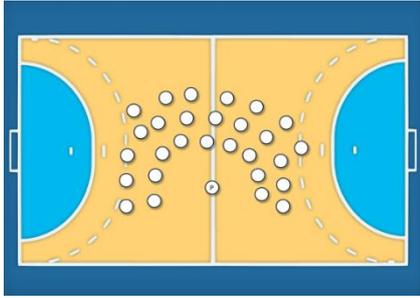
Título Unidad Didáctica: Magia en movimiento: Explorando el quidditch en educación física			
Sesión nº: 5 / 7 Curso: 2º ESO Trimestre: 2			
Nombre de la Sesión: Vivencia las posiciones		Duración: 50'	Tipo Sesión: Desarrollo
Instalaciones: 2 pistas de balonmano			
Material: 28 Picas de goma espuma, 4 conos, 10 pelotas (quaffle, snitch y bludger), 6 aros, 14 petos			
Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las posiciones que existen en un equipo de quidditch y sus principales funciones - Vivenciar las habilidades motoras específicas de cada posición en el juego 			
Contenidos desarrollados:			
Bloque 2: Organización y gestión de la actividad física.			
Sub-bloque 2.1. Medidas preventivas y de seguridad			
<ul style="list-style-type: none"> - Higiene y actividad física 			
Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices			
Sub-bloque 3.2 Deportes de adversario			
<ul style="list-style-type: none"> - Colectivos - Fundamentos técnicos deportivos - Fundamentos tácticos deportivos 			
Justificación de la Metodología: Durante el desarrollo de esta sesión se lleva a cabo un aprendizaje cooperativo, teniendo en cuenta el desarrollo de todas sus fases donde primeramente se organizan los grupos de trabajo que van a trabajar por conseguir el objetivo propuesto de la tarea, durante la segunda fase los grupos ejecutan la tarea y el profesor podrá intervenir si así lo cree necesario y por último el profesor reunirá a los grupos y hará un feedback de los temas desarrollados en clase.			
Este aprendizaje cooperativo resulta el más adecuado para el aprendizaje de un deporte colectivo, ya que a partir de la distribución en grupos del alumnado, éstos pueden debatir sobre como ejecutar la tarea y también se aumenta considerablemente el tiempo motor de la sesión.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y resolución de problemas			
Estrategia: Mixta		Agrupación: Grupos reducidos	
Posición Profesor: Central		Tipo Feedback: Inmediato	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	1- Asignación de 4 grupos para el desarrollo de la clase y breve recordatorio a través de preguntas lanzadas por el profesor sobre los 4 roles que existen en el juego y sus principales características.	<p>2-</p> 	6'
	2- Movilidad articular marcada por el profesor con la clase dividida en dos mitades. Los alumnos dispersos por su mitad de campo irán haciéndose pases con una pelota de		4'

	<p>tenis simulando la snitch diciendo el nombre del compañero al que se la pasan. Mientras no tienen pelota hacen la movilidad o ejercicio de calentamiento marcado.</p>		
Parte principal	<p>1- Robapelotas: Distribuidos dos equipos por cada mitad de campo, jugarán uno contra otro. El objetivo será ir a la zona del equipo rival y robar el máximo número de pelotas de tenis que simulan la snitch para transportarlas a la propia zona. Gana el equipo que más pelotas tenga en su zona.</p> <p>- El transporte de la pelota será sin botar, y si el jugador que lleva la pelota es tocado por un rival, tendrá que devolverla a la zona</p>	<p>1-</p> 	10'
	<p>2- Cruzar el río: Distribuidos dos equipos por cada mitad de campo, jugarán uno contra otro. Un equipo tendrá el rol de golpeadores donde tendrán que golpear con las pelotas de goma espuma a los jugadores que pasan por el río con la escoba y esquivando los obstáculos. Gana el equipo que más veces haya golpeado a los jugadores rivales.</p>	<p>2-</p> 	10'
	<p>3- Cada equipo situado en una mitad de campo de balonmano. Se harán cuatro filas donde la acción se iniciará con un pase a la fila situada en diagonal, el receptor tendrá que lanzar a los aros situados en la portería y batir al guardián. Se irán cambiando las posiciones de tal forma que todos los miembros del grupo pasen por la posición de guardián.</p>	<p>3-</p> 	10'
V. Calma	<p>1- Técnicas de relajación dirigidas por el profesor y feedback sobre la importancia de los roles dentro del juego ya una vez vivenciados por todos los alumnos.</p> <p>2- Aseo y cambio de camiseta obligatoria.</p>	<p>1-</p> 	

