



**Universidad
Europea** VALENCIA

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

**LA DIFÍCIL TAREA DE MOTIVAR AL
ALUMNADO. “INNOVA@-CUP”,
MICROGAMIFICACIÓN BASADA EN EL
MODELO DE EDUCACIÓN DEPORTIVA PARA 3º
DE LA ESO.**

Presentado por:

D. LUIS MANUEL LÓPEZ RASERO

Dirigido por:

D.ª SILVIA BAÑARES HERNÁNDEZ

CURSO ACADÉMICO 23-24

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer encarecidamente el esfuerzo y la dedicación que mi tutora Silvia Bañares Hernández me ha prestado para la realización de este TFM, así como el asesoramiento y acompañamiento durante el periodo de prácticas. También agradecer a todo el departamento de Educación Física los conocimientos y experiencias aportadas durante la realización de este máster de los me llevo únicamente aspectos positivos y enriquecedores que seguro me facilitan la tarea docente en el futuro.

Por otro lado, agradecer a mi familia y mi pareja el apoyo y comprensión que estos meses, un poco estresantes, me han ofrecido sin pedir nada a cambio.

Por último y no por ello menos importante me gustaría también hacer mención a todos los profesores y profesoras del Colegio Claret, por su acogida y ayuda en todo lo que he necesitado a lo largo de mis prácticas, en especial, destacar la labor de mi tutor de prácticas, D. Ildefonso Álvarez por la transmisión de todo su conocimiento a lo largo de sus 27 años de experiencia, a Gustavo Romero, profesor del departamento de Educación Física, por su apoyo y continuas ofertas para participar en diferentes eventos escolares, como el campeonato intercentro y a Martina Gómez, directora pedagógica de la ESO, antigua profesora y la primera persona con la que contacte del centro y que me ofreció la posibilidad de realizar mis prácticas formativas en mi antiguo centro educativo del que forme parte desde preescolar hasta bachillerato.

RESUMEN

La siguiente propuesta educativa trata de abordar un problema común, y cada vez más creciente entre el estudiantado de la mayoría de centros educativos, como es el bajo nivel de motivación e implicación en la asignatura de Educación Física, que se acrecienta a medida que aumenta la edad y se promociona a la etapa de secundaria, edad, donde el alumnado suele considerar la Educación Física como una asignatura alejada de sus motivaciones o necesidades como dicen Pérez Pueyo et al., (2021). Para ello se realizará una unidad didáctica gamificada, que tendrá como objetivo principal el aumento de la motivación, ya que puede favorecer de manera positiva, tanto la estimulación del alumnado hacia el aprendizaje, como el compromiso por la práctica física. (Escaravajal Rodríguez & Martín Acosta, 2019) Esta situación de aprendizaje microgamificada se realizará bajo el paraguas del modelo de Educación Deportiva (MED) y se llevará a cabo durante la 2ª evaluación, enmarcada dentro del bloque de juegos y deportes y constará de 10 sesiones, en las cuales se trabajará, el *Ultimate Frisbee*. Por ende, durante la realización de la unidad didáctica Innova-Cup, se trabajarán los aspectos generales del deporte, tratando de ocupar los elementos curriculares establecidos para 3º de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

Palabras Clave: Microgamificación, motivación, educación deportiva, deportes alternativos.

ABSTRACT

The following educational proposal aims to address a common and increasingly prevalent issue among students in most educational institutions, which is the low level of motivation and engagement in physical education classes. This issue tends to worsen as students age and progress to secondary school, where physical education is often perceived as disconnected from their motivations or needs Pérez Pueyo et al., (2021). To tackle this, a gamified didactic unit will be implemented, with the primary goal of increasing motivation, as it can positively stimulate student engagement in learning and physical activity. (Escaravajal Rodríguez & Martín Acosta, 2019) This micro-gamified learning situation will be carried out under the framework of the Sports Education Model (MED) and will take place during the second assessment period, within the games and sports block, consisting of 10 sessions focusing on *Ultimate Frisbee*. Therefore, throughout the implementation of the Innova-Cup didactic unit, general aspects of the sport will be addressed, aiming to cover the curriculum requirements established for 3rd year of Secondary Education.

Keywords: Micro-gamification, motivation, sport education model, alternatives sports.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
II. OBJETIVOS	5
2.1.- Objetivos Generales:.....	6
2.2.- Objetivos Específicos:	6
III. MARCO TEÓRICO	7
3.1. La Motivación. Aproximación Conceptual.....	8
3.1.2. Teoría de Autodeterminación (TAD) y su Relación con EF.....	10
3.2. El Modelo de Educación Deportiva (MED).....	13
3.2.1 Componentes Esenciales del Modelo de Educación Deportiva	14
3.2.2 Roles.....	16
3.3. La (Micro)Gamificación.....	17
3.3.1 Aspectos Imprescindibles de la Gamificación	18
3.4. ¿Por qué Hibridar Modelos?.....	20
3.5. Los Deportes Alternativos	21
3.5.1. Ultimate.....	23
IV. METODOLOGÍA	27
V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN.....	31
5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia.....	32
5.2.- Contextualización del centro educativo	34
5.3.- Presentación de la programación didáctica del Colegio Claret .	36
5.3.1 Contenidos y temporalización de 3º de ESO.....	37
5.3.2 Competencias y evaluación.	38
5.3.3 Metodología.....	39
5.3.4 Utilización de las TIC.....	40

5.3.5 Atención a la diversidad	40
5.3.6 Actividades complementarias y extraescolares	41
5.3.7 Participación en proyectos (ABP, APS) y programas interdisciplinarios.	41
5.4.- Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora.....	42
VI. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	45
6.1. Situación de aprendizaje	49
6.2. Sesiones de la Situación de Aprendizaje.....	60
VII. CONCLUSIONES	81
VIII. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.....	83
IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85
ANEXOS	95
ANEXO I. Las fuentes de la motivación interna.	96
ANEXO II. Continuo de la autodeterminación.	97
ANEXO III. Secuencia motivacional de la TAD.....	98
ANEXO IV. Medidas del campo de Ultimate y normas básicas.	99
ANEXO V. Instalaciones deportivas exteriores del Colegio Claret.	100
.....	100
ANEXO VI. Instalación deportiva interior del Colegio Claret.....	101
ANEXO VII. Almacén de material del departamento de Educación Física.	102
ANEXO VIII. Presentación de la invitación al alumnado para participar en el torneo Intercentros.	103
ANEXO IX. Respuestas del formulario Google para conocer las inquietudes y preferencias del alumnado.	104
ANEXO X. Ficha de evaluación inicial del docente.....	105

ANEXO XI. Diana de evaluación técnica Ultimate.....	106
Anexo XII. Diana de evaluación táctica Ultimate.....	107
ANEXO XIII. Cuestionarios/misiones Word Wall.....	108
ANEXO XIV. Rúbrica de roles	109
ANEXO XV. Lista de control de trabajo autónomo.	110
ANEXO XVI. Lista de control y registro anecdótico de relaciones sociales para evento final (Intercentros)	111
ANEXO XVII. Contrato de equipo a firmar por cada integrante. ...	112
ANEXO XVIII. Plataforma Google Classroom.....	113
ANEXO XIX. Normas Innov@ Cup.	114
ANEXO XX. Hoja de roles y funciones.	115
ANEXO XXI. Jornada Innov@ Cup.....	116
ANEXO XXII. Ficha para anotador-periodista.	117

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Legislación educativa de cumplimiento a nivel nacional.....</i>	32
Tabla 2 <i>Legislación educativa a nivel de la comunidad autónoma de Extremadura.</i>	33
Tabla 3 <i>Tabla resumen de los contenidos trabajados por 3º de la ESO en EF</i>	37
Tabla 4 <i>Análisis crítico de la programación de EF.</i>	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Ubicación del Colegio Claret.</i>	34
Figura 2 <i>Cromo de habilidades en Ultimate (Anverso y reverso para chicos y chicas).</i>	48

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

ATP – Adenosín Tri fosfato.

EF – Educación Física.

MED – Modelo de Educación Deportiva.

NPB – Necesidades Psicológicas Básicas.

SA – Situación de Aprendizaje.

TAD – Teoría de la Autodeterminación.

TFM – Trabajo Fin de Master.

I. INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

La propuesta que a continuación se expone en este Trabajo Fin de Máster (TFM), se ha llevado a cabo por la observación durante el periodo de prácticas de una buena parte del alumnado que no participa de manera activa durante las clases de Educación Física (EF) cuando se trabajan contenidos del bloque de juegos y deportes. Mostrando no solo apatía durante las clases, sino también poco interés y motivación por el desarrollo de actividades deportivas, sobre todo cuando se llevan a cabo deportes convencionales, en donde se ha podido observar que este problema se acrecienta a medida que aumenta la edad y etapas escolares de las personas practicantes.

Ante este problema observado se hace necesario explorar nuevas rutas de acción que traten de involucrar de manera activa al estudiantado, poniendo especial atención en el rol que ejerce el docente, sus estrategias, metodologías y propuestas de contenidos con el fin de suscitar interés y motivación en las personas asistentes a las clases de EF, para que posteriormente, ellos y ellas, adquieran esta práctica como un hábito que les sirva fuera del contexto escolar y que además este se perpetue a lo largo de su vida. (Siedentop et al., 2019; Rodríguez Torres et al., 2020)

Continuando con la importancia de la motivación, como alumno en prácticas, se ha encontrado tanto alumnado con una alta motivación, como una buena parte del estudiantado que se muestra desmotivado, independientemente del contenido trabajado y es aquí donde los docentes de EF juegan un papel importante y donde deben trabajar arduamente con el fin de crear contenidos que influyan de manera positiva y que supongan significación para los y las estudiantes con el fin de fomentar altas tasas motivacionales (Jiménez-Loaisa et al., 2021), que como veremos en los próximos apartados guarda una indisociable relación con la Teoría de la Autodeterminación

(TAD) y las Necesidades Psicológicas Básicas (NPB) de competencia, autonomía y relaciones sociales.

Ante esta situación, que se ha podido vivenciar, en este TFM se propone llevar a cabo una propuesta basada en modelos pedagógicos actuales que tienen como fin conseguir una implicación significativa del alumnado, que les genere experiencias positivas en el deporte, basándose en los gustos y actualidad y donde el rol que asuman les implique a generar su propio conocimiento por medio de la asignación de altos niveles de autonomía, donde cada una de las personas del equipo deba cumplir con unos cometidos con el fin de mejorar su desempeño como grupo. Además, otra característica que aportan modelos pedagógicos como los que se utilizaran en este trabajo, es que solventan el problema de que los niveles de apatía y desmotivación aumentan a medida que van pasando los contenidos de juegos y deportes y que se acrecienta a medida que aumenta la edad, ya que evita que los alumnos y alumnas caigan en lo que se denomina rutina metodológica. (Luquin et al., 2011)

Por todos los motivos expuestos anteriormente y la experiencia durante el período de prácticas donde se han podido comprobar los bajos niveles de interés de una buena parte del alumnado, este trabajo tiene como fin crear una propuesta educativa innovadora, basada en el Modelo de Educación Deportiva (MED) con tintes gamificados, donde el alumnado activo adquiera las competencias que marca el currículo, no solo aprendiendo el deporte en cuestión, sino, también vivenciando experiencias reales que rodean al deporte de tal forma que asimilen un significado y el valor que tiene para su vida. (Siedentop, 1998)

II. OBJETIVOS

2. OBJETIVOS

Con la intención de identificar los retos planteados en este trabajo, se plasman los siguientes objetivos:

2.1.- Objetivos Generales:

OG1.- Presentar una Situación de Aprendizaje de deportes alternativos basada en el Modelo de Educación Deportiva y la Gamificación para alumnos/as de 3º de ESO.

OG2. - Profundizar en el conocimiento del Modelo de Educación Deportiva y la gamificación y observar cómo esta incide en la motivación del alumnado.

OG3. – Fomentar la motivación del alumnado por medio de sesiones que promuevan el interés y su práctica.

2.2.- Objetivos Específicos:

En base al OG1, se plantean:

OE1. – Desarrollar 10 sesiones del deporte alternativo: *Ultimate*.

OE2. – Crear una temporada similar a una temporada real con diferentes roles, para que el alumnado vivencie ambos deportes desde diferentes perspectivas

En relación con el OG2, se abordan:

OE3. – Conocer las características y fundamentos básicos del Modelo de Educación Deportiva y de la (micro)gamificación y su aplicación en el aula.

Y, Atendiendo al OG3, se trabajará para:

OE4. – Generar un clima motivacional alto para fomentar la participación de todo el alumnado atendiendo a sus gustos e intereses.

III. MARCO TEÓRICO

3. MARCO TEÓRICO

3.1. La Motivación. Aproximación Conceptual

Antes de comenzar con el acercamiento al término, y para una mejor comprensión del mismo, ya que es uno de los objetivos principales del trabajo, se hace necesario conocer la etimología del término motivación. La motivación es una palabra que proviene del latín, del vocablo *movere*, que significa movimiento, y su sufijo, -ción, hace referencia a acción y afecto. Según esto, se puede definir motivación como la causa de una acción. Reeve (2009), la define como un proceso que da energía y dirección al comportamiento humano. Partiendo estas aclaraciones, se puede decir, que la motivación es un elemento que influye en todas las áreas vitales del ser humano, tanto es así, que esta, dirige y orienta las acciones de cada persona. En consecuencia, y por hacer un símil para dejar aún más claro este concepto, podemos decir que la motivación es para las acciones del ser humano, como el Adenosín Tri Fosfato (ATP) lo es para el movimiento de los músculos, su energía, su combustible.

Para continuar con este repaso sobre la evolución del concepto y los motivos que generan ciertos comportamientos o conductas, se debe atender a una de las primeras aclaraciones de las que se tiene constancia, en esta línea, y de acuerdo con lo que dice Mateo Soriano (2001), el concepto y su definición se remonta a épocas griegas, donde se entendía la motivación en base a tres elementos que conformaban el alma, estos eran por un lado los elementos nutricios y los sensitivos, ambos relacionados con una motivación irracional del sujeto como podía ser el placer y el cuerpo, y por último, el elemento racional, relacionado con las áreas intelectivas y de las ideas del ser humano. En esa misma línea, Reeve (2009), hace otra clasificación (ANEXO I), donde nos habla

de dos tipos de motivos que repercuten en la motivación, diferenciando entre motivos internos y motivos externos. Para referirse a esas causas internas lo hace desde tres pilares que la sustentan; las necesidades, que se consideran esenciales para la vida del ser humano; el segundo, las cogniciones que hace referencia a aspectos como pensamiento y las creencias personales; y el tercero, el bloque de las emociones que es la forma en la que la persona se prepara para dirigir una acción. El segundo motivo, son los acontecimientos externos, que son definidos como aquellos sucesos del contexto que afectan a nuestra motivación, haciendo que se dirija nuestra conducta. Cuando se habla de estos sucesos del ambiente, se entienden desde dos prismas uno que motivará una conducta, como por ejemplo el dinero o el reconocimiento y otro que evitará una conducta como podría ser un olor desagradable.

Siguiendo la clasificación anteriormente expuesta, se puede discernir por tanto que existen dos tipos de motivaciones, las intrínsecas y las extrínsecas. La motivación extrínseca se puede definir como aquella que se obtiene de factores externos, como podría ser recibir una recompensa o evitar un castigo. Y, la motivación intrínseca, es aquella acción en la cual los seres humanos se involucran por interés propio con el objetivo de buscar y dominar los desafíos, es decir, son tareas o formas de conducta que las personas elegimos por placer. A diferencia de la motivación extrínseca, esta última nace de manera espontánea. Por ejemplo, un alumno que investigue por cuenta propia sobre un tema en concreto sin obligación de hacerlo, lo estará haciendo por que le interesa, le divierte o le llama la atención, es decir, lo está haciendo por cuenta propia sin buscar a cambio una recompensa. Según lo expuesto hasta el momento, podría parecer que una motivación es mejor que otra, pero la realidad es que ambas deben coexistir, ya que las dos juegan papeles importantes en las conductas de las personas.