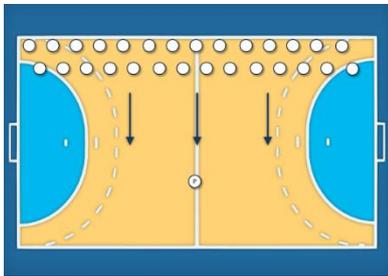
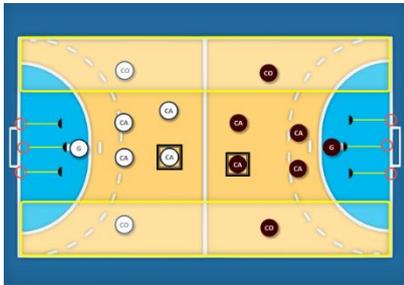
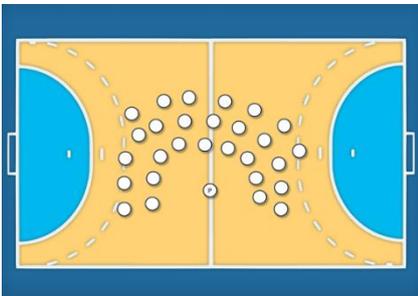
<p>Actividades de Refuerzo: Durante la hora del patio, se habilitará un espacio para los alumnos que necesiten mejorar sus habilidades prácticas, o resolver cuestiones relacionadas con el reglamento del juego.</p>			
<p>Actividades de Ampliación: Dado que los alumnos de alto nivel necesitan una mayor estimulación para no perder la motivación, se les propondrá realizar un diario donde describan las situaciones vividas durante las prácticas relacionándolas con el reglamento del juego.</p>			
<p>Observaciones: Todas las tareas se realizarán con la pica correspondiente para cada alumno. El profesor explicará la importancia de tener un rol dentro de un equipo y las responsabilidades que se han de asumir.</p> <p>Dentro de esta sesión se trabajarán los ODS número 3, correspondiente a la salud y bienestar ya que practican actividad física y son conscientes de su importancia en el día a día, y por otro lado el número 5, correspondiente a la igualdad de género ya que todos los grupos formados serán mixtos.</p>			

Título Unidad Didáctica: Magia en movimiento: Explorando el quidditch en educación física		
Sesión nº: 6 / 7	Curso: 2º ESO	Trimestre: 2
Nombre de la Sesión: Inicio del torneo	Duración: 50'	Tipo Sesión: Evaluativa
Instalaciones: 2 pistas de balonmano		
Material: 28 Picas de goma espuma, 4 conos, 10 pelotas (quaffle, snitch y bludger), 6 aros, 14 petos, 12 cintas		
Nº Alumnos/as: 28		
Objetivos didácticos de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> - Explicar a los alumnos de qué forma van a ser evaluados sobre los aspectos técnico-tácticos del juego - Iniciar los partidos correspondientes al torneo final 		
Contenidos desarrollados:		
Bloque 2: Organización y gestión de la actividad física.		
Sub-bloque 2.1. Medidas preventivas y de seguridad		
<ul style="list-style-type: none"> - Higiene y actividad física 		
Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices		
Sub-bloque 3.2 Deportes de adversario		
<ul style="list-style-type: none"> - Colectivos - Fundamentos técnicos deportivos - Fundamentos tácticos deportivos 		
Bloque 4: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices		
Sub-bloque 4.1 Habilidades sociales		
<ul style="list-style-type: none"> - Resolución dialogada y control emocional 		
Sub-bloque 4.2 Gestión emocional		
<ul style="list-style-type: none"> - Estrés - Frustración 		
Sub-bloque 4.3 El cuerpo como elemento comunicativo		
<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de mensajes y emociones 		
Justificación de la Metodología: Durante el desarrollo de esta sesión se lleva a cabo un aprendizaje cooperativo, teniendo en cuenta el desarrollo de todas sus fases donde primeramente se organizan los grupos de trabajo que van a trabajar por conseguir el objetivo propuesto de la tarea, durante la segunda fase los grupos ejecutan la tarea y el profesor podrá intervenir si así lo cree necesario y por último el profesor reunirá a los grupos y hará un feedback de los temas desarrollados en clase. Se le dará mucha importancia al tiempo que tienen los equipos para hablar de sus tácticas y asignación de roles, ya que es un aspecto muy importante a trabajar con esta metodología.		
Este aprendizaje cooperativo resulta el más adecuado para el aprendizaje de un deporte colectivo, ya que a partir de la distribución en grupos del alumnado, éstos pueden debatir sobre como ejecutar la tarea y también se aumenta considerablemente el tiempo motor de la sesión.		

Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y resolución de problemas			
Estrategia: Mixta		Agrupación: Grupos reducidos	
Posición Profesor: Central		Tipo Feedback: Inmediato	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	<p>1- Movilidad articular dirigida por el profesor de la musculatura más implicada en las demandas del quidditch en dos filas horizontales con un desplazamiento de banda a banda.</p> <p>2- Juego de desplazamiento donde habrán 3 jugadores encima de 3 franjas donde tan solo se podrán mover de manera horizontal sin poder salir. El resto de jugadores tendrán que atravesar las 3 franjas con sus escobas sin ser tocados.</p>	<p>1-</p> 	<p>6'</p> <p>4'</p>
Parte principal	<p>1- Explicación por parte del profesor de la dinámica del torneo que se disputará durante parte de esta sesión y la siguiente. Primeramente, se les recordará a los alumnos las normas básicas del juego a través de preguntas lanzadas, así como aspectos reglamentarios, tipos de pelotas, tiempos del partido, puntuaciones y roles del equipo. También se les explicará la dinámica del torneo, donde se jugarán un total de 3 partidos donde no se repetirán enfrentamientos, de 3 partes de 5', y que por partido ganado se conseguirán 3 puntos, en caso de empate un punto y en caso de derrota 0 puntos. Seguidamente se harán los equipos que disputarán dicho torneo y que por lo tanto ya serán definitivos. A cada equipo se le repartirá el material necesario para la disputa del partido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cinta roja: 2 golpeadores - Cinta blanca: 1 guardián - Cinta amarilla: 1 buscador <p>Finalmente, los equipos tendrán un total de 5' para hablar sus tácticas ofensivas y defensivas, así como asignar los roles que tendrán dentro del juego.</p>	<p>2-</p> 	<p>15'</p> <p>15'</p>

	2- Inicio del torneo: Una vez asignados los nombres a cada equipo se disputarán los dos primeros partidos del torneo (un partido para cada equipo). En dos campos de balonmano, se iniciarán los dos enfrentamientos donde el profesor será quien arbitre ambos partidos.		
V. Calma	<p>1- Técnicas de relajación dirigidas por el profesor y feedback a los equipos sobre lo que se ha visto durante el primer partido del torneo a través de preguntas técnico-tácticas, buscando de esta manera el máximo dinamismo de los partidos.</p> <p>2- Aseo y cambio de camiseta obligatoria.</p>	1- 	
<p>Actividades de Refuerzo: Durante la hora del patio, se habilitará un espacio para los alumnos que necesiten mejorar sus habilidades prácticas, o resolver cuestiones relacionadas con el reglamento del juego.</p> <p>Actividades de Ampliación: Dado que los alumnos de alto nivel necesitan una mayor estimulación para no perder la motivación, se les propondrá realizar un diario donde describan las situaciones vividas durante las prácticas relacionándolas con el reglamento del juego.</p> <p>Observaciones: Los jugadores en los tiempos de descanso del partido, podrán intercambiar posiciones, hablando sobre aspectos técnico-tácticos del juego y estrategias. Dentro de esta sesión se trabajarán los ODS número 3, correspondiente a la salud y bienestar ya que practican actividad física y son conscientes de su importancia en el día a día. El número 5, correspondiente a la igualdad de género ya que todos los grupos formados serán mixtos por reglamento. Y por último el número 16, relacionado con la paz, ya que se les explicará a los alumnos la importancia del respeto hacia compañeros del mismo equipo, rivales y árbitros.</p>			

Título Unidad Didáctica: Magia en movimiento: Explorando el quidditch en educación física		
Sesión nº: 7 / 7	Curso: 2º ESO	Trimestre: 2
Nombre de la Sesión: Final del torneo	Duración: 50'	Tipo Sesión: Evaluativa
Instalaciones: 2 pistas de balonmano		
Material: 28 Picas de goma espuma, 4 conos, 10 pelotas (quaffle, snitch y bludger), 6 aros, 14 petos, 12 cintas		
Nº Alumnos/as: 28		
Objetivos didácticos de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaces de disputar un partido teniendo en cuenta aspectos técnicos y reglamentarios - Finalizar el torneo final y ser capaces de comentar las sensaciones vividas al resto de compañeros 		
Contenidos desarrollados:		
Bloque 2: Organización y gestión de la actividad física.		
Sub-bloque 2.1. Medidas preventivas y de seguridad		
<ul style="list-style-type: none"> - Higiene y actividad física 		
Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices		
Sub-bloque 3.2 Deportes de adversario		
<ul style="list-style-type: none"> - Colectivos - Fundamentos técnicos deportivos - Fundamentos tácticos deportivos 		
Bloque 4: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices		
Sub-bloque 4.1 Habilidades sociales		
<ul style="list-style-type: none"> - Resolución dialogada y control emocional 		
Sub-bloque 4.2 Gestión emocional		
<ul style="list-style-type: none"> - Estrés - Frustración 		
Sub-bloque 4.3 El cuerpo como elemento comunicativo		
<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de mensajes y emociones 		
Justificación de la Metodología: Durante el desarrollo de esta sesión se lleva a cabo un aprendizaje cooperativo, teniendo en cuenta el desarrollo de todas sus fases donde primeramente se organizan los grupos de trabajo que van a trabajar por conseguir el objetivo propuesto de la tarea, durante la segunda fase los grupos ejecutan la tarea y el profesor podrá intervenir si así lo cree necesario y por último el profesor reunirá a los grupos y hará un feedback de los temas desarrollados en clase. Se le dará mucha importancia al tiempo que tienen los equipos para hablar de sus tácticas y asignación de roles, ya que es un aspecto muy importante a trabajar con esta metodología.		
Este aprendizaje cooperativo resulta el más adecuado para el aprendizaje de un deporte colectivo, ya que a partir de la distribución en grupos del alumnado, éstos pueden debatir sobre como ejecutar la tarea y también se aumenta considerablemente el tiempo motor de la sesión.		
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y resolución de problemas		
Estrategia: Mixta	Agrupación: Grupos reducidos	

Posición Profesor: Central		Tipo Feedback: Inmediato	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	<p>1- Movilidad articular dirigida por el profesor de la musculatura más implicada en las demandas del quidditch en dos filas horizontales con un desplazamiento de banda a banda.</p> <p>2- Repaso por parte del profesor de la puntuación obtenida por los equipos en el partido de la anterior sesión y reparto de material a los equipos mientras estos hablan y se organizan entre ellos para la disputa de los partidos restantes.</p>	<p>1-</p> 	<p>6'</p> <p>4'</p>
	<p>1- Disputa del segundo partido del torneo. Se utilizarán las dos pistas de balonmano y se jugarán 3 partes de 5'. Los jugadores podrán intercambiar las posiciones en cualquier tiempo de descanso.</p> <p>2- Disputa del último partido del torneo. El profesor antes de iniciar los partidos, repasará la puntuación obtenida por los equipos y dará tiempo a éstos para que hablen sobre las tácticas a utilizar tanto defensivas como ofensivas.</p>	<p>1 y 2-</p> 	<p>15'</p> <p>15'</p>
V. Calma	<p>1- Entrega de diploma al equipo ganador del torneo y feedback por parte del profesor donde los alumnos explicarán sensaciones de cómo se han sentido jugando a este deporte.</p> <p>2- Aseo y cambio de camiseta obligatoria.</p>	<p>1-</p> 	

Actividades de Refuerzo: Durante la hora del patio, se habilitará un espacio para los alumnos que necesiten mejorar sus habilidades prácticas, o resolver cuestiones relacionadas con el reglamento del juego.

Actividades de Ampliación: Dado que los alumnos de alto nivel necesitan una mayor estimulación para no perder la motivación, se les propondrá realizar un diario donde describan las situaciones vividas durante las prácticas relacionándolas con el reglamento del juego.

Observaciones: Los jugadores en los tiempos de descanso del partido, podrán intercambiar posiciones, hablando sobre aspectos técnico-tácticos del juego y estrategias. Dentro de esta sesión se trabajarán los ODS número 3, correspondiente a la salud y bienestar ya que practican actividad física y son conscientes de su importancia en el día a día. El número 5, correspondiente a la igualdad de género ya que todos los grupos formados serán mixtos por reglamento. Y por último el número 16, relacionado con la paz, ya que se les explicará a los alumnos la importancia del respeto hacia compañeros del mismo equipo, rivales y árbitros.

Al final de la sesión, se les entregará un diploma a los jugadores del equipo con más puntuación.

VII. CONCLUSIONES

7. CONCLUSIONES

Como conclusión principal para el TFM, se destaca que se ha podido desarrollar la situación de aprendizaje llamada “Magia en movimiento: explorando el Quidditch en Educación Física”, a los alumnos de 2º de ESO del centro educativo Salesiano María Auxiliadora de Burriana (Castellón). De las 7 sesiones planteadas en la situación de aprendizaje y mostradas anteriormente, se han podido vivenciar un total de 4, en las cuales, a través de una metodología basada en el descubrimiento guiado, los alumnos han podido conocer un deporte alternativo inclusivo en la asignatura de Educación Física, con todos los beneficios que ello supone.

Teniendo en cuenta los objetivos propuestos para el desarrollo de este TFM se concluye que:

OG1: Se determina cumplido, ya que se ha desarrollado el principal tema de la situación de aprendizaje y se han analizado en base a la literatura científica las características más importantes del deporte, así como los múltiples beneficios de implementar metodologías innovadoras donde el alumno sea el principal protagonista para la consecución de las metas propuestas.