Por último, y como conclusión de este apartado se puede concretar que la motivación de la persona es algo que no permanece impermutable, es algo en constante cambio y que determinará unas acciones u otras en base a aspectos muy diversos, y que, por tanto, serán los que incentivarán o disuadirán las conductas.

3.1.2. Teoría de Autodeterminación (TAD) y su Relación con EF

En la sociedad actual, se estima que alrededor de cuatro de cada cinco personas en edad infanto-juvenil no realizan una tasa mínima de actividad física (Guthold et al., 2020), que como dice la Organización Mundial de la Salud (2010), debería ser de 60 minutos diarios, además de suponer un esfuerzo de tipo moderado. En este sentido Barbosa Granados y Urrea Cuéllar (2018), comentan que esta alta tasa de sedentarismo, unida a factores como el excesivo uso de tecnologías para acceder a casi cualquier servicio, y que las actividades laborales son de menor grado físico que antaño, están provocando que el sedentarismo se situé como cuarto factor de riesgo en la sociedad.

Ante estos nuevos cambios sufridos en la sociedad, donde la invasión de las nuevas tecnologías, las redes sociales o los videojuegos entre otros, se oponen y alejan a los jóvenes de horas donde podrían practicar actividad o ejercicio físico, se unen también prácticas insalubres, como el exceso de consumo de alimentos o bebidas que a la larga serán perjudiciales para la salud. Ante este paradigma se hace, hoy más que nunca, necesario, que desde el ámbito de EF se trabaje con el fin de que los estudiantes aprendan, interioricen y apliquen los conocimientos transmitidos, con el fin de que progresen, muestren interés y autonomía por la realización de actividad física regular. Para ello, como dice Richard M. Ryan en el prólogo del libro de García-González (2021) será esencial implementar teorías, como la autodeterminación, que centran su

atención el desarrollar las NPB de los estudiantes y que además promueven vivencias agradables y retos que fomentan la curiosidad y la competencia.

Como se viene exponiendo, los docentes de EF tienen en sus manos un arma que puede plantar cara a la decadente situación que la sociedad actual está sufriendo en cuanto al sedentarismo se refiere, y para ello, con el fin de fomentar la motivación estudiantil nace la TAD (Ryan & Deci, 2017), que ponen sobre la mesa las tres necesidades básicas que los seres humanos necesitan para encontrarse plenamente motivados; la autonomía, la competencia y las relaciones sociales.

Cuando hablamos de autonomía, nos referimos al estado en el cual una persona se siente capaz de tomar sus propias decisiones en base a sus gustos, sus metas o la importancia que le da a unas cosas u otras, en definitiva, como dice Reeve (2009), el ansia de libertad para poder tomar decisiones. En este sentido Vasconcellos et al., (2020), añade que los profesores en EF deben favorecer un ambiente donde sean los estudiantes los que organizan y toman decisiones de su propio proceso de aprendizaje.

El segundo aspecto básico es la competencia, definida como la necesidad que tienen las personas para sentir que están teniendo éxito en la tarea, es decir, que el discente vivencie que está adquiriendo y asimilando los contenidos a medida que avanzan las sesiones propuestas. (Jiménez-Loaisa et al., 2021) En este sentido, Jofré et al., (2022), además añaden que para hablar de ese sentimiento de competencia, el estudiantado debe ser capaz de integrar y combinar actitudes, habilidades y conocimientos para resolver las tareas o situaciones propuestas.

Por último, y más importante, el sentimiento de relaciones sociales, que se puede definir como el anhelo del ser humano de sentirse perteneciente a un grupo. Reeve (2009), que identifica este sentimiento de pertenencia con el término afinidad lo define

como el deseo de tener relaciones con otros a través de la cual se crean conexiones emocionales debido a que el ser humano siente la enorme necesidad de sentirse valorado, escuchado y aceptado.

Este proceso que los especialistas en psicología llaman el continuo de la autodeterminación (ANEXO II), plasma la importancia de los aspectos que influyen en la autonomía del alumnado y que se obtiene al satisfacerlos.

Como resumen de lo explicado hasta el momento y por llevarlo al ámbito de la EF, es importante que los docentes traten de satisfacer de la manera más completa posible las NPB, ya que si se consiguen de manera óptima, estaremos acercando a nuestro alumnado a que vivencie esa autodeterminación y con ello se obtendrá una mayor motivación intrínseca, resultando en un mayor disfrute, interés, y satisfacción tanto por la asignatura de EF como por la práctica de actividad física fuera del contexto escolar, porque habremos generado una experiencia tan positiva que se haya conseguido una adherencia y transferencia a su vida fuera del contexto académico. (González-Cutre Coll, 2017; Sergio Diloy-Peña et al., 2021) Esto es lo que se conoce como secuencia motivacional de la TAD (ANEXO III).

Antes de finalizar y como cierre de este apartado, cabe especial mención, una nueva línea de investigación que los científicos están vislumbrando en los últimos años, y es la presencia de una cuarta NPB: la novedad. Es normal que a cualquier persona le atraiga lo novedoso, lo original, lo innovador, la actualidad, en este sentido González-Cutre (2017), asevera que los discentes sienten la necesidad de probar cosas nuevas que les generen nuevas vivencias que antes no habían experimentado. Por ello, es también parte importante de todo docente innovar y traer nuevas experiencias que a los discentes les descuadren y les generen curiosidad, como podría ser un nuevo contenido.

A modo de síntesis, y a su vez de introducción para el siguiente apartado, cabe destacar que el desarrollo de las NPB, trabajando conjuntamente durante las clases de EF no solo son aspectos imprescindibles para promover la autodeterminación de nuestros educandos y con ello la motivación, sino que también son pilares básicos de la propuesta educativa que este TFM pretende realizar, ya que se hibridará el Modelo de Educación Deportiva, que favorece la autonomía, la competencia y las relaciones sociales, con un modelo Microgamificado, que favorecerá ese último eslabón de la cadena autodeterminada, la novedad.

3.2. El Modelo de Educación Deportiva (MED)

Este modelo pedagógico de finales de los años 80, nace con dos principios básicos; el primero, es el trabajo en equipo, mediante el cual se trabajará ese sentimiento de afinidad (Reeve, 2009), y las relaciones sociales, una de las necesidades básicas de la TAD, y el segundo, la cesión de responsabilidades y toma de decisiones a los discentes, con el fin de que sean ellos mismos los que deciden sobre su propio proceso de aprendizaje, sintiéndose así más competentes y autónomos, otras dos facetas imprescindibles de la TAD. Todo ello, con el objetivo final de que el alumnado pueda vivenciar experiencias de práctica deportiva auténticas y positivas, que es una de las mejores maneras de generar disfrute, tanto de la experiencia educativa vivenciada, como del deporte trabajado. (Luquin et al., 2011)

Con la finalidad de poder lograr los objetivos expuestos en el apartado anterior, se hace imprescindible adaptar el deporte elegido antes de llevarlo a cabo en el aula, es decir, seleccionar un deporte y cambiar ciertos aspectos formales del mismo para

adecuarlos a las sesiones, al mismo tiempo que se cumple con los objetivos marcados por el currículo de EF. (Siedentop et al., 2019)

La estructura básica del MED se basa en seis preceptos que trataban de simular una temporada deportiva real; estos son, la organización de la situación de aprendizaje (SA) a modo de temporada, la afiliación a un equipo que se mantiene a lo largo de la temporada, la competición formal, la asignación de roles a los discentes, el registro de datos, la festividad o evento final como culmen de la situación de aprendizaje.

(Siedentop et al., 2019) La planificación y puesta en práctica del MED y sus seis características aportan al alumnado la posibilidad de generar un contexto para el aprendizaje óptimo y auténtico, de entusiasmo, motivación y adopción de un estilo de vida saludable gracias a la comprensión del deporte y su aumento de sentimiento de competencia, incluso para personas con menor de desarrollo motor. (Luquin et al., 2011; Siedentop et al., 2019; Fernandez-Rio et al., 2021; Uria Valle & Gil Arias, 2022)

Tras estas primeras aclaraciones sobre el MED y su aplicación en el aula, se puede vislumbrar la enorme repercusión y relación que guarda este modelo con ese sentimiento de autodeterminación del que hablamos en apartados anteriores, ya que, desde este enfoque metodológico, se atiende a las NPB de autonomía, competencia y sentimiento de afinidad. (Fernandez-Rio et al., 2021)

3.2.1 Componentes Esenciales del Modelo de Educación Deportiva

Como se ha especificado anteriormente, el MED, es un modelo que trata de simular una temporada real y para ello este debe contener los siguientes componentes:

Temporada: Debe simular la ocupación de un año deportivo, por ello la puesta en marcha implica que las SA serán de mayor duración porque de esta forma el

estudiantado tendrá una mayor aproximación, conocimiento y puesta en práctica de los roles planteados. En relación a la duración óptima, existen ciertas discrepancias, algunos autores consideran que con doce sesiones el alumno puede vivenciar y beneficiarse plenamente de los objetivos pretendidos por el MED, otros, en cambio defienden que se necesitarán de quince a veinte sesiones. (Luquin et al., 2011) Lo que sí es de común acuerdo, es que la duración deberá modificarse en función de los contenidos a trabajar.

Afiliación: Otro elemento básico que conforma este modelo es el sentimiento de pertenencia al grupo, donde cada integrante, con su aportación individual contribuirá tanto al proceso de mejora del equipo como al posterior éxito grupal. (Luquin et al., 2011) En esa misma línea García López & Calderón (2021), exponen que cuando el estudiantado participa dentro de un equipo estable se favorece la consolidación del trabajo en equipo y la mejoría en el desarrollo de los diferentes roles.

Competición: Será el momento en el que los equipos puedan poner de manifiesto todo lo aprendido y trabajado durante el desarrollo de la situación de aprendizaje. (Menéndez Santurio & Fernández Río, 2016) Además, este primer proceso dentro de la competición formal, preparará a los discentes a ir ajustando su propio proceso de aprendizaje con el objetivo de llegar en el mejor estado posible a la competición o evento final. A pesar de la importancia que tiene la competición dentro del MED, ya que acerca a los alumnos y alumnas a la realidad de una práctica deportiva, Fernandez-Rio et al., (2018), comentan que es interesante que la fase competitiva sea de corta duración con el fin de quitar carga competitiva al desarrollo del contenido.

Registro de datos: Este trabajo de recopilación incentivará y motivará al estudiantado a conseguir nuevas metas ya que serán partícipes de su proceso de aprendizaje, pudiendo valorar sus necesidades o puntos fuertes como equipo. En esta

línea, Luquin et al., (2011), comentan que la información aportada por los datos que han ido recogiendo durante el proceso formativo favorecerá la propia evaluación de los alumnos y alumnas. Sobre la información recogida, no hay un guion escrito, esta deberá variar en función del nivel y curso, pero es interesante que incluya aspectos técnicos, buenas prácticas o acciones del partido (goles, faltas...).

Evento final y festividad: En última instancia y como culmen del proceso, se llevará a cabo la fase final y posterior festividad, donde, se puede hacer una entrega de premios con el objetivo de premiar a los equipos o integrantes de los mismos por la consecución de los objetivos marcados. En este sentido, Luquin et al., (2011), aclaran que este proceso final incrementa la implicación y excitación de todos favoreciendo un clima en el aula agradable y satisfactorio. (García López & Calderón, 2021)

3.2.2 Roles

Además de los elementos básicos del MED, Siedentop (1998), añadió como ingrediente fundamental, el desempeño de roles por parte del alumnado ligados al deporte trabajado; de tal forma que cada alumno desempeñará siempre dos roles como mínimo, por un lado, el papel de jugador-deportista y por otro lado un rol organizativo, desarrollando tareas tanto a nivel interno de equipo, por ejemplo preparador físico o entrenador, como tareas externas, tales como arbitraje o periodismo. El motivo de la aplicación de roles a cada persona del grupo clase es, como dicen Luquin et al., (2011), el fomento de autonomía y el aumento de autenticidad del aprendizaje deportivo en el entorno educativo, ambiente en el cual a lo largo de la historia de la EF el alumno ha participado en actividades eminentemente directivas donde la capacidad de decisión quedaba enteramente en manos del docente y por tanto en cierto modo

descontextualizadas. En cambio, mediante el empleo del MED se otorga al estudiantado la oportunidad de aprender un deporte desde una amplia gama de perspectivas.

Una vez realizada la necesaria aclaración sobre los roles y el porqué de su aplicación, se debe hacer mención a como implantarlos dentro de una SA, en este sentido García López & Calderón, (2021), defienden que será fundamental crear hojas de roles donde quede reflejado de forma clara la función asignada a cada uno. Esta hoja de roles, además de servir de guía a los discentes, también permitirá que en caso de faltar un compañero/a que tenía un rol asignado, otro componente del equipo pueda actuar como suplente asumiendo sus tareas sin verse mermada la sesión y su desarrollo.

Como punto final a este apartado, es importante destacar que la aplicación de este modelo pedagógico traerá consigo una motivación de todo el alumnado, gracias a la realización de prácticas deportivas cercanas a la realidad, un mayor desarrollo de la autonomía de los discentes, debido al desempeño y puesta en práctica de roles y con ello mayor control del propio proceso de enseñanza y una mejoría tanto de la competencia como de las relaciones sociales del alumnado. (Calderón et al., 2010)

3.3. La (Micro)Gamificación

La gamificación es una técnica relativamente actual extraída del mundo empresarial, que proviene del término inglés *game*. Una de las definiciones más utilizadas y que aún hoy sigue vigente es, para Werbach & Hunter (2012), la utilización, en contextos alejados del juego, aspectos y técnicas derivadas de juegos, en esa misma línea, aunque ampliando algo más el concepto, Kapp (2012), explica que la gamificación consiste en aplicar mecánicas de los juegos, su estética y su estrategia a contextos que no son lúdicos. Independientemente de la definición, en la que aún hoy

existe cierta controversia, lo que sí está claro es que en la sociedad en general y en la educación en particular, la gamificación se encuentra presente en una gran variedad de áreas y que aunque todavía se encuentra en vías de consolidación, no se puede obviar, que la aplicación de gamificación en el aula suscita motivación e interés por el proceso de aprendizaje, una mejora de los resultados académicos, un incremento del compromiso por la práctica de actividad física alejada del contexto escolar (Flores-Aguilar et al., 2023; Monguillot-Hernando et al., 2015) y la consecución por parte del alumnado de las competencias curriculares. (León Díaz et al., 2019)

En este TFM, se va a utilizar una Microgamificación que se diferencia de la gamificación en el tiempo de duración de la misma, es decir, la Microgamificación se aplica de forma más aislada y la gamificación se utiliza en proyectos de larga duración. Se ha optado por ello, siguiendo las recomendaciones de Aguilar (2019), que explica que el profesorado con poca experiencia debería en primer lugar crear pequeñas adaptaciones e ir aumentando en tiempo y complejidad con el aumento de experiencia.

En el próximo subapartado, se explicará cómo llevar a cabo este modelo en el aula, exponiendo los elementos que lo caracterizan.

3.3.1 Aspectos Imprescindibles de la Gamificación

Como se ha explicado anteriormente, la gamificación consiste en aplicar técnicas de juegos a procesos de enseñanza y aprendizaje con el fin de conseguir los objetivos didácticos, por ello se debe partir siempre de los objetivos de EF, para evitar caer en el error de intentar gamificar sin ningún fin, como dicen Pérez-Pueyo & Hortigüela (2020), evitar caer en la aplicación de una gamificación mal entendida en donde el único fin sea jugar por jugar.