Por otra parte, relacionado con el OE1 y el OE2, tras la revisión realizada se ha podido comprobar como el descubrimiento guiado es el estilo de enseñanza más adecuado para los deportes colectivos, ya que permite al alumno tomar sus propias decisiones en diferentes contextos motrices aumentando así su autoconfianza haciéndole sentir eficiente.

OG2: Se considera alcanzado, ya que, en base a lo observado en la literatura científica, los deportes alternativos presentan múltiples beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de los alumnos en la asignatura de Educación

Física debido a que se pueden trabajar múltiples factores como, por ejemplo, la inclusión, participación y aumento de la motivación por la asignatura.

Los OE3 y OE4 se han conseguido gracias a la lectura de diversos autores los cuales nos indican las características de los deportes alternativos actuales y como han ido cobrando una mayor importancia en los centros educativos con el paso de los años, gracias a las diversas adaptaciones que se pueden realizar para que todo el alumnado se muestre participe en ellos.

VIII. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

8. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Las limitaciones que se han encontrado para poder llevar a cabo la situación de aprendizaje planteada han sido las siguientes:

La primera limitación encontrada ha sido la falta de tiempo, ya que la propuesta tiene un total de siete sesiones y solo se han podido llevar a cabo un total de cuatro. Debido a que las sesiones se desarrollaron a la vuelta de un periodo vacacional largo, la tutora no podía perder un alto número de sesiones ya que debía cumplir con su programación. Es por ello que se decidieron implementar las dos primeras sesiones y las dos últimas, con el fin que conozcan bien el deporte y terminen jugando el torneo final. Debido a que es un deporte con una alta carga reglamentaria y con roles diferentes dentro del juego, a los alumnos les costó darles dinamismo a los partidos finales.

Otra de las limitaciones fue el mal estado del material, ya que el deporte planteado necesita material muy específico para su desarrollo y parte de éste fue comprado por mi persona. Las picas son el principal material para su desarrollo, ya que simulan la escoba y por lo tanto se necesita una pica para cada jugador. El número de picas que disponía el centro era justo, de tal manera que muchas de ellas estaban partidas y por lo tanto podían ser lesivas y peligrosas durante el desarrollo del juego, por lo tanto, se tuvieron que cambiar por una especie de picas de goma espuma. Por otro lado, no se disponía de pelotas de goma espuma, y por lo tanto las pelotas tenían que ser lanzadas por los jugadores del equipo encargados de golpear al resto de jugadores del equipo contrario tuvieron que ser de plástico, hecho que dificultaba mucho la práctica ya que no pesaban lo suficiente.

Por otro lado, a raíz de la elaboración de este TFM, se pueden abrir nuevos proyectos de investigación para un mayor uso de los deportes alternativos en la Educación Física. Actualmente existen un gran número de deportes alternativos con gran variedad de materiales y características, en los cuales se pueden trabajar junto con otras asignaturas. Por ejemplo, en muchas modalidades el deporte requiere de un implemento personal el cual se puede realizar cada alumno con la ayuda de la asignatura de Plástica o Tecnología.

Por último, gran parte de los estudios muestran el impacto de los juegos alternativos en etapas escolares tempranas como pueden ser primaria o el primer ciclo de eso, por lo tanto, una posible línea de investigación futura es también poder observar cómo afectan a etapas más avanzadas como por ejemplo Bachillerato, ya que las horas de Educación Física en esta etapa aumentan cada vez más y realizar este tipo de deportes puede resultar también beneficioso para los alumnos.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aramburu Rivera, E. L., & Vilchez Sampi, J. D. (2020). *Los juegos y deportes alternativos: Una revisión teórica*.

<http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/3883>

Calleja de la Fuente, M. (2022). *Los deportes alternativos en la Educación Física escolar. EL Quidditch Muggle*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/56643>

Castillo-López, L., López Centeno, F. D., Sánchez Zafra, M., & Lara Sánchez, A. J. (2022). El Kin-ball como deporte alternativo para la difusión de valores en los centros educativos. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 14(5 (SEP-OCT)), 872-897.

César, R. (2019). Recreación y juegos alternativos: Ratificaciones y rectificaciones para una propuesta de formación de grado en Educación Física. *13º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 30 de septiembre-4 de octubre de 2019*. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.13026/ev.13026.pdf

Constitución Española, de 6 de diciembre de 1978. Boletín Oficial del Estado, núm. 311, 29 de diciembre de 1978.
<https://www.boe.es/boe/dias/1978/12/29/pdfs/A29313-29424.pdf>

Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. (2018, 27 de julio). Diario Oficial de la Comunidad Valenciana, núm. 8345, de 1 de agosto de 2018.
https://dogv.gva.es/datos/2018/08/01/pdf/2018_7462.pdf

Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria. (2022, 5 de agosto).