Como docentes, para tratar de dejar de lado propuestas educativas vacías y sin ningún objetivo, es conveniente atender a la estructura, para llevar a cabo gamificación en el aula, donde se debe atender a dos fases, una fase didáctica y una fase gamificada. En la primera, el docente debe reflexionar sobre qué quiere que los discentes aprendan y en la segunda fase es aquella donde el profesor comenzará a aplicar técnicas o elementos de los juegos para que los discentes comprendan, asimilen y aprendan los objetivos previamente analizados y marcados en la fase didáctica. Poniendo el foco de atención en esa fase gamificada, esta, deben incluir los siguientes elementos:

- La narrativa, relacionada con la forma en la que se presenta a la clase el juego y actividades planteadas. Los aspectos a tener en cuenta en ella deben ser que sea atractiva, relacionada con los contenidos y que les motive a superar los retos planteados.

- Los equipos de jugadores-avatares, se deben formar equipos en pequeños grupos y heterogéneos.

- El tercer elemento vertebrador de la gamificación son las misiones que el alumnado debe solventar. Estos retos, que en ocasiones se mostrarán a los discentes de manera inesperada, la literatura dice que generan tal grado de incertidumbre y de sorpresa que fomentan la alegría y la motivación del alumnado por el aprendizaje e incluso adherencia al mismo. Sobre los retos, Flores Aguilar & Fernández Río (2021), nos hablan de la importancia de que estos, tengan una relación dificultad-habilidad, con el fin de conseguir la máxima motivación del estudiantado, ya que como bien sabemos tareas muy difíciles y complejas pueden causar ansiedad y tareas como un bajo grado de habilidad pueden causar aburrimiento.

- El cuarto elemento, son las recompensas, pero se debe tener en cuenta en que grado se darán, ya que estas son motivadores extrínsecos, por ello, se deben utilizar como un plus en la motivación y no basar únicamente la propuesta gamificada en ellas.

- El último elemento imprescindible, serán las clasificaciones a las cuales el estudiantado puede acudir con el fin de poder ver sus progresos.

Tras esta breve descripción de los elementos que conforman la gamificación, y vislumbrar los posibles beneficios que su aplicación tiene sobre el alumnado, podemos recoger como resumen que su puesta en marcha va a ocasionar en el estudiantado una alta motivación y adherencia por la práctica deportiva, favoreciendo así su salud y una mejoría del rendimiento académico, ya que las tareas estarán relacionadas con sus gustos e intereses y un desarrollo de competencias sociales gracias a la interacción tanto con los compañeros del grupo como con los otros equipos. (Monguillot Hernando et al., 2015; Ortiz-Colón et al., 2018; Flores-Aguilar et al., 2023)

3.4.¿Por qué Hibridar Modelos?

Hibridar modelos pedagógicos significa, utilizar de manera conjunta técnicas, elementos y estructuras de cada modelo para combinarlos creando así una SA adaptada al contexto y las necesidades del mismo. En este sentido, González-Víllora et al., (2019), indican que gracias a la hibridación de modelos pedagógicos se pueden salvar las deficiencias que puede tener un modelo combinándolo con otro que se las aporte, y además, de esta forma, se podrá dar al alumnado una educación integral y personalizada. En esa misma línea, Hernando Garijo et al., (2021), comenta que ningún modelo es perfecto y que por ende, interrelacionar diferentes modelos con sus características principales es una herramienta que aportará un desarrollo y una gran

mejora a EF. Siguiendo esta temática, Rocamora et al., (2019), comentan que por medio de la hibridación se obtendrán resultados muy beneficiosos en el estudiantado ya que estos mejoraran en aspectos como, las relaciones sociales, una mayor participación e involucración en la asignatura y consecuentemente una mejora de la salud. Por último, destacar, que la propuesta al alumnado de SA hibridadas, fomentará no solo los niveles de motivación y la adherencia por la práctica deportiva, sino que además promueve un ambiente inclusivo en clase (Uria Valle & Gil Arias, 2022)

Se ha seleccionado el MED y la Gamificación, ya que la combinación de ambos puede generar en el alumnado un aumento de la motivación.

3.5. Los Deportes Alternativos

La aparición de deportes alternativos, tienen su origen en la década de los años 90, momento en el cual se estaba comenzando a plantear la necesidad de una renovación de algunos contenidos de EF, concretamente los relacionados con el Bloque de Juegos y Deportes, históricamente plagado de deportes tradicionales, donde el rendimiento era y sigue siendo la nota dominante, aspecto alejado del objetivo de EF. (Suero et al., 2016)

Definiciones sobre los deportes alternativos existen infinidad de ellas con diferentes matices, Hernández Pérez (2007), los define como, aquellas actividades motrices que tienen la posibilidad de modificar sus reglas y usan material novedoso con el fin de lograr una mayor participación de todos, Feu Molina (2008) los define como, aquellos deportes innovadores que además traen consigo la creación de nuevos materiales para llevar a cabo su práctica y que rompen con la monotonía habitual de la clase de EF. Robles Rodríguez & Robles Rodríguez (2021), además añaden que estos juegos y deportes tienen una significación lúdica y que en ellos prima la cooperación

por encima de la competición. Independientemente de la definición, lo que sí es de común acuerdo es que practicar este tipo de deportes en el ámbito educativo conlleva implícitos rasgos como el fomento de la participación, el desarrollo de valores sociales, menor carácter competitivo y el efecto sorpresa y consecuente motivación que provoca en el alumnado por la utilización de materiales o espacios de práctica novedosos (Caldevilla Calderón & Zapatero Ayuso, 2022), aspectos relacionados con las NPB.

Además del concepto, también es necesario destacar la importancia de que su puesta en práctica en EF, trae consigo algunos beneficios extra aparte de los ya mencionados y que podemos diferenciar en tres grupos, a nivel social, a nivel cognitivo y a nivel físico-motriz. (Caldevilla Calderón & Zapatero Ayuso, 2022) A nivel físico motriz la introducción de estos deportes en las programaciones de EF trae consigo una mayor participación y motivación de todo el grupo a diferencia de los deportes convencionales, donde el mayor grado de participación se observa en alumnos con mayor desarrollo motor (Suero et al., 2016), además, también se observa una mayor implicación práctica en las chicas, donde por lo general suele ser más baja, ya que sienten más igualdad durante su realización (Robles Rodríguez & Robles Rodríguez, 2021), a esto, Feu Molina, (2008) añade que además tanto chicos como chicas tienen mayor predisposición por la práctica cuando el contenido incluye deportes alternativos porque sienten la necesidad de buscar nuevas prácticas alejadas de lo rutinario. El segundo aspecto donde se observan también mejoras, es el componente cognitivo, donde se aprecia que el estudiantado muestra mayores niveles de actitud hacia el aprendizaje al practicar deportes alternativos basados en el MED y una mayor satisfacción por ser conocedores del deporte (Méndez Giménez et al., 2015), resultados similares presenta Feu Molina (2008), que afirma que la posibilidad que ofrecen este

tipo de deportes y juegos en cuanto a la oportunidad de adaptación de normas o intereses, favorecen la necesidad cognitiva del alumno. El tercer y último elemento, son las notables mejoras a nivel social, en este sentido, Caldevilla Calderón & Zapatero Ayuso (2022), afirman que la puesta en marcha de un programa de deportes alternativos mejora aspectos como la cooperación, la empatía y la deportividad.

En el siguiente apartado, se profundizará sobre el *Ultimate* y los motivos por los cuales practicar este deporte en EF favorece un desarrollo integral del alumnado.

3.5.1. *Ultimate*

El Ultimate es un deporte creado a finales de los años 60, al cual se juega con un disco volador que puede ser adaptado en función de la edad de las personas practicantes. Se juega por equipos, compuestos por siete integrantes y el objetivo es conseguir anotar goles en la zona de anotación del equipo contrario, para que un gol suba al marcador un jugador debe coger el móvil en la zona de gol del equipo rival. Su espacio de juego (ANEXO IV) es de tamaño similar a un campo de fútbol.

La federación española de disco volador, define este deporte como un juego de no contacto y auto arbitrado, que tiene como principio fundamental el Espíritu de Juego, de tal forma que cada jugador adquiera la responsabilidad de aplicar un juego limpio y de fomentar un clima de respeto, con independencia de la competición. (FEDV, 2024)

Atendiendo a la primera parte de la definición y ser un deporte de no contacto y auto arbitrado, donde los integrantes de cada equipo no solo deben conocer las normas, sino también la responsabilidad de aplicarlas atendiendo al principio fundamental del juego limpio, va a fomentar que el alumnado adquiera una actitud crítica ante situaciones de juego que puedan ser confusas, tratando de resolverlas entre ellos sin

llegar a conflictos, favoreciendo además, conductas en pro de actitudes sociales igualitarias y de respeto. (Chocontá Gracia & Gracia Díaz, 2016) Conductas y actitudes que a la postre fomentarán un buen clima gracias a la deportividad reinante, creando más y mejores relaciones sociales en el aula e incrementando de esta forma una de las tres NPB. En este sentido, Caldevilla Calderón & Zapatero Ayuso (2022), comentan que el *Ultimate*, contribuye de manera positiva al desarrollo de actitudes de cooperación, empatía y deportividad mediante las cuales se logran climas sociales óptimos y un equilibrio entre objetivos sociales y de rendimiento escolar. (Méndez Giménez et al., 2015) Apoyando también estas afirmaciones, Schwamberger & Curtner-Smith (2016) demostraron que llevar a cabo contenidos de *Ultimate* bajo el MED, favorece en el alumnado comportamientos deportivos y valores de juego limpio. Por tanto, podemos decir, que su puesta en práctica favorecerá el desarrollo de capacidades afectivo-emocionales, de relacionales interpersonales y de inserción social del alumnado en contextos de práctica motriz, que se presenta como uno de los pilares fundamentales de Educación Física como marca el Decreto 110/2022 No 164 (2022).

Además de ese desarrollo y mejora a nivel social, el *Ultimate* enmarcado dentro del MED, también se presenta como un deporte que favorece la competencia y autonomía del estudiantado. En este sentido, Méndez Giménez et al., (2015), demostraron que los alumnos y alumnas que participaron en una propuesta bajo el MED donde trabajaron el *Ultimate*, favoreció un aumento del esfuerzo y del tiempo de práctica, motivando actitudes de orientación al logro entre los estudiantes. En esa misma línea, Robles Rodríguez & Robles Rodríguez (2021), mostraron que los deportes alternativos muestran mayores niveles de implicación práctica en la clases de EF, y además de ello, también favorecen que la participación en ellos sea significativa y de

carácter muy pedagógico (Hernández Pérez, 2007), ya que estos, se erigen como deportes donde prima la participación de todos con reglas, espacios de práctica y materiales nuevos que fomentan la motivación y las necesidades del alumnado. Además, como dice Feu Molina (2008), son deportes que solventan un problema que tienen los deportes convencionales, como es el carácter competitivo.

Para finalizar este apartado, podemos decir que el *Ultimate*, no solo va a generar ámbitos de práctica más educativos, donde se fomenten actitudes positivas del deporte, compañerismo o mayor participación por parte del alumnado menos implicado en la práctica deportiva, sino que, además, como cualquier otro deporte tiene la capacidad de desarrollar capacidades físicas básicas y promocionar la salud del estudiantado.

IV. METODOLOGÍA

4. METODOLOGÍA

En este apartado se tratará de exponer de manera resumida los pasos que se han ido dando para desarrollar este Trabajo, para ello se expondrán de forma secuenciada tratando de seguir un orden lógico.

En primer lugar, se trataron de conseguir los documentos tanto del centro como la programación de Educación Física, para su posterior análisis. Tras reunir los documentos y vivenciar el día a día en el aula se observó que a pesar de utilizar aspectos de metodologías activas la programación no hacía alusión a MED para la puesta en marcha de situaciones de aprendizaje de los deportes, motivo por el cual se decidió usar este modelo pedagógico para la elaboración del Trabajo Fin de Master.

En segundo lugar, se comenzó con una búsqueda en la literatura científica, en las bases de datos de Google Académico, Dialnet, en la Revista Comunicar y repositorio de la biblioteca José Planas de la Universidad Europea con el objetivo de obtener información veraz y contrastada sobre los modelos pedagógicos utilizados en este trabajo, sobre deportes alternativos y sobre la motivación con el fin de crear una propuesta fiable y acorde con los requisitos que marca el decreto de educación en Extremadura. Las palabras clave utilizadas en la búsqueda han sido; Modelo de Educación Deportiva, Gamificación, Deportes Alternativos, *Ultimate Frisbee*, Motivación y Secundaria.

En tercer lugar y último lugar, comencé a buscar información sobre Unidades Didácticas ya creadas por otros profesores y profesoras con experiencia en educación que comparten sus sesiones y métodos para tener una guía en la que basar mi trabajo. Esta información se obtuvo de YouTube e Instagram principalmente, de canales y

cuentas como, EF_material_autoconstruido, del docente Méndez-Giménez citado en varias ocasiones en este trabajo; otra cuenta que ha servido como inspiración ha sido Muevete_EF de Instagram creada por Jonathan Coll profesor de Educación Física en Valencia; y, por último, de la web y su canal de YouTube de Docentes Gamificando. Aunque ha sido colocado en tercer lugar, este proceso me ha acompañado desde el inicio de este trabajo.

Para concluir este apartado, destacar que esta propuesta no ha podido llevarse a la práctica, debido a que en la programación del centro solo se trabajan deportes alternativos durante tres días en la tercera evaluación, los cuales están destinados a trabajar malabares de los que además deben examinarse. A pesar de ello se ha tratado de aplicar durante las sesiones de deportes convencionales algunos elementos del MED, como la afiliación y la competición, observándose buenos resultados en la motivación en clase.

V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN

5. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN

5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia

En el siguiente apartado se expondrá la normativa vigente, siguiendo un orden jerárquico, primero, se atenderá a la normativa estatal y, por último, a la autonómica.

Tabla 1

Legislación educativa de cumplimiento a nivel nacional.

NORMATIVA ESTATAL	
LEGISLACIÓN	UTILIDAD
Constitución Española. «BOE» núm. 311, de 29 de diciembre 1978. Art. 27.	
Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre. Publicada en «BOE» 340, de 30 de diciembre de 2020.	Modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio. Publicada en «BOE» núm. 134.	Protección integral a la infancia y adolescencia.
Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. Publicado en «BOE», número 76, de 30 de marzo de 2022.	Establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de ESO.
Real Decreto 242/2009, de 27 de febrero. Publicado en «BOE» núm. 51, de 28 de febrero de 2009.	Establece convalidaciones entre las enseñanzas profesionales de Música y de Danza y la ESO y el Bachillerato, así como los efectos que sobre la materia de EF deben tener la condición de deportista de alto nivel o alto rendimiento y las enseñanzas profesionales de Danza.
Real Decreto 14/2023, de 17 de enero. Publicado en «BOE» núm. 15, de 18 de enero de 2023.	Modifica el Real Decreto 242/2009, de 27 de febrero.
Real Decreto 310/2016, de 29 de julio. Publicado en «BOE» núm. 183, de 30 de julio de 2016.	Regula las evaluaciones finales en ESO y Bachillerato.

Nota: Legislación estatal de Educación. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2

Legislación educativa a nivel de la comunidad autónoma de Extremadura.

NORMATIVA AUTONOMICA	
LEGISLACIÓN	UTILIDAD
Ley 4/2011, de 7 de marzo. Publicado en «BOE» núm. 70, de 23 de marzo de 2011.	Regula educación en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Ley 12/2015, de 8 de abril. Publicada en «BOE» núm. 108, de 6 de mayo de 2015.	Fomenta la de igualdad social de lesbianas, gais, bisexuales, transexuales, transgénero e intersexuales y de políticas públicas contra la discriminación por orientación sexual e identidad de género en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Decreto 110/2022, de 22 de agosto Publicado en «DOE» núm. 164.	Establece la ordenación y el currículo de la ESO para la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Decreto 50/2007, de 20 de marzo. Publicado en «DOE» núm. 36, de 27 de marzo de 2007.	Establece los derechos y deberes del alumnado y normas de convivencia en los centros docentes sostenidos con fondos públicos de la Extremadura
Decreto 14/2022, de 18 de febrero. Publicado en «DOE» núm. 37, de 23 de febrero de 2022.	Regula la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la ESO, el Bachillerato y la Formación Profesional en Extremadura.
Decreto 228/2014, de 14 de octubre. Publicado en «DOE» núm. 202, de 21 de octubre de 2014.	Regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en Extremadura.
Decreto 244/2009, de 20 de noviembre. Publicado en «DOE» núm. 28, de 26 de noviembre de 2009.	Modifica el Decreto 28/2007, de 20 de febrero.
Orden de 27 de febrero de 2004. Publicado en «DOE» Consejería de educación, ciencia y tecnología.	Regula el procedimiento para orientar la respuesta educativa para los alumnos superdotados intelectualmente.
Orden de 6 de julio de 2012. Publicada en «DOE» núm. 138, de 18 de julio de 2012.	Crea aulas abiertas especializadas de Educación Especial en centros ordinarios de la Comunidad Autónoma de Extremadura y se regula su organización y funcionamiento.
Orden de 17 de marzo de 2017. Publicado en «DOE» núm. 59, de 27 de marzo de 2017	Regula la organización y funcionamiento del programa experimental para el desarrollo de capacidades Project@ en centros sostenidos con fondos públicos en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

En cuanto a la titularidad, el Claret es un centro concertado de carácter religioso, y que tiene como uno de sus objetivos principales la evangelización, por medio de la cual se trata de conseguir una comunidad educativa con inteligencia espiritual, donde se esté en constante búsqueda de compromisos sociales y culturales siguiendo el estilo misionero de Claret y velando por la lucha de la justicia, la paz y el desarrollo.

Atendiendo a la organización y gestión del centro, destacar que el Colegio cuenta con más de 1200 estudiantes, todos, divididos en dos grandes secciones, una de educación Infantil y Primaria y otra de Secundaria. Durante todas las etapas educativas el Colegio centra sus esfuerzos en tres fines educativos, desde los siguientes planos:

Plano pastoral: Promover un ambiente educativo con valores cristianos velando por la justicia y la paz y el compromiso de una misión compartida a través de la corresponsabilidad y complementariedad de todas las personas.

Plano educativo: Desarrollar aptitudes personales y el respeto a los derechos y libertades fundamentales, potenciándolas también desde la acción tutorial con el fin de estimular la responsabilidad, la creatividad, el espíritu crítico y el valor educativo del ocio y tiempo libre por medio del deporte y la colaboración social.

Plano didáctico: Promover espacios donde el alumno sea el protagonista de su aprendizaje, donde asuman capacidades como la reflexión, autocrítica, sacrificio, esfuerzo y constancia, aprovechando el uso de las nuevas tecnologías para alcanzar una educación de calidad y valores que les ayuden en diferentes ámbitos de la vida.

Atendiendo a las instalaciones de las que dispone al área de EF, destacar:

Instalaciones deportivas exteriores (ANEXO V). El centro dispone de 4 campos de fútbol sala; 5 de baloncesto, de las cuales 2 son de mini basket; 2 pistas de voleibol;

1 frontón, una pista de atletismo de 100 metros y un espacio de unos 300 metros cuadrados de tierra donde se pueden realizar diversas actividades, por ejemplo, beisbol.

Instalación deportiva interior (ANEXO VI). Una pista interior multideportiva.

Instalaciones del departamento de EF: Compuestas por el despacho del departamento y por el almacén de material y los vestuarios.

Salón de actos: Espacio que, aunque no es deportivo, puede ser utilizado para ofertar charlas al alumnado desde diversas áreas deportivas y de la salud.

5.3.- Presentación de la programación didáctica del Colegio Claret

A continuación, se muestra la programación didáctica EF propuesta para 3º de ESO, esta, marca como objetivos principales para la etapa tres, todos ellos bajo el lema: Desde la palabra. A continuación, se explicará brevemente cada uno de ellos:

Objetivo didáctico: Implementar pedagogías innovadoras enfocadas en la atención de las necesidades del alumnado.

Objetivo pedagógico-educativo: Favorecer climas escolares positivos que permitan el bienestar de todos los agentes educativos implicados en el centro.

Objetivo pastoral: Promover un ambiente educativo donde se encuentren presentes los valores cristianos, iniciando, promoviendo y asumiendo la misión compartida de compromiso por la justicia y la paz, donde todos y todas desde un clima personal de fe adquieran conciencia y respeto para conseguir una formación integral.

5.3.1 Contenidos y temporalización de 3º de ESO.

En la este apartado se expone de forma esquematizada (Tabla 3) tanto los contenidos como la temporalización de los mismos para 3º de ESO.

Tabla 3

Tabla resumen de los contenidos trabajados por 3º de la ESO en EF

1ª Trimestre (11 de septiembre – 5 de diciembre)			
SA	Bloque	Contenidos	Nº Sesiones
Bloque introductorio	El calentamiento	Estructura del calentamiento	2
Bloque 1	Condición física y salud	Carrera continua Fartlek Fuerza por parejas	4
Bloque 2	Deportes convencionales	Fútbol sala Balonmano Baloncesto	15
2º Trimestre (11 de diciembre – 15 de marzo)			
Bloque 1	Condición física y salud	Carrera continua Fartlek Fuerza por parejas	4
Bloque 2	Deportes convencionales	Voleibol	5
Bloque 3	Deportes alternativos	Malabares Beisbol	9
3º Trimestre (18 de marzo al 20 de junio)			
Bloque 1	Condición física y salud	Carrera continua Fartlek Fuerza por parejas	4
Bloque 2	Deportes alternativos	Ultimate Hockey	2
Bloque 3	Juegos populares	Cadena Polis y cacos	2
Bloque 4	Ritmo y expresión corporal	Aerobic Pirámides Acrosport	12

Nota. Tabla resumen de los contenidos trabajados en 3º de ESO en EF. Tabla. Fuente: Programación de EF del Colegio Claret (2023).

5.3.2 Competencias y evaluación.

El departamento de EF del Colegio Claret ha fijado como competencias específicas a trabajar y contribuir para la el tercer curso de la ESO las cinco contempladas en el Decreto 110/2022 No 164, (2022). A todas ellas se tratará de llegar a lo largo de todo el curso trabajando una parte de los sub bloques de saberes especificados para 3º y 4º de la ESO, con el objetivo de crear unas bases que terminarán de desarrollarse en el siguiente curso y así favorecer la adquisición de las cinco.

En cuanto a la evaluación de la adquisición o no de dichas competencias por parte del alumnado se procederá de la siguiente manera, partiendo de la base de que la evaluación será continua y formativa, fundamentalmente por medio de la observación del proceso de enseñanza y aprendizaje de cada uno de los discentes, y también, aunque en menor medida por medio de test físicos de control, pruebas escritas u orales, por medio de trabajos y a través del cuaderno del alumno. El peso de cada parte es:

- La práctica de la actividad física diaria: 60% de la nota.
- Puntualidad: 10% de la calificación final
- Creación del trabajo final del trimestre: 30% restante de la nota. Este 30% se divide en tres partes de igual valor, que consistirá en una autoevaluación, coevaluación y evaluación del docente.

La puntualidad se valorará partiendo de que cada discente comienza con un punto de la nota ya ganado y que irá perdiendo a medida que vaya acumulando retrasos no justificados a clase. El primer retraso se utilizará como aviso y no descontará nada.

Para la recuperación de la asignatura la programación de EF plantea lo siguiente; Al tratarse de una evaluación continua, aprobar la asignatura en el curso siguiente tras

haber superado el curso anterior con EF pendiente, supone la recuperación del año anterior. Para recuperar las evaluaciones anteriores el estudiantado debe presentar los trabajos propuestos en cada evaluación suspensa.

5.3.3 Metodología

En este aspecto el departamento de EF del Colegio Claret va a basarla en una serie de principios que considera importantes para la consecución del desarrollo y los objetivos del tercer curso de ESO. Estos principios son:

- Favorecer un aprendizaje significativo, donde se garantice de la manera más eficiente posible que ese aprendizaje sea funcional, es decir, que puedan aplicarlo a la realidad social actual.
- Promover climas positivos, donde prime la aceptación a la diversidad del alumnado por medio de contextos de prácticas cooperativos.
- Tener presente la importancia de conseguir una educación integral de todos.
- Que los contenidos tengan un carácter interdisciplinar y que por medio de ellos se atienda a las necesidades e interés del conjunto de discentes, es decir, que se atienda a la individualidad.

Los métodos aplicados se irán cambiando atendiendo, tanto a las particularidades de cada actividad, como los objetivos de la misma, con el fin de poder atender de la mejor manera a la adquisición de los contenidos y los objetivos fijados de cada unidad. Principalmente, se utilizarán dos métodos, uno tradicional para la enseñanza y aprendizaje de ciertos aspectos técnicos y un descubrimiento guiado, donde el alumno, de forma autónoma, llevará a cabo mediante la práctica las tareas motrices,

este último método, será el que más peso tendrá, ya que es el método que más implica a los y las discentes en términos cognoscitivos.

Para llevar a cabo la metodología, serán importantes, aspectos como adecuar las tareas al nivel de los alumnos, atendiendo, además, a que estas sean creativas y significativas, con el objetivo de suscitar la motivación del alumnado durante todo el curso.

5.3.4 Utilización de las TIC

Aunque en la programación de la asignatura, en ningún momento se habla de las TIC y que uso se hará de ellas, el estudiantado debe hacer uso de ellas para desarrollar las tres tareas propuestas. En dos de ellas deben crear un video sobre los contenidos y un *making of* y en otra deben crear una revista con los contenidos tratados. Todas las tareas se explican en clase, pero sin mostrar ningún ejemplo sobre diferentes opciones de aplicaciones informáticas susceptibles de uso, ni su funcionamiento.

5.3.5 Atención a la diversidad

La atención a la diversidad es uno de los puntos más fuertes del Colegio, además, cabe destacar que todo el cuerpo docente se encuentra muy implicado en esta tarea, algo que se pudo apreciar durante el periodo de prácticas en el centro.

Para atender a la diversidad desde el ámbito que compete, el área de EF, se ha basado en los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) con el objetivo de atender de la manera más individualizada posible a cada discente. Este plan de atención, por tanto, trata de dar de manera concreta que actuaciones y medidas se deben llevar a cabo con cada persona para que este consiga el éxito educativo.

Los pasos a seguir desde el centro y el área específica a la hora de aplicar DUA en los casos que lo precisen son los siguientes, en primer lugar, la detección y valoración del alumnado, y, en segundo lugar, evaluación del alumnado. Una vez se han detectado y evaluado los casos que necesiten una aplicación de medidas curriculares, se realizarán las siguientes; medidas de refuerzo educativo, adaptaciones curriculares significativas, adaptaciones curriculares para la ampliación o enriquecimiento curricular, prolongación de un año más de escolarización y utilización de recursos específicos de materiales, temporales y personales.

5.3.6 Actividades complementarias y extraescolares

El Colegio Claret tiene previstas para el curso una serie de actividades para todo el alumnado del centro, algunas de ellas son de acceso para todos los cursos y otras serán específicas para cada etapa. Las actividades propuestas son, información y acceso a diferentes escuelas deportivas a las que podrán acogerse toda la persona que quiera, también disponible y organizado para todos, se realizan actividades en el parque cercano al centro, campeonatos interescolares y competiciones intercentros, competiciones internas y participación en Juegos Deportivos Extremeños.

De manera específica y centrada en cada etapa se realizan marchas senderistas., en el caso de 3º de ESO, se realiza la ruta senderista Don Benito - Guadalupe.

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

En ningún apartado de la programación de EF se hace alusión a estos aspectos.

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

En la siguiente tabla se presentan los aspectos de mejora, para futuros años, tras la observación del desarrollo de las clases y el análisis de la programación de EF.

Tabla 4

Análisis crítico de la programación de EF.

Aspectos de la programación analizados	Propuestas de mejora
Cumplimiento de la legislación actual	La programación de EF se adapta correctamente a la LOMLOE. Es a la hora de llevarlo a la práctica donde no se aplica correctamente.
Utilización y aplicación de las TIC	No se utilizan TIC durante las sesiones, únicamente los alumnos hacen uso de ellas para poder realizar los trabajos planteados para cada final evaluación. Sería interesante para próximas programaciones, incluir, la utilización de aplicaciones que permitan que el alumno conozca y se involucre con el mundo digital desde EF, presentando aplicaciones que permiten recoger y valorar aspectos físicos que podrían ser de interés para reforzar el aprendizaje. También sería de gran ayuda hacer mayor uso de la plataforma virtual para poder compartir con los alumnos información que queremos que visualicen antes de comenzar con un nuevo contenido en la asignatura.
Metodologías activas, si se aplican o no	A pesar de que se ha podido observar que el docente pone en marcha metodologías activas, donde los alumnos tienen cierta capacidad de decisión y ejecución se ha observado como una gran parte de la clase siente desmotivación por lo planteado, ya que se convierte en algo demasiado monótono para ellos y ellas, por ello sería conveniente, aplicar metodologías como la que se presenta en este trabajo, basada en el modelo de educación deportiva que implica al alumnado desde diferentes prismas del ámbito deportivo y que provoca en los alumnos la implicación en función de los roles. También podría ser interesante a la hora de impartir algunos contenidos a utilización de técnicas novedosas, como, por ejemplo, <i>flipped classroom</i> cuando queremos que nuestros alumnos visualicen un video previo a la clase y vengan preparados y con una idea inicial del tema que se tratará.
Atención a la diversidad	A pesar de que en la programación se habla sobre DUA, durante ninguna de las sesiones se pudo observar aplicación alguna sobre medidas para atender a la diversidad, a pesar de que prácticamente en cada clase había un alumno o alumna con necesidades. Sería interesante crear, para próximas programaciones, planes de actuación con el fin de atender a las necesidades individuales de cada persona y

	así favorecer el aprendizaje. Por ejemplo, tener en cuenta acciones a tomar con las personas lesionadas o con problemas graves de alergia que en ocasiones no pueden realizar la sesión de manera ordinaria.
Participación del centro en proyectos (ABP o APS)	Desde el departamento de EF no se plantean salidas ni participación del alumnado en proyectos que pongan al alumnado en situaciones donde tengan que poner en práctica lo trabajado. Por ejemplo, sería interesante que desde la asignatura se pudiera colaborar con centros de mayores o participar en la organización de algún evento deportivo de la localidad.
Evaluación	A pesar que desde la asignatura se trata de implicar al estudiantado en su proceso de evaluación mediante su autoevaluación y coevaluación, estos no disponen de elementos para ayudar al alumnado a guiarse en su proceso por lo que sería conveniente crear rúbricas o dianas de evaluación, mediante las cuales conozcan que se valora y en qué aspectos deben mejorar.
Interdisciplinariedad	En la programación de EF no se especifica ningún tipo de trabajo entre diferentes materias. En este sentido, sería de interés, atender a este aspecto y comenzar a proponer actividades en las que desde EF se trabaje en conjunto con otras asignaturas con el fin de hacer más competente al alumnado y que puedan vivenciar como los conocimientos de una asignatura pueden compaginarse con otras. Por ejemplo, se podría trabajar con la asignatura de música a la hora de llevar a cabo el Bloque de ritmo y expresión corporal o con la asignatura de informática, como se propone, en este trabajo para crear las recompensas finales en forma de cromos, totalmente editados por el alumnado.
Mejoras en la programación de EF	La programación de EF del Colegio Claret no presenta contenidos relativos a alimentación, control de variables del entrenamiento o tipos de trabajo de fuerza. Por lo que para próximas programaciones sería interesante incluir estos contenidos por la importancia que estos tienen para la promoción y mantenimiento de la salud, más hoy día, donde priman actividades sedentarias y malos hábitos alimenticios fruto de la sociedad de las prisas en donde nuestros estudiantes se ven inmersos.