Diario Oficial de la Comunidad Valenciana, núm. 9403, de 8 de agosto de 2022.

https://dogv.gva.es/datos/2022/08/08/pdf/2022_7652.pdf

González-Coto, V. A., Gamonales, J. M., Hernández-Beltrán, V., & Feu, S. (2023). El Quidditch como herramienta para la asignatura de Educación Física. Revisión sistemática (Quidditch as a tool for the subject of Physical Education. Systematic review). *Retos*, 47, 994-1007. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.96732>

González-Coto, V., Gamonales, J. M., Hernandez Beltran, V., & Feu, S. (2023). Quidditch as a tool for the subject of Physical Education. Systematic review. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 47, 994-1007. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.96732>

Hernández Beltrán, V., Gámez Calvo, L., González Coto, V. A., & Gamonales Puerto, J. M. (2023). Unidad didáctica para la asignatura de educación física: Quidditch - deporte alternativo inclusivo. *EmásF: revista digital de educación física*, 81, 10-31.

Hernández Beltrán, V., González Coto, V. A., Castelli Correia de Campos, L. F., & Gamonales Puerto, J. M. (2023). Quidditch: Deporte alternativo para la etapa de educación primaria. *EmásF: revista digital de educación física*, 80 (ENERO-FEBRERO), 77-91.

Hernández Pérez, J. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación física y deportes*, 114, 17.

Ibarrola, D. S. (2020). *Acerca de la pertinencia de pensar el Quidditch como deporte alternativo*. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/160541>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2020, 29 de diciembre). Boletín Oficial del Estado, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.

<https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

Martínez Rubio, R., Granero Gallegos, A., & Gómez López, M. (2020). La satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en las clases de Educación Física y su relación con la satisfacción con la vida en los adolescentes. *Revista complutense de educación*, 31(1), 45-54.

Muñoz González, V., Gómez López, M., & Granero Gallegos, A. (2019). Relación entre la satisfacción con las clases de Educación Física: Su importancia y utilidad y la intención de práctica del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. *Revista complutense de educación*. <https://doi.org/10.5209/RCED.57678>

Orden 20/2019, de 30 de abril, de la Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport, por la que se regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos por los fondos públicos del sistema educativo Valenciano. (2019, 30 de abril). Diario Oficial de la Comunidad Valenciana, núm. 8533, de 6 de mayo de 2019.

https://dogv.gva.es/datos/2019/05/06/pdf/2019_4213.pdf

Orden 5/2021, de 15 de julio, de la Vicepresidencia y Conselleria de Igualdad y Políticas Inclusivas y de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba la nueva Hoja de Notificación para la atención socioeducativa infantil y protección del alumnado menor de edad y se establece la coordinación interadministrativa para la protección integral de la infancia y adolescencia. (2021, 15

de julio). Diario Oficial de la Comunidad Valenciana, núm. 9120, de 19 de julio de 2021. https://dogv.gva.es/datos/2021/07/19/pdf/2021_7690.pdf

Orden 19/2023, de 29 de junio, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se regulan los procedimientos derivados del Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria, y del Decreto 108/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato, así como la organización y el funcionamiento del Bachillerato nocturno y a distancia en la Comunidad Valenciana. (2023, 29 de junio). Diario Oficial de la Comunidad Valenciana, núm. 9582, de 3 de julio de 2023.

https://dogv.gva.es/datos/2023/07/03/pdf/2023_6628.pdf

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. (2022, 29 de marzo). Boletín Oficial del Estado, núm. 76, de 30 de marzo de 2022.

<https://www.boe.es/boe/dias/2022/03/30/pdfs/BOE-A-2022-4707.pdf>

Resolución de 27 de junio de 2023, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, por la que se aprueban las instrucciones para la organización y el funcionamiento de los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato durante el curso 2023-2024. (2023, 27 de junio). Diario Oficial de la Comunidad Valenciana, núm. 9577, de 28 de junio de 2023.

https://dogv.gva.es/datos/2023/06/28/pdf/2023_6542.pdf

Robles Rodríguez, A., & Robles Rodríguez, J. (2021). *La participación en las clases de educación física la ESO y Bachillerato. Un estudio sobre un deporte*

tradicional (Balonmano) y un deporte alternativo (Tchoukball).

<https://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/18984>

Robles Rodríguez, J., Abad Robles, M. T., Castillo Viera, E., Giménez Fuentes-Guerra, F. J., & Robles Rodríguez, A. (2015). Factores que condicionan la presencia de la expresión corporal en la enseñanza secundaria según el profesorado de educación física (Factors influencing the presence of bodily expression in secondary education as the physical education teacher). *Retos*, 24, 171-175.