Nota. Análisis crítico de la programación de EF. Fuente: Elaboración propia.

VI. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

6. - PROPUESTA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La SA propuesta tiene como objetivo el desarrollo de las NPB en los alumnos y alumnas de 3º de ESO del Colegio Claret, que como vimos anteriormente, su promoción, aumentará los niveles de motivación. Por ello, esta propuesta tratará de atender e incrementar dichas necesidades, que como se ha visto en apartados anteriores (véase punto 3, Marco Teórico) son la competencia, la autonomía y las relaciones sociales y la novedad. Para llevarla a cabo y acercarnos a los objetivos planteados, se plantea una SA basada en el MED y la Gamificación y tendrá por lema: “Innov@ Cup – ¡Vuela tan alto como puedas y representa al colegio en el Intercentro!”.

Para atender a la planificación de las sesiones bajo los elementos del MED se llevará a cabo una simulación de una temporada de *Ultimate Frisbee*, y se dividirán las 10 sesiones de la siguiente forma:

Una Fase Introductoria (Sesión 1), donde se explicará el proceso la SA y se realizará una valoración inicial del nivel para confeccionar los equipos.

Una Fase de Desarrollo (Sesiones 2, 3 y 4), en la cual el estudiantado deberá trabajar, por equipos, los aspectos técnicos y tácticos más importantes del Ultimate. Para ello realizará las tareas propuestas por docente y comenzarán a familiarizarse con la diana de autoevaluación y las normas del deporte.

Una Fase de Temporada (Sesiones 5, 6, 7 y 8), en donde los discentes llevarán a cabo los roles propuestos, para posteriormente autoevaluarse y coevaluar los roles desempeñados por su compañero de equipo. Estas sesiones se dividirán en dos partes, en primer lugar, los o las integrantes con el rol de entrenador y preparador físico expondrán sus propuestas para la mejora de la competencia a nivel táctico y técnico,

siempre tras la revisión del docente de la tarea planificada, y en segundo lugar se medirán en una competición en el aula frente a sus compañeros de equipos rivales, donde los y las integrantes de uno de los equipos organizará la jornada regular desempeñando los roles de árbitros y anotadores – periodistas y que cambiarán en el descanso del partido de la jornada. El quinto rol, el de capitán/a será desempeñado por dos jugadores/as de los equipos cada día que juegan los partidos, turnándose el desempeño del mismo y realizándolo uno en cada mitad del partido.

Un Evento Final (Sesión 9), momento en el que el alumnado pondrá de manifiesto todo lo aprendido durante las sesiones previas, enfrentándose a otros colegios e institutos en el Torneo Intercentros.

Una Festividad (Sesión 10), en la que cada alumno y alumna del grupo realizará una autovaloración final de su proceso de aprendizaje de aspectos técnicos y tácticos trabajados siguiendo las dianas de evaluación que ya pudieron visualizar en las sesiones de pretemporada y en base a ello y su desempeño durante los retos y misiones de conocimiento Word Wall confeccionará su recompensa, que será un cromó/carta.

La Gamificación estará presente en algunas de las sesiones de la situación de aprendizaje, concretamente las sesiones 1 (Introdutoria), 2, 3 y 4 (Desarrollo) y en la 10 (Festividad). Y será de la siguiente forma:

En la Fase Introdutoria (Sesión 1), se presentará a los alumnos el cromó que representa la adquisición de habilidades que pueden ir consiguiendo mediante la superación de las actividades y retos que se irán proponiendo a lo largo de las sesiones de desarrollo (2, 3 y 4). Será importante destacar que todos parten de un nivel inicial de 0 *frisbee* de habilidad y que la superación de 1 reto equivale a 0,5 *frisbee*. En esta

primera sesión se llevará a cabo también la narrativa, en la que se presentará a los alumnos la tarea en forma de invitación al torneo (ANEXO VIII) y se explicará de qué manera pueden ir superando los retos y misiones Word Wall para obtener puntos de experiencia y poder completar su cromó con las habilidades en las propuestas.

Figura 2

Cromó de habilidades en Ultimate (Anverso y reverso para chicos y chicas).



Nota. Cromó de habilidades para recompensas. Fuente: Elaboración propia.

En la Etapa de Desarrollo (Sesiones 2, 3 y 4), se irán planteando de manera inesperada los diferentes retos a superar, donde cada reto superado valdrá 0,5 punto (0,5 *frisbee*) para su cromó. Durante esta etapa, tendrán la posibilidad de obtener 1 punto de experiencia por sesión y este se dividirá en dos retos, uno práctico donde deben conseguir un reto en forma de juego durante la sesión y uno teórico o didáctico, en el que deben responder a un pequeño test sobre los contenidos trabajados cada día.

Y, por último, en la Festividad (Sesión 10), realizarán su autoevaluación en base a las dos dianas de técnica y táctica, donde deberán valorar si tras la puesta en práctica de la SA son merecedores o no de este último *frisbee*.

6.1. Situación de aprendizaje

SITUACIONES DE APRENDIZAJE.				
NOMBRE (Saberes Básicos Principales): Innov@ Cup – ¡Vuela tan alto como puedas para representar al colegio en el Intercentros! (<i>Ultimate frisbee</i> para 3º ESO)				
Curso: 3º ESO	UD: INNOV@ CUP	Bloque saberes básicos: Bloque B - Organización y gestión de la actividad física. Bloque C – Resolución de problemas en situaciones motrices. Bloque D – Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.	Trimestre: 2º	Nº Sesiones: 10
Justificación:				
<p>La propuesta Innov@Cup se pondrá en marcha en Colegio Claret, ubicado en la localidad de Don Benito y siendo centro concertado. El centro cuenta con una gran cantidad de espacios deportivos, casi todos ellos de cemento pulido y además con un espacio abierto de tierra para poder llevar a cabo diversas actividades.</p> <p>Temporalización: Se ha decidido llevar a cabo la SA de <i>Ultimate Frisbee</i> en este momento del curso tratando de aprovechar la invitación del ayuntamiento de la localidad al Torneo Intercentros y de esta manera ofrecer al alumnado la posibilidad de llevar a la práctica todo lo aprendido a un contexto real, favoreciendo así un aprendizaje significativo y con el fin de poder realizar una evaluación realmente auténtica y contextualizada, donde el estudiantado pueda demostrar la riqueza y evolución del aprendizaje adquirido en escenarios que sientan como suyos propios. (Sánchez & Obrador, 2016)</p> <p>El principal motivo de esta propuesta ha sido la observación de los bajos niveles de motivación e implicación de un gran número de alumnas y alumnos de 3º de ESO cuando se tratan los bloques de juegos y deportes, donde únicamente participan de manera óptima alrededor de un 35% de ellos, y que normalmente son aquellos que practican el deporte trabajado en la asignatura fuera del contexto escolar, es decir, aquellos que se sienten más competentes. Para aumentar estos ratios de participación se va a aprovechar que desde el ayuntamiento de la localidad se organizan torneos intercentros con una gran variedad de deportes alternativos, durante los cuales el alumnado se siente muy motivado por poder participar con su clase enfrentándose a otros institutos de la localidad, por ello, se aprovechará esta invitación (ANEXO VIII) a la competición Interescolar para tratar de enganchar al estudiantado con el fin de que lleguen a este torneo siendo conocedores/as del deporte (competentes) y autónomos en su práctica, siempre bajo conductas en pro de las relaciones sociales, el respeto y el juego limpio que deben caracterizar los deportes colectivos de colaboración – oposición, ya que durante el transcurso del evento serán ellos los que deban autogestionarse y autorregularse de manera independiente para lograr el mejor rendimiento como equipo en un contexto real.</p> <p>Además de lo expuesto en el párrafo anterior, antes del inicio de la Situación de Aprendizaje y para tener en consideración las preferencias del alumnado, con el fin de implicarlos en su proceso de enseñanza y aprendizaje, se pasó un cuestionario donde se les preguntaba que deportes alternativos les gustaría practicar apoyados con vídeos de highlights de las propuestas, para que tuvieran un primer acercamiento a estos deportes. Tras la respuesta (ANEXO IX) de los alumnos, se ha podido evidenciar que el deporte que resultó más atractivo para el alumnado fue <i>Ultimate Frisbee</i> (+ del 80%) como primera opción, por ello se seleccionó este deporte para realizar esta propuesta.</p>				

El objetivo de esta situación de aprendizaje, será, por tanto, ayudar al estudiantado apoyar y desarrollar las NPB (competencia, autonomía y relaciones sociales), que como dicen Diloy Peña et al., (2021), generará experiencias muy positivas en el estudiantado, tanto, que contribuirá a que estos lleven un estilo de vida más sano y que adopten estrategias activas y de práctica deportiva alejadas del contexto escolar. Y además, de esta forma, lograremos acercarnos a algunos de los objetivos que se pretenden conseguir en la etapa de secundaria desde Educación Física, que como dice el Decreto 110/2022 No 164, (2022) son que el alumnado desarrolle autonomía y autorregulación por la práctica de actividad física, que sea competencial mediante el afianzamiento de procesos decisionales y que desarrolle capacidades afectivo-motivacionales y de relaciones personales para canalizar sus emociones y mejorar sus habilidades sociales en contextos motrices.

De manera transversal durante toda la Situación de Aprendizaje se trabajarán los Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) número 4 y número 5, por dos motivos: el primero, debido la participación de los alumnos y alumnas en equipos mixtos, donde, por poner un ejemplo se llevarán a cabo adaptaciones para favorecer mayor participación, implicación y protagonismo de las chicas haciendo que sea siempre una chica la que deba realizar el primer lanzamiento en cada acción del juego, ya que se ha observado que siempre son los chicos los que realizan estas acciones, y el segundo, por la particularidad del Ultimate, que tiene como premisa fundamental el Espíritu de Juego Limpio. Gracias a ello, se trabajará en aras de promover un desarrollo de vida sostenible, fomentando igualdad de género, no violencia y los derechos humanos.

En esta situación de aprendizaje, se modificará sustancialmente el número de integrantes por cada equipo, concretamente, cada equipo estará compuesto por 6 integrantes en lugar de 7 como marca el reglamento oficial del Ultimate, debido a la falta de un espacio con las dimensiones que requiere este deporte. Por ello, con el fin de favorecer el juego y adaptarlo al espacio (campos de fútbol sala) se ha optado por esta modificación.

Saberes básicos:

- **Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.**
 - **B.1. Elección de la práctica física.**
 - **B.1.4.1.** Gestión y enfoque de los diferentes usos y finalidades de la actividad física y del deporte en función del contexto, actividad y compañeros y compañeras de realización.
 - **B.2. Preparación de la actividad motriz.**
 - **B.2.4.1.** Uso alternativo del material convencional, reciclado o autoconstruido con diferentes fines y objetivos.
 - **B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motrices.**
 - **B.4.4.4.** Fases de planificación, proyectos y procesos de trabajo deportivo-motrices: análisis inicial, objetivos, diseño, recursos, aplicación, control y evaluación del proceso y resultados.
- **Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.**
 - **C.1. Toma de decisiones.**
 - **C.1.4.2.** Coordinación de las acciones motrices para la resolución de la acción/tarea en situaciones prácticas cooperativas y colaborativas, con o sin oposición.
 - **C.1.4.3.** Búsqueda y aplicación de la acción más óptima en función de la acción y ubicación del rival, así como del lugar en el que se encuentre el móvil o compañeros, además del resultado, en situaciones motrices individuales o colectivas prácticas, con o sin interacción con un móvil.

- **C.4. Habilidades motrices específicas.**
 - **C.4.4.1.** Aplicación de forma eficaz de las habilidades específicas a los requerimientos técnico-tácticos en situaciones motrices o deportivas.
- **Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.**
 - **D.2. Habilidades sociales.**
 - **D.2.4.1.** Adquisición y aplicación de estrategias de negociación y mediación en contextos motrices y deportivos.
 - **D.3. Respeto a las normas.**
 - **D.3.4.1.** Valoración en la aplicación de las reglas de juego como elemento de integración social.
 - **D.3.4.2.** Realización de funciones de arbitraje deportivo.
 - **D.3.4.4.** Juego limpio en los distintos niveles de deporte y actividad física.
 - **D.4. Convivencia.**
 - **D.4.4.1.** Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (comportamientos violentos, discriminación por cuestiones de género, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas, LGTBIfóbicas o sexistas). Búsqueda y aplicación de soluciones en contextos reales.

Objetivos didácticos

Objetivo general: Aumentar la motivación del estudiantado tanto por la clase de EF como por la práctica deportiva alejada de contextos educativos, mediante la promoción de las NPB (autonomía, competencia y relaciones sociales). Para ello se marcan como objetivo que el alumnado sea capaz de:

- **Objetivo específico 1:** Resolver de manera eficiente situaciones motrices en el *Ultimate Frisbee*: Lanzamientos (Backhand, forehand y hammer), recepciones (En palmada, en pinza y a una mano) y táctica (creación y ocupación de espacios).
- **Objetivo específico 2:** Participar activamente en la organización de un torneo de ultimate, favoreciendo conductas de respeto, trabajo en equipo y tolerancia durante la temporada.
- **Objetivo específico 3:** Evidenciar la autonomía del alumnado en la planificación y organización del Torneo de Ultimate (Innov@ Cup), en actividades preparatorias y durante los partidos del evento final (Torneos Intercentros).

Reto inicial (Narrativa): El Colegio Claret acaba de recibir la invitación del ayuntamiento de Don Benito para participar en el I Torneo Local Intercentros de Deportes Alternativos el día 12 de abril con el fin de que conozcáis este gran evento deportivo. Por ello durante las próximas 8 sesiones trabajaremos los aspectos más importantes del Ultimate y planificareis y programareis vuestros entrenamientos y partidos para acabar simulando en clase la competición educativa posteriormente vivenciareis con la participación en el Torneo Intercentros con los otros colegios e institutos de Don Benito y Villanueva de la Serena. *ARE YOU READY??* (ANEXO VIII)

Sesión 1 (Introductoria): ¡Drafteando las nuevas promesas del ultimate!: Planteamiento del reto inicial y explicación de roles + Evaluación inicial para confeccionar equipos.

Sesión 2 (De desarrollo - pretemporada): A calentar motores. ¡Comienza la pretemporada!: Tipos de lanzamientos/pase.

Sesión 3 (De desarrollo - pretemporada): ¡Dia 2 de pretemporada!: Tipos de recepción + pase

Sesión 4 (De desarrollo - pretemporada): ¡Se acerca el campeonato!: Fundamentos tácticos ataque y defensa (creación y ocupación de espacios).

Sesión 5 (Evaluación - temporada): Ready, Steady, Go! Comienza de temporada Práctica autónoma de lanzamientos/pase + partidos clasificación.

Sesión 6 (Evaluación - temporada): 2ª Jornada Innov@-Cup Práctica autónoma de recepción + partidos clasificación.

Sesión 7 (Evaluación - temporada): 3ª Jornada Innov@-Cup: Práctica autónoma táctica + partidos clasificación.

Sesión 8 (Evaluación - temporada): 4ª Jornada Innov@-Cup: Partidos clasificación restantes.

Sesión 9 (Evaluación - Culminativa). ¡Nos vamos al Intercentros!: Los alumnos y alumnas, acompañados por el docente de Educación Física, acudirán al torneo Intercentros de la localidad para medirse ante los demás colegios e institutos en el evento organizado por el ayuntamiento de deportes alternativos durante una mañana en horario lectivo.

Sesión 10: ¡La entrega de premios! Festividad (Autoevaluación de adquisición de técnica y táctica). Entrega de recompensas en forma de cromos que podrán colocar en su clase como recuerdo de la experiencia.

Situación aprendizaje final: Los alumnos y alumnas de 3º de la ESO tendrán la oportunidad de participar durante la sesión 9 en el torneo intercentros organizado por el ayuntamiento de la localidad, donde participarán contra sus iguales de otros institutos y colegios.

O.G.E. e),
g) y k)

C.Clave

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
f) Competencia ciudadana.
g) Competencia emprendedora.

EVALUACIÓN

Competencias específicas	Criterios de Evaluación:	Saberes básicos:	Actividades de Evaluación	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación %
3	3.1	Bloque C. Resolución de problemas en	Evaluación inicial de técnica y táctica.	Ficha de evaluación inicial (Durante sesión 1, 2, 3 y 4)

		<p>situaciones motrices.</p> <p>C.1. Toma de decisiones. C.1.4.2. Coordinación de las acciones motrices para la resolución de la acción/tarea en situaciones prácticas cooperativas y colaborativas, con o sin oposición.</p> <p>C.1.4.3. Búsqueda y aplicación de la acción más óptima en función de la acción y ubicación del rival, así como del lugar en el que se encuentre el móvil o compañeros, además del resultado, en situaciones motrices individuales o colectivas prácticas, con o sin interacción con un móvil.</p> <p>C.4. Habilidades motrices específicas. C.4.4.1. Aplicación de forma eficaz de las habilidades específicas a los requerimientos técnico-tácticos en situaciones motrices o deportivas.</p>	<p>Aplicación de técnica y táctica en situaciones de juego.</p> <p>Actividad/misión Word Wall</p>	<p>(ANEXO X)</p> <p>Diana evaluación de nivel de ejecución técnica (ANEXO XI) de lanzamientos y recepciones (tras sesión 3 para auto valorar nivel inicial y 10 para determinar su nivel final y calificar) 10%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación (50%) • Heteroevaluación (50%) <p>Diana de evaluación sobre desempeño táctico (ANEXO XII) (tras sesión 4 para auto valorar observar su nivel inicial y 10 para determinar su nivel final y calificar) 10%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación (50%) • Heteroevaluación (50%) <p>Cuestionarios (ANEXO XIII) 10% - Donde deberán realizar los juegos propuestos en Word Wall para cada sesión de desarrollo (2, 3 y 4).</p>
3	3.2 3.3	<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.</p>		<p>Rúbrica de roles (ANEXO XIV) 30% Autoevaluación (30%) Coevaluación (30%)</p>

		<p>B.1. Elección de la práctica física. B.1.4.1. Gestión y enfoque de los diferentes usos y finalidades de la actividad física y del deporte en función del contexto, actividad y compañeros y compañeras de realización.</p> <p>B.2. Preparación de la actividad motriz. B.2.4.1. Uso alternativo del material convencional, reciclado o autoconstruido con diferentes fines y objetivos.</p> <p>B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motrices. B.4.4.4. Fases de planificación, proyectos y procesos de trabajo deportivo-motrices: análisis inicial, objetivos, diseño, recursos, aplicación, control y evaluación del proceso y resultados.</p> <p>Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <p>D.3. Respeto a las normas.</p>	<p>Realización de roles asignados (sesiones 5, 6, 7 y 8)</p> <p>Observación de trabajo autónomo (sesiones 5, 6, 7 y 8).</p>	<p>Heteroevaluación (40%)</p> <p>Lista control de trabajo autónomo 20% (ANEXO XV)</p>
--	--	--	---	--

		D.3.4.2. Realización de funciones de arbitraje deportivo.		
3	3.4	<p>Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <p>D.2. Habilidades sociales. D.2.4.1. Adquisición y aplicación de estrategias de negociación y mediación en contextos motrices y deportivos.</p> <p>D.3. Respeto a las normas. D.3.4.1. Valoración en la aplicación de las reglas de juego como elemento de integración social. D.3.4.4. Juego limpio en los distintos niveles de deporte y actividad física.</p> <p>D.4. Convivencia. D.4.4.1. Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (comportamientos violentos, discriminación por cuestiones de género, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas, LGTBIfóbicas o</p>	Observación de conductas durante Evento final (Intercentros)	Lista de control y registro anecdótico (ANEXO XVI) relaciones sociales en competición 20% .

		sexistas). Búsqueda y aplicación de soluciones en contextos reales.	
Metodología			
Estrategia de la práctica: Mixta		Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, enseñanza recíproca y descubrimiento guiado.	
Metodologías activas y/o emergentes: Hibridación entre el MED y la Gamificación.			
Distribución grupo – clase: Grupos reducidos de 6 personas por equipo.		Participación: Simultánea.	
Posición del profesor: Interna y externa, en función del momento de la temporada.		Feedback: Concurrente. Inmediato o retardado en función del momento la temporada y actividad.	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
<p>Principios DUA aplicados a priori:</p> <p>Formas de implicación (Principio III):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para motivar al alumnado se comenzará enviando un mensaje al aula virtual, donde se expondrá la invitación al torneo intercentros, donde el colegio participará en el ultimate entre otros deportes (ANEXO VIII). - Con el fin de mantener altas tasas de atención se presentará la propuesta al alumnado mediante una microgamificación, en la cual, deban ir superando retos tanto prácticos como de conocimiento, lo retos Word Wall (ANEXO XIII), del tema mediante los cuales puedan ir consiguiendo puntos de habilidad (<i>Frisbees</i> de experiencia) para su cromó (Véase Figura 6) como recompensa de final de la temporada. - Se ofrecerá a cada alumno y alumna la posibilidad de editar su avatar personalizado y que será su imagen en el cromó, esto se trabajará de forma interdisciplinar con la asignatura de informática. - El estudiantado tendrá la posibilidad de crear sus propios símbolos y señas de identidad como equipo, como por ejemplo elegir color identificativo, nombre del equipo, rituales o confeccionar un escudo. - Los integrantes de cada equipo deberán firmar un contrato de equipo donde se comprometan no solo a cumplir las normas de la temporada sino también a participar de manera activa con su equipo y los demás desde el rol que se desempeñe (ANEXO XVII). - La posibilidad de mostrar el aprendizaje en un contexto real (Torneo Intercentros), donde podrán plasmar su nivel y vivenciar un evento deportivo de manera autónoma. <p>Diferentes medios de representación (Principio I):</p> <ul style="list-style-type: none"> - La información se presentará por distintos canales de comunicación, a través de la plataforma virtual Google Classroom, de forma escrita, por medio de videos explicativos sobre los diferentes aspectos a trabajar durante las sesiones y por medio de imágenes gráficas, donde se representa de manera esquematizada lo que se pretende trabajar y conseguir (ANEXO XVIII). - La evaluación sobre su proceso de enseñanza y aprendizaje la tendrán esquematizada en rúbricas (ANEXO XIV) y dianas de evaluación (ANEXO XI y ANEXO XII), para que ellos mismos conozcan y traten de mejorar en aquellos aspectos en los cuales tienen mayor dificultad. - La información más relevante para el desarrollo de las sesiones, es decir, las normas (ANEXO XIX), los roles (ANEXO XX) y las jornadas (ANEXO XXI) se colgará en clase, previamente plastificado para su posterior uso. 			

Diferentes formas de acción y expresión (Principio II):

- Se ofrecerá la posibilidad de elegir el deporte alternativo que más llame la atención del grupo, para ello, se les pasará un formulario donde tengan la posibilidad de votar por el que más les haya llamado la atención, todo apoyado con imágenes de las propuestas (ANEXO IX).
- Durante la temporada, como medio de acción, los alumnos y alumnas deberán desempeñar los diferentes roles (ANEXO XX) que rodean a esta modalidad deportiva, de tal manera que la vivencien en su máxima expresión y con el objetivo de que ganen mayor autonomía y competencia. Los roles definidos para esta SA, por un parte, son entrenador/a y preparador/a físico, que desempeñaran su rol planificando y planteando tareas del contenido a trabajar para su equipo y, por otra parte, los roles a desempeñar durante los partidos del torneo interno de clase, capitán, árbitro y el anotador-periodista. Este último dispondrá de una ficha para rellenar durante los partidos (ANEXO XXII).
- El alumnado, siempre bajo previa revisión del profesor, tendrá la posibilidad de reducir espacio en las tareas para facilitar su práctica y aprendizaje o incluso si fuera necesario simplificar las tareas para hacerlas más accesibles a aquellas personas con mayor dificultad. Es decir, se ofrecerán distintos niveles de ejecución.
- Otra forma de acción y/o expresión del estudiantado será mediante las rúbricas y dianas de evaluación, a través de las cuales ellos podrán ir controlando su proceso de aprendizaje y mejorar en los aspectos que necesiten.

Actividades de Refuerzo para alumnado de bajo nivel	Actividades de Ampliación para alumnado alto nivel
<ul style="list-style-type: none"> - En ejercicios donde se trabaje la técnica, como pueden ser los lanzamientos y las recepciones, los alumnos y alumnas con menor control tendrán la posibilidad de realizar la tarea a menor distancia. - En ejercicios de ataque o defensa, se propondrán situaciones menos complejas a aquel alumnado que no sea capaz de comprender y realizar las tareas. - Se ofrecerá la posibilidad de pedir 1 minuto de explicación y ayuda personalizada a aquellos/as alumnos y alumnas que tengan mayor nivel. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos y alumnas que demuestren alto nivel y un rápido aprendizaje deberán realizar los ejercicios más técnicos a mayor distancia o usando su mano menos hábil, además si no fuera suficiente, comenzará a trabajar lanzamientos más difíciles de los que de manera ordinaria se trabajarán en clase. - En situaciones de ataque y defensa, se propondrán tareas más complejas y de mayor requerimiento táctico colectivo. - Un minuto de explicación y ayuda al estudiantado con menor nivel.

Adaptaciones individualizadas con un alumno del grupo con TDAH:

Se llevarán a cabo adaptaciones con este alumno con el fin de favorecer su aprendizaje. Estas modificaciones serán:

- Favorecer un entorno óptimo, para ello, se colocará al alumno y su grupo en zonas más alejadas de estímulos, por ejemplo, asignar al equipo de este alumno una zona del campo más alejada de zona de paso de otras clases del colegio que también realizan actividades en el patio.
- Adaptación de las tareas, para ello se asignarán acciones que debe realizar en función del color del cono en el que se encuentre.
- Explicación personalizada de las tareas, se le darán pautas sobre cómo realizarla de manera fraccionada y con ejemplo visual.
- Refuerzos positivos lo más inmediatos posibles al observar el comportamiento y logro esperado.
- Ofrecerle descansos activos, como por ejemplo ir a beber agua realizando carrera suave o carrera con un *frisbee*.

- Darle la oportunidad de controlar el tiempo de calentamiento con un cronómetro aportado por el docente.
- Ofrecerle que realice el calentamiento como guía para el resto del grupo.

Material didáctico: *Frisbees*, conos, silbatos higiénicos, brazaletes de capitán/a, carteles impresos y plastificados y ficha de anotadores – periodistas.

Instalaciones/Espacios: Campos de fútbol sala del Colegio Claret

Herramientas TIC-TAC-TEP:

- Acceso a plataforma Google Classroom:

Código de acceso: eepdff2



- Rúbrica de evaluación de roles:



- Diana de evaluación de habilidades técnicas y tácticas:



- Tarea Word Wall, lanzamientos:



- Tarea Word Wall, recepciones:



- Tarea Word Wall, la táctica del ultimate:



- Cromo editable:

<https://classroom.google.com/c/Njc1NDg3MjE2NzYz/p/NjgyODcyMjA2NTcx/details>

Interdisciplinariedad:

- Se trabajará de forma interdisciplinar con la asignatura de informática, con el fin de que desde ella aprendan a crear un avatar personalizado que luego será el que aparezca en sus recompensas finales de Educación Física que terminarán de crear el día de la festividad (Sesión 10).
- También, de forma interdisciplinar se trabajará de forma conjunta con el departamento de inglés, ya que se explicarán las tareas primero en inglés y después en castellano para acercar al estudiantado a la adquisición de esta competencia.

Bibliografía/Webgrafía:

Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria para la comunidad autónoma de Extremadura. Diario Oficial del Extremadura, 164, de 25 de agosto del 2022.

<https://doe.juntaex.es/otrosFormatos/html.php?xml=2022040165&anio=2022&doe=16400>

Diloy-Peña, S., García-González, L., Sevil-Serrano, J., Sanz-Remacha, M., & Abós, Á. (2021). Estilo motivacional docente en educación física: ¿cómo afecta a las experiencias del alumnado? *Apunts: Educación física y deportes*, 2(144), 44-51.

Sánchez, D. B., & Obrador, E. M. S. (2016). ¿Cómo se evalúan las competencias? En *Competencias clave y Educación física: ¿Cómo y para qué tenerlas en cuenta en la programación?* (pp. 109-126).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5691519>

6.2. Sesiones de la Situación de Aprendizaje.

Título Situación de Aprendizaje: Innov@ Cup – ¡Vuela tan alto como puedas para representar al Colegio en el Intercentros ¡(Ultimate Frisbee para 3º ESO)		
Sesión nº: 1 / 10	Curso: 3º ESO	Trimestre: 2º
Nombre de la Sesión: ¡Drafteando las nuevas promesas del ultimate!		
Duración: 55 minutos	Tipo Sesión: Introductoria – Evaluación inicial	
Instalaciones: 2 campos de fútbol sala del Colegio Claret		
Material: 2 frisbees y 1 cromo de ejemplo impreso.		Nº Alumnos/as: 30
Objetivos didácticos de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> - Tener primer contacto práctico. - Interiorizar la organización de la temporada. - Familiarizar a alumnado con las reglas y normas básicas del deporte, incidiendo sobre la importancia del Espíritu de Juego Limpio que caracteriza esta modalidad deportiva. 		
Contenidos desarrollados: Se propondrá una situación global de partido con las normas básicas de juego para ver el observar de manera directa el nivel inicial del grupo.		
Justificación de la Metodología: MED (Fase de pretemporada) + Gamificación		
<p>Presentación de la SA: ¡Buenos días chicos y chicas! Hoy comienza nuestro camino al Torneo Intercentros, desde hoy y hasta el final de la práctica de este deporte tenéis la posibilidad de pasar a la historia del colegio representándonos en esta competición educativa. Para ello nos prepararemos durante las próximas sesiones con el objetivo de aprender los aspectos técnicos y tácticos del deporte, así como las normas básicas y el elemento principal del deporte que habéis elegido, El Espíritu de Juego. ¿Podréis superar los retos y convertirnos en los primeros ganadores en este torneo local?</p> <p>Hoy llevaremos a cabo una situación de juego global y para ello haremos 4 equipos y jugaremos un partido para que tengáis un primer contacto con este deporte y podáis conocer aspectos tan importantes como el reconocer como vuela el disco. Pero antes vamos a explicar cómo nos organizaremos durante las próximas 10 sesiones, que será el tiempo durante el cual trabajaremos con este apasionante deporte.</p> <p>Vamos a dividir estas 10 sesiones como una temporada real de cualquier deporte, para ello, en primer lugar, comenzaremos con la pretemporada (sesiones 1, 2, 3 y 4), en segundo lugar, se continuará con la fase de temporada o fase regular donde entrenareis y jugareis partidos (sesiones 5, 6, 7 y 8) y en tercer y cuarto lugar, llevaremos a cabo el Evento Final con la participación en el Intercentros (sesión 9), para posteriormente acabar con una entrega de premios en la Festividad (sesión 10). ¿Qué os parece?</p> <p>Ahora voy a explicar brevemente que debemos hacer en cada una de las partes en las que se divide nuestra temporada:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En la pretemporada, practicaremos y aprenderemos los elementos básicos de este deporte y siempre lo haremos con los equipos que desde la segunda sesión crearé y que se mantendrán a lo largo de las 10 sesiones. 2. Durante la temporada o fase regular, vosotros/as seréis los encargados/as de planificar y organizar las sesiones de trabajo para vuestro equipo y la competición que llevaremos a cabo 		

durante las sesiones 5, 6, 7 y 8, donde a cada integrante de los equipos se le asignarán unos roles a desempeñar y que tendréis colgado en la plataforma virtual Google Classroom.