<https://doi.org/10.47197/retos.v0i24.34552>

Rodríguez Lorenzo, M. (2021). *Quidditch, un nuevo juego deportivo para el aula para Educación Primaria*. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/25167>

Rosa, A., García-Cantó, E., Pérez, J. J., Rosa, A., García-Cantó, E., & Pérez, J. J. (2019). Métodos de enseñanza en Educación Física: Desde los estilos de enseñanza hasta los modelos pedagógicos. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 11(1), Article 1.

Sangiao, G. (2021). Lo alternativo de los deportes alternativos. Hacia una propuesta de definición. *EFEI (Educación Física Experiencias e Investigaciones)*, 10(9), Article 9.

Suero, S. F., Morillo, A. H., & Montilla, V. G. (2016). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. *e-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 6, Article 6. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i6.2800>

Young, D. R., Phillips, J. A., Yu, T., & Haythornthwaite, J. A. (2006). Effects of a life skills intervention for increasing physical activity in adolescent girls. *Archives of*

Pediatrics & Adolescent Medicine, 160(12), 1255-1261.

<https://doi.org/10.1001/archpedi.160.12.1255>

X. ANEXOS

ANEXO I. Rúbrica heteroevaluación

ASPECTOS TÉCNICOS				
Criterio	Insuficiente (1)	Suficiente (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Lanzamiento de la Quaffle	No logra lanzar la Quaffle con precisión y fuerza.	Lanza la Quaffle con algo de precisión o fuerza, pero inconsistente.	Lanza la Quaffle con buena precisión y fuerza en la mayoría de los intentos.	Lanza la Quaffle con excelente precisión y fuerza consistentemente.
Recepción de la Quaffle	No consigue recibir la Quaffle de manera efectiva.	Recibe la Quaffle, pero con errores frecuentes.	Recibe la Quaffle de manera adecuada la mayoría de las veces.	Recibe la Quaffle perfectamente y sin errores en casi todas las ocasiones.
Montar y manejar la escoba	Dificultades constantes para mantener el equilibrio y moverse con la escoba.	Mantiene el equilibrio y se mueve con la escoba, pero con cierta dificultad.	Mantiene el equilibrio y se mueve con la escoba adecuadamente.	Mantiene el equilibrio y maneja la escoba con gran destreza y facilidad.
Lanzamiento de la Bludger	No logra lanzar la Bludger con precisión o fuerza.	Lanza la Bludger, pero sin mucha precisión o fuerza.	Lanza la Bludger con precisión o fuerza adecuadas en la mayoría de los intentos.	Lanza la Bludger con gran precisión y fuerza en casi todas las ocasiones.
Atrapar la snitch	No demuestra habilidades para atrapar la Snitch.	Muestra intentos de atrapar la Snitch, pero sin éxito consistente.	Atrapa la Snitch ocasionalmente con éxito.	Atrapa la Snitch con éxito en la mayoría de los intentos, demostrando gran habilidad y agilidad.
ASPECTOS TÁCTICOS				
Criterio	Insuficiente (1)	Suficiente (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Posicionamiento en el campo	No se posiciona correctamente, dejando huecos o desorganizando al equipo.	Se posiciona correctamente, pero con errores frecuentes que afectan al equipo.	Se posiciona correctamente en la mayoría de las situaciones, ayudando al equipo.	Se posiciona de manera excelente y estratégica, contribuyendo significativamente a la organización y eficacia del equipo.
Comunicación en el campo	No se comunica con sus compañeros, afectando la coordinación del equipo.	Se comunica ocasionalmente, pero no de manera efectiva o constante.	Se comunica adecuadamente con sus compañeros en la mayoría de las	Se comunica de manera excelente y constante, facilitando una coordinación y

			situaciones, mejorando la coordinación del equipo.	colaboración óptima del equipo.
Toma de decisiones	Toma decisiones incorrectas que afectan negativamente al juego.	Toma decisiones correctas de vez en cuando, pero con errores que afectan el rendimiento.	Toma decisiones correctas en la mayoría de las situaciones, beneficiando el rendimiento del equipo.	Toma decisiones acertadas de manera consistente, mostrando una excelente comprensión del juego y beneficiando significativamente el rendimiento del equipo.
Adaptación al juego	No se adapta a las situaciones cambiantes del juego, afectando su desempeño.	Se adapta a las situaciones cambiantes del juego, pero con dificultad y errores frecuentes.	Se adapta adecuadamente a las situaciones cambiantes del juego en la mayoría de las veces.	Se adapta de manera excelente y rápida a las situaciones cambiantes del juego, demostrando gran flexibilidad y comprensión táctica.
Defensa y marcaje	No realiza tareas defensivas o de marcaje efectivas, permitiendo que el equipo contrario tenga oportunidades de anotar.	Realiza algunas tareas defensivas y de marcaje, pero de manera inconsistente y con errores.	Realiza tareas defensivas y de marcaje adecuadas en la mayoría de las situaciones, ayudando a reducir las oportunidades del equipo contrario.	Realiza tareas defensivas y de marcaje de manera excelente y consistente, minimizando significativamente las oportunidades del equipo contrario.