3. Una vez terminada esta parte, llega el momento del Evento Final donde deberéis aplicar todo lo trabajado y aprendido en el Torneo Intercentros, donde seréis vosotros y vosotras los que os organicéis durante esta jornada que se llevará a cabo el día 12 de abril en las instalaciones de la Ciudad Deportiva de Don Benito.
4. Por último, y como final de temporada y día Festividad, realizaremos la entrega de premios y realizaremos una pequeña evaluación final de vuestro proceso de aprendizaje.

Y ahora antes de finalizar y ponernos en marcha quiero explicaros como funcionaremos desde la próxima sesión:

- Todos/as trabajaremos siempre con nuestro equipo hasta el final de la temporada.
- Durante la duración de la temporada, tendréis la posibilidad de ir completando los retos que se propongan para ir ganando puntos de experiencia con el fin de confeccionar vuestro cromó/carta personalizada, que será vuestra recompensa personal. Estos retos otorgarán 0,5 puntos de experiencia por completarlos y serán de 2 tipos unos prácticos y otros por medio de misiones en Word Wall donde debéis responder las preguntas sobre el tema en cuestión.



- A partir de la sesión número 5, como dije antes, vosotros/as quedareis al cargo de vuestras sesiones de trabajo y que se dividirán en dos partes; en la primera parte las personas encargadas y previamente asignadas al rol de entrenador/a y preparador/a, deberéis traer preparada una tarea para vuestro equipo con el fin mejorar el contenido que yo os vaya diciendo y en la segunda parte de la sesión se llevará a cabo nuestra Innov@ Cup, donde os mediaréis a los otros equipos de clase y donde también se habrá asignado a un equipo las funciones de arbitraje y anotadores-periodistas.

El último aspecto importante y que quiero dejar claro es como se puntuará (ANEXO XIX) en cada partido para nuestra clasificación.

- **Puntos por desempeño:** Victoria 3 puntos, Empate 2 puntos y Derrota 1 punto.
- **Puntualidad:** 1 por equipo, es decir, si un integrante llega tarde el equipo no podrá puntuar por ello.
- **Respeto:** 1 punto por equipo, siempre y cuando haya habido respeto y tolerancia por equipo, si una persona del grupo de trabajo muestra una conducta contraria no se sumará el punto.
- **Cumplimiento de normas:** 1 punto por equipo, siempre que cada participante del grupo haya respetado el reglamento de nuestra competición educativa.

Y ahora sí, para terminar, me gustaría recordaros que toda la información sobre nuestra competición educativa, la Innov@ Cup se irá colgando en la plataforma Google Classroom y a la que tenéis acceso desde el siguiente QR:



Código de acceso: eepdff2

Estilo Enseñanza: Resolución de problemas **Estrategia:** Mixta **Agrupación:** Grupos reducidos

Posición Profesor: Externa

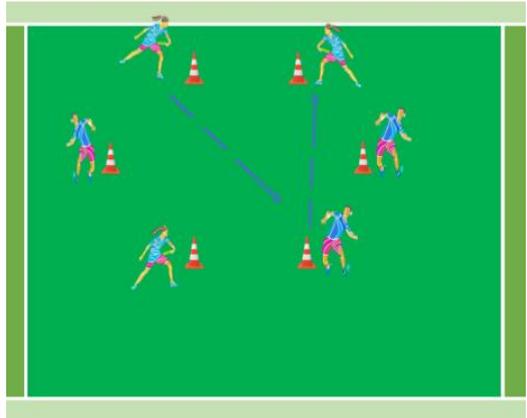
Tipo Feedback: Concurrente e retardado

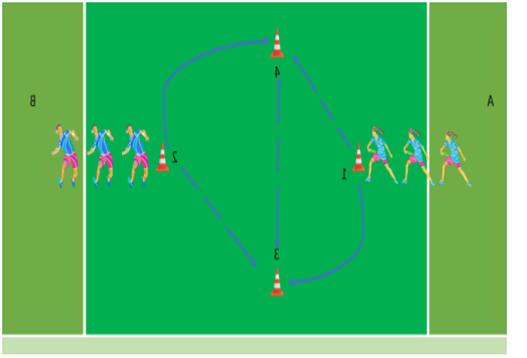
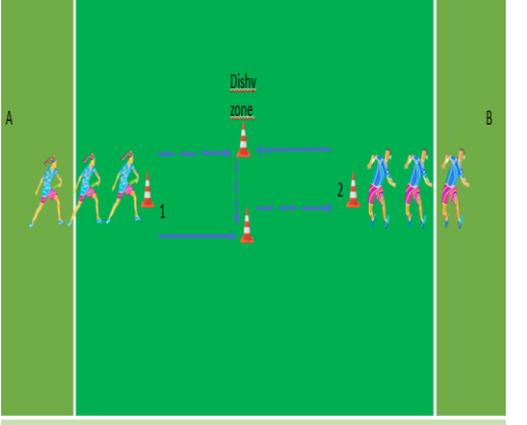
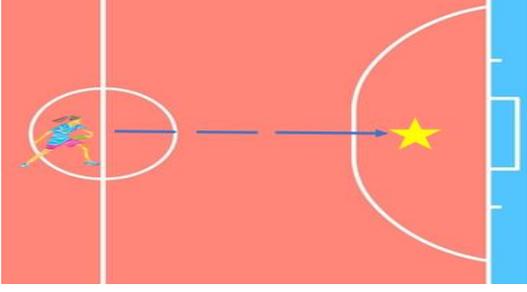
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Tendrá una duración de 10 minutos y se dividirá en tres partes: <ul style="list-style-type: none"> - Carrera continua de 5 minutos. - Movilidad articular (durante 2-3 minutos) específica del deporte. - Ejercicios explosivos (2-3 minutos): Skipping, carrera lateral, saltos, zancadas... 		10
Parte principal	Partidos. Se dividirá al grupo en 4 equipos y jugarán hasta el final de la clase en 2 campos de fútbol sala con el objetivo de que tengan una primera toma de contacto y además poder realizar una evaluación inicial.	Posición del profesor 	30
V. Calma	Estiramientos: La vuelta a la calma tendrá una duración de 5 minutos. Mientras se irán lanzando preguntas al estudiantado para que vayan comentando como se han sentido durante la práctica, destacando tanto sus puntos fuertes como débiles a la hora de llevar la práctica.		5

Actividades de Refuerzo: Los alumnos y alumnas que presenten muchos problemas a la hora de lanzar o recibir tendrán 1 minuto de explicación con el alumno o alumna que según nuestra observación directa tenga mayor nivel para que le trasmita su conocimiento y experiencia.

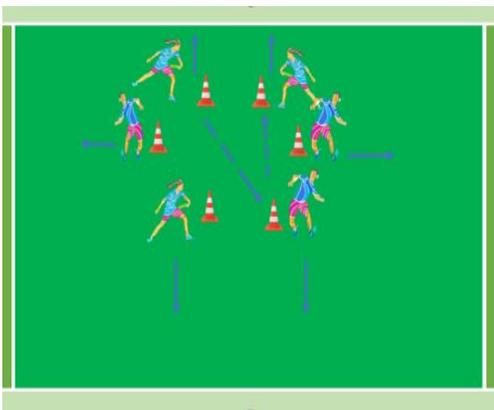
Actividades de Ampliación: El estudiantado con buen dominio del móvil explicará por parejas a los menos hábiles en 1 minuto que hace el/ella o como lanza y recibe el disco.

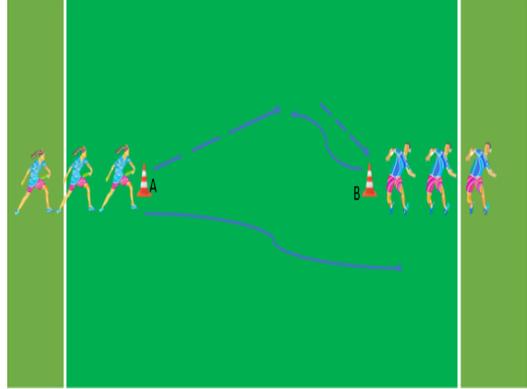
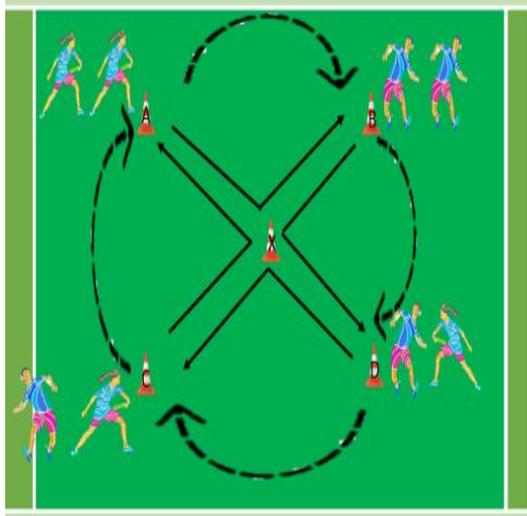
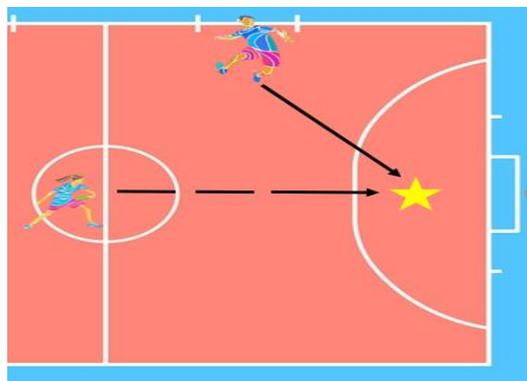
Observaciones: No se darán indicaciones a los alumnos/as sobre lanzamientos y recepciones, tratando de que ellos/as por sí mismos/as vayan interactuando con el móvil para que descubran como vuela. Únicamente, se indicarán las normas básicas de juego y como hacer puntos o robar el *frisbee*.

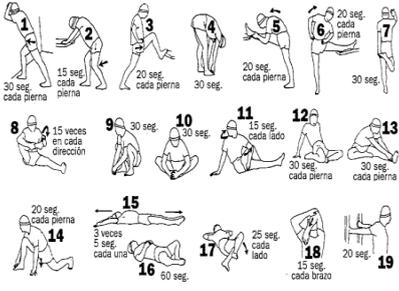
Título Situación de Aprendizaje: Innov@ Cup Sesión n°: 2 / 10 Curso: 3º ESO Trimestre: 2º			
Nombre de la Sesión: ¡A Calentar motores! Comienza la pretemporada			
Duración: 55 minutos		Tipo Sesión: Desarrollo	
Instalaciones: 2 campos de fútbol sala		Material: 15 <i>Frisbees</i> y 36 conos	Nº Alumnos/as: 30
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> - Afianzar conocimientos sobre los diferentes tipos de lanzamientos. - Mejorar a nivel técnico el lanzamiento de backhand, forehand y hammer. - Conocer como desplazarnos en un deporte como el Ultimate. - Fomentar el trabajo colaborativo en equipo. 			
Contenidos desarrollados: Se trabajarán tareas y juegos para iniciar a los discentes en los 3 tipos de lanzamientos del <i>frisbee</i> .			
Justificación de la Metodología: MED (Fase inicial/dirigida de pretemporada) + gamificación			
Estilo Enseñanza: Asignación de tareas		Estrategia: Mixta	Agrupación: Grupos Innov@ Cup
Posición Profesor: Interna		Tipo Feedback: Concurrente e inmediato	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	<p>1. Carrera continua y movilidad articular (7min).</p> <p>2. Juego lanzo y persigo (8 minutos): Para este juego los alumnos deberán colocarse en forma de hexágono e ir realizando pases del disco entre ellos, una vez suene el silbato la persona que tenga el disco o vaya a recibirlo debe salir corriendo y los demás deben perseguirle para intentar pillarlo antes de que pasen 10 segundos. Una vez pasado este tiempo volverán al hexágono y continuarán con el juego. Norma: No se corre con el <i>frisbee</i>.</p>		15
	<p>1. El diamante: Para esta tarea se colocarán 4 conos en forma de diamante y los integrantes del equipo previamente formado para la Innov@ Cup se dividirán en dos grupos 3 de ellos situados en hilera detrás del cono 1 y los 3 restantes formando una fila detrás del cono 2. El objetivo de la tarea será realizar lanzamientos, los que el estudiantado decida, y se desplacen a los conos 3 y 4 realizando desplazamientos en forma de curva. Una variante de este sería cambiar el lado al que lanzan y se desplazan.</p>		35

<p>2. El diamante 2.0: Manteniendo la misma disposición de conos que en el ejercicio anterior ahora los discentes deberán realizar lanzamientos y desplazamientos de la siguiente forma. El primero de A lanza a 3, corre a 4 para recibir el disco que le lanzan desde 3 y luego lanza a 2. Mientras tanto, el primero de B corre a 3 a atrapar el disco que lanza el primero de A. Luego de la recepción de los discos, van a la hilera desde la que se les lanzó el disco.</p>	
<p>3. Pase corto (El dishy): De nuevo el equipo se dividirá en 2 tríos que quedarán 1 frente a otro detrás de los conos (A y B). En esta ocasión, el primer integrante del cono A lanzará el disco para que el primer integrante de B reciba en la zona que denominaremos zona de Dishy, una vez el jugador/a de B reciba, realizará un pase corto a jugador/a de A que habrá avanzado hasta dicha zona, tras la recepción del jugador 1 del cono A lanzará el disco a la fila de B y ambos jugadores/as se colocarán en la hilera contraria a donde comenzaron.</p>	
<p>Retos 1 (lanzamientos) para ganar puntos/frisbee de experiencia: Desde medio campo de fútbol sala los alumnos y alumnas realizarán 6 lanzamientos. El objetivo será que el <i>frisbee</i> toque el área de fútbol sala en al menos en tres ocasiones, si lo consiguen, obtendrán 0,5 puntos de experiencia para su cromó.</p>	
<p>Reto 2 para ganar puntos/frisbee de experiencia: Deberán responder el cuestionario WordWall sobre lanzamientos escaneando el QR en casa para obtener 0,5 de experiencia.</p>	

V. Calma	<p>Masajes entre compañeros y compañeras de equipo.</p> <p>Durante la vuelta a la calma se repartirá al estudiantado el contrato que deben firmar todos los integrantes de cada equipo donde se comprometen como equipo con la Innov@ Cup.</p>		5
<p>Actividades de Refuerzo: El estudiantado con peor control sobre el móvil podrá realizar las tareas propuestas a menor distancia.</p> <p>Actividades de Ampliación: Los y las discentes con mayor control sobre el disco y los lanzamientos realizarán las tareas a mayor distancia y velocidad.</p>			
<p>Observaciones: Se darán pautas para ayudar al estudiantado sobre cómo realizar los diferentes tipos de lanzamientos (Backhand, forehand y hammer).</p>			