ANEXO II. Escala de valoración

Criterio	5 (Excelente)	4 (Muy Bueno)	3 (Bueno)	2 (Regular)	1 (Insuficiente)
Participación	Siempre activo	Mayormente activo	A veces activo	Poco activo	Nunca activo
Cooperación	Siempre coopera	Mayormente coopera	A veces coopera	Poco coopera	Nunca coopera
Esfuerzo	Máximo esfuerzo	Buen esfuerzo	Esfuerzo moderado	Poco esfuerzo	Sin esfuerzo
Iniciativa	Alta iniciativa	Buena iniciativa	Iniciativa moderada	Poca iniciativa	Sin iniciativa
Motivación	Muy motivado	Motivado	Motivación moderada	Poca motivación	Sin motivación

ANEXO III. Tabla de artículos destacados

Autor (año)	Palabras clave del estudio	Etapas educativa del estudio	Objetivos del estudio	Metodología docente propuesta/ empleada por los autores	Evaluación	Hallazgos más importantes
González-Coto et al., (2023)	Actividad física, deporte, educación física, lesión	Secundaria	Realizar una revisión sistemática a partir de la literatura sobre el juego y el deporte alternativo del Quidditch	La utilización de los juegos alternativos como un método de inclusión y valores		Existe una escasez de literatura científica acerca de este deporte, pero se demuestra que la utilización de juegos alternativos presenta aspectos positivos en el alumnado
Hernández Beltrán et al., (2023)	Educación, deporte alternativo, educación secundaria, inclusión	Secundaria	Conocer la existencia de deportes alternativos y el impacto positivo en el alumnado	Metodología activa y comprensiva basada en el descubrimiento guiado y resolución de problemas	El docente utiliza diferentes métodos de evaluación: listas de control y autoevaluación	A través de los deportes alternativos, los alumnos presentan una mayor motivación frente a nuevas modalidades deportivas
Calleja de la Fuente (2022)	Deportes alternativos, iniciación deportiva, educación física	Secundaria	Integrar los deportes alternativos, concretamente el Quidditch, en la asignatura de educación física	Metodología semidirectiva en la que el docente explica de manera activa al alumno las diferentes tareas a realizar para conseguir el objetivo		Hubo una gran motivación por parte del alumnado ya que trata un tema juvenil y novedoso para el alumnado, cumpliéndose así todos los objetivos del estudio

Suero et al., (2016)	Juegos alternativos, educación física, secundaria	Secundaria	Abordar el concepto de los deportes alternativos en el ámbito educativo	Metodologías activas		El uso de los deportes alternativos en el ámbito educativo presenta grandes beneficios, ya que al cubrir también con las necesidades del currículum, resultan motivantes para el alumnado
Menescardi & Villarrasa-Sapiña (2022)	Deportes alternativos, deportes tradicionales, Educación Física, motivación	Secundaria	Comparar la motivación del alumnado teniendo en cuenta la aplicación de deportes alternativos o juegos tradicionales			En los deportes alternativos, la motivación intrínseca aumenta y la extrínseca disminuye, mientras que la motivación identificada en los juegos tradicionales disminuye
Calleja de la Fuente, (2022)	Juegos y deportes alternativos, Educación Física, inclusión	Secundaria	Indagar sobre los beneficios de los deportes alternativos en educación física			Los juegos y deportes alternativos son relevantes al realizar la clase de educación física, ya que permite el desarrollo armonioso de todas sus facultades del ser humano como la física, espiritual, social y mental.
Robles Rodríguez & Robles Rodríguez, (2021)	Deportes alternativos, participación, Educación Física	Secundaria	Comparar la participación de los alumnos con una clase de un deporte		Cuestionario	El deporte alternativo aumentaba la participación de los alumnos comparado con el deporte tradicional

			tradicional y con una clase de deporte alternativo			
Hernández Beltrán, González Coto, et al., (2023)	Quidditch, deporte alternativo, educación física	Primaria	El uso de los deportes alternativos y concretamente el Quidditch, como herramienta para el aumento de la motivación en el alumnado			Los deportes alternativos y concretamente el Quidditch debidamente adaptado a las características de los alumnos, tiene beneficios importantes para la motivación e interés de estos.

ANEXO IV. Organigrama del centro educativo