<p>Título Situación de Aprendizaje: Innov@ Cup Sesión nº: 3 / 10 Curso: 3º ESO Trimestre: 2º</p>			
<p>Nombre de la Sesión: ¡Día 2 de la pretemporada! Duración: 55 minutos Tipo Sesión: Desarrollo</p>			
<p>Instalaciones: 2 Campos de fútbol sala Material: 15 frisbees y 30 conos Nº Alumnos/as: 30</p>			
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer e interiorizar los diferentes tipos de recepciones (en palmada, en pinza y a una mano). - Aprender que tipo de recepciones utilizar en función de la situación de juego. - Fomentar el trabajo colaborativo en equipo. 			
<p>Contenidos desarrollados: Se llevarán a cabo tareas y juegos de iniciación a la recepción del disco.</p>			
<p>Justificación de la Metodología: MED (Fase inicial/dirigida de pretemporada) + gamificación.</p>			
<p>Estilo Enseñanza: Asignación de tareas Estrategia: Mixta Agrupación: Grupos Innov@ Cup</p>			
<p>Posición Profesor: Interna</p>		<p>Tipo Feedback: Concurrente e inmediato</p>	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	<p>Carrera continua y movilidad articular específica (5 minutos)</p> <p>1. Juego que no caiga (5 minutos): Los integrantes del equipo se colocarán formando un hexágono a 3 metros de distancia y comenzarán a realizar lanzamientos y recepciones, una vez todos los y las integrantes del equipo hayan lanzado y recibido con un tipo de recepción, por ejemplo, a dos manos, comenzarán una nueva ronda con otro tipo de recepción y a mayor distancia, de esta forma hasta que a uno o una integrante se le caiga el disco al suelo, en ese momento, todos los demás deberán intentar pillar a la persona que no consiguió realizar la recepción de manera correcta. El objetivo será</p>		10

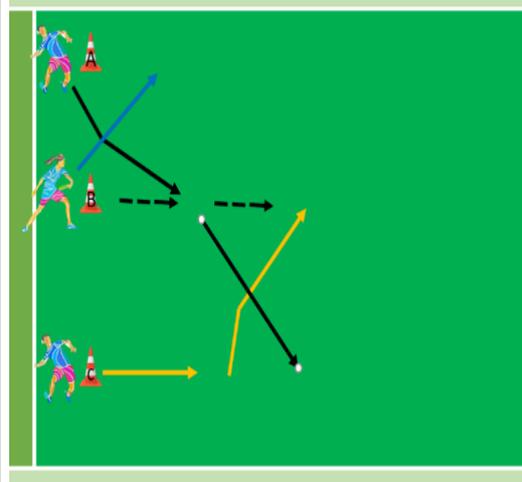
	conseguir el mayor número de recepciones y mayor distancia posible.		
Parte principal	<p>1. Corte al pase: Para realizar este ejercicio los integrantes del equipo se dividirán en dos grupos (Filas A y B) detrás de los conos. Para realizar el ejercicio el primer jugador de A lanzará el disco al desmarque del primer jugador de B, este una vez atrape el disco, realizará amagues o pivotará para acabar pasando el disco a siguiente de la fila B y los primeros que salieron correrán a las filas contrarias. Una vez terminen la primera vuelta comenzarán los segundos, pero ahora desde B hacia A. Deberán utilizar los tres tipos de agarres mostrados en función de la situación y velocidad del disco.</p>		35
	<p>2. La caja abierta: Para llevar a cabo este ejercicio se colocarán 4 conos (A, B, C y D) formando un cuadro y un quinto cono en el medio de estos (X) y detrás de cada cono se colocará, al menos 2 alumnos. Los discos comenzarán en manos de los jugadores en segunda posición de las filas A y D y los primeros deberán realizar desplazamientos hasta el cono central (X) y seguidamente al siguiente cono del cuadro siguiendo el sentido de las agujas del reloj para recibir el disco en la siguiente posición. Una vez estos han terminado sería el turno de B y C, de manera que vayan completando el mayor número de vueltas, y por ende de lanzamientos y recepciones en el tiempo que dure la actividad.</p>		
	<p>Reto 1 (recepciones) para ganar puntos de experiencia: Por parejas, los alumnos y alumnas deberán realizar al menos 3 recepciones en carrera dentro de la zona de anotación y tendrán un total de 6 intentos. Para llevarlo a cabo, un compañero desde medio campo, lanzará el <i>frisbee</i> y ellos saliendo desde $\frac{3}{4}$ de campo deberán tratar de alcanzarlo dentro de la zona de anotación.</p>		

	<p>Reto 2 para ganar puntos/frisbee de experiencia: En casa deberán completar la misión Word Wall, un cuestionario sobre recepciones escaneando el QR</p>		
<p>V. Calma</p>	<p>Estiramientos específicos y masajes entre compañeros y compañeras de equipos (7 minutos)</p> <p>Se pondrá a disposición del alumnado la diana de evaluación de técnica (lanzamientos y recepciones) para que conozcan su nivel inicial (3 minutos).</p>		<p>10</p>
<p>Actividades de Refuerzo: Al estudiantado menos hábil se le dará la facilidad de realizar el ejercicio de caja abierta usando únicamente el agarre en palmada, ya que es más seguro y sencillo.</p>			
<p>Actividades de Ampliación: Los y las discentes más aventajados, tendrán la posibilidad de explicar a los menos hábiles como realizar las recepciones de manera correcta y en que se basan ellos para realizar un tipo u otro de recepción.</p>			
<p>Observaciones: Se explicarán y darán pautas sobre qué tipo de recepciones existen, como realizarlas y cuales son más seguras y/o efectivas en función del momento de juego.</p> <p>Se compartirá la diana de evaluación con los alumnos y las alumnas para que en primer lugar se familiaricen con ella y en segundo lugar para que valoren en qué nivel se encuentran y en qué aspectos deben mejorar hasta el final de la Situación de aprendizaje que será el momento donde deban calificarse (sesión 10).</p> 			

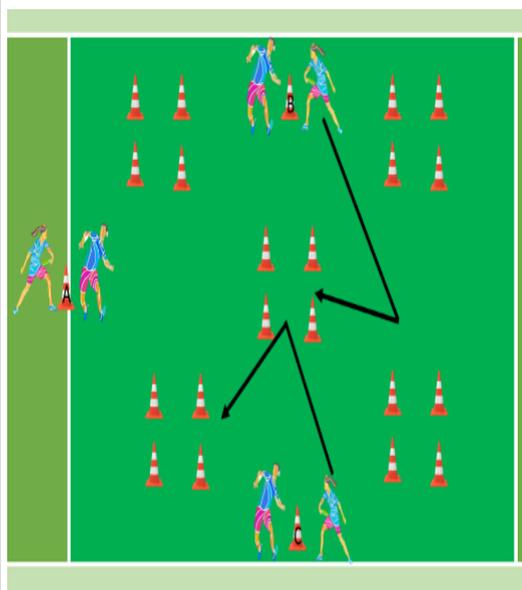
<p>Título Situación de Aprendizaje: Innov@ Cup Sesión n°:4 / 10 Curso: 3º ESO Trimestre: 2º</p>			
<p>Nombre de la Sesión: ¡Se acerca el campeonato!</p>		<p>Duración: 55 minutos</p>	
<p>Tipo Sesión: De desarrollo - pretemporada</p>			
<p>Instalaciones: 2 Campos de fútbol sala Material: 15 frisbees y 30 conos Nº Alumnos/as: 30</p>			
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer fundamentos básicos de ataque y defensa. - Aplicar de manera eficiente tácticas colectivas de ataque – defensa. - Utilizar correctamente fintas y desmarques para crear situaciones de ataque. - Fomentar el trabajo colaborativo en equipo. 			

Contenidos desarrollados: Se desarrollarán juegos para la puesta en práctica de táctica colectiva e individual de ataque y defensa.			
Justificación de la Metodología: MED (Fase inicial/dirigida de pretemporada) + gamificación.			
Estilo Enseñanza: Asignación de tareas		Estrategia: Mixta	Agrupación: Grupos Innov@ Cup
Posición Profesor: Interna		Tipo Feedback: Concurrente e inmediato	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Carrera continua (3 min) Movilidad articular (3 min) Ejercicios explosivos (2 min): Skipping, saltos, zancadas...		8
Parte principal	1. Pasa y defiende: Para llevar a cabo esta tarea, se dividirá a los equipos en dos grupos de tres y se colocarán dos conos (A y B) a una distancia de al menos 5 metros uno frente al otro, el trío se colocará de la siguiente forma, 2 jugadores en A, uno en situación de ataque con el <i>frisbee</i> y otro defendiendo y el tercer jugador en el cono B. El objetivo será realizar lanzamientos de un lado a otro sin que el defensor/a toque o intercepte el disco, y para ello los atacantes deberán hacer uso de fintas. El objetivo de los defensores/as será provocar cerrar espacios para forzar al atacante a lanzar solo, por un lado, tratando de cerrarle otros huecos. El desarrollo de la tarea será de la siguiente forma, el jugador/a que comienza en el cono A con el <i>frisbee</i> deberá conseguir pasar al jugador/a del cono B, una vez realice el lanzamiento comenzará a correr para cerrar el espacio al jugador/a que está esperando el disco en el cono B y el que defendía al jugador/a del cono A se quedará esperando el disco que lanzará la persona que estaba y recibió en B.		40

2. La trenza: Se colocarán 3 conos (A, B y C) a una distancia de 5 metros cada uno en línea y un jugador en cada cono. Previamente el equipo se habrá dividido en dos tríos. Desde los conos los alumnos/as irá realizando pases y cortes para afianzar sus movimientos de fintas y desmarques de la siguiente forma. El disco comienza en B, que pasará a uno de los lados, automáticamente, una vez pase el disco se cruzará y cambiara de carril con el jugador al que paso y así sucesivamente hasta completar 6 pases y cortes. Variantes: Añadir dificultad sumando defensores al ejercicio primero 2 y luego 3.



3. Gana el espacio y atrapa en el cuadro: El objetivo será que el estudiantado afiance lo trabajado en las anteriores sesiones, como son los lanzamientos y las recepciones, y que como nuevos elementos trabajen y desarrollen los cortes a la hora de atacar, mediante fintas y desmarques, y acciones defensivas forzando al portador del disco a realizar lanzamientos bloqueando el mayor espacio posible. El planteamiento y colocación inicial de los jugadores/as será el siguiente; en primer lugar, se dividirá el equipo en dos tríos, unos comenzarán atacando tratando de capturar el disco en las zonas de recepción y los otros defendiendo, evitando que los atacantes reciban en dichas zonas; en cuanto a la disposición de los jugadores/as, se colocarán 3 conos (A, B y C) y serán los puntos de inicio de un defensor y un atacante en cada cono marcado con letra. El jugador atacante de cono A será el que comience con la posesión del disco y sus compañeros de ataque deberán realizar fintas y desmarques con el fin de conseguir recibir el *frisbee* en las zonas con forma de cuadro. Para evitar que los alumnos/as que atacan estén demasiado tiempo con el disco sin lanzarlo, el defensor comenzará a realizar una cuenta atrás de 8 segundos con el fin de que la tarea se convierta en una tarea muy dinámica y activa. En caso de interceptación por parte de la defensa, cambiarán los roles y



	<p>los que comenzaron defendiendo ahora atacaran.</p>		
	<p>Reto 1 (táctica) para ganar puntos/frisbee de experiencia: En tríos, unos defendiendo y otros atacando. El objetivo de los que atacan será llegar de un extremo a otro del campo pasándose el <i>frisbee</i> y los otros evitar que lo consigan en el tiempo marcado, si lo consiguen en menos de 30 segundos, ganarán 0,5 <i>frisbee</i> para su cromó.</p>		
	<p>Reto 2 para ganar puntos/frisbee de experiencia: En casa deberán responder el cuestionario/misión Word Wall para obtener 0,5 puntos de experiencia en su carta/cromó.</p>		
<p>V. Calma</p>	<p>Estiramientos (3 minutos): Mientras, se pondrá a disposición del alumnado la diana de evaluación de táctica para que conozcan su nivel inicial.</p> <p>Masajes (3 minutos): Se recordará a los alumnos que a partir de la próxima sesión ellos deberán comenzar a ejercer las funciones asignadas a cada rol y que tendrán disponible en la plataforma Google Classroom.</p>		<p>6</p>
<p>Actividades de Refuerzo: El estudiantado menos hábil podrá pedir mayor espacio entre el defensor/a y ellos/as cuando porten en disco. En caso de extrema dificultad para la persona que tiene la posesión de disco, se le permitirá no ser defendido.</p>			
<p>Actividades de Ampliación: El estudiantado más aventajado, tendrá la posibilidad de ayudar a otros para facilitarles el aprendizaje de los contenidos aprendidos. Si se aprecia un equipo con una gran progresión tendrán la posibilidad de aumentar la dificultad de las tareas, proponiéndoles que solo lancen con la mano menos hábil o situaciones de inferioridad numérica en ataque.</p>			
<p>Observaciones: Se llevarán a cabo tareas para desarrollar y fomentar estrategias de ataque y de defensa, mostrando a los alumnos maneras óptimas de favorecer crear espacios en el caso de los ataques y cerrar espacios en función de la situación de los compañeros/as y rivales.</p>			

Se compartirá la diana de evaluación con los alumnos y las alumnas para que en primer lugar se familiaricen con ella y en segundo lugar para que valoren en qué nivel se encuentran y en qué aspectos deben mejorar hasta el final de la Situación de aprendizaje que será el momento donde deban calificarse (sesión 10).



Título Situación de Aprendizaje: Innov@ Cup **Sesión nº:** 5 / 10 **Curso:** 3º ESO **Trimestre:** 2º

Nombre de la Sesión: *Ready, Steady, Go!* Comienza de temporada

Duración: 55 minutos **Tipo Sesión:** Evaluación - temporada

Instalaciones: 2 Campos de fútbol sala

Material: 15 *Frisbee*, 30 conos, silbatos higiénicos, 4 brazaletes de capitán, 4 fichas de registro para anotadores y carteles impresos y plastificados de normas, jornada y roles a desempeñar.

Nº Alumnos/as: 30

Objetivos didácticos de la sesión:

- Trabajar de forma autónoma la tarea para mejorar los lanzamientos (Backhand, forehand y hammer).
- Realizar las funciones asignadas a cada rol.
- Desarrollar sentido crítico mediante la autoevaluación y coevaluación.
- Crear un clima de colaboración y respeto entre los integrantes del equipo.

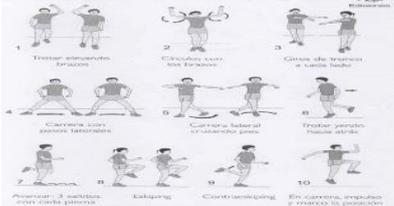
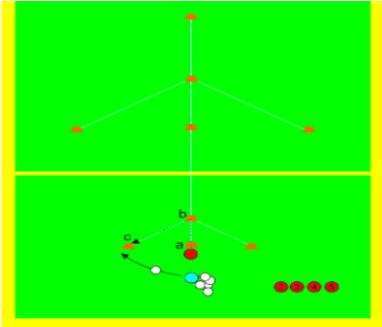
Contenidos desarrollados: El alumnado trabajará de manera autónoma los lanzamientos del disco y posteriormente organizará y llevará a cabo los partidos de competición.

Justificación de la Metodología: Modelo de Educación Deportiva (Temporada/fase autónoma).

Desde esta sesión hasta la sesión número 8, se fraccionará la duración de la sesión en 2 partes, una donde practicarán el contenido que atañe a la sesión, y que tendrá una duración de 25 minutos, y otra parte, con una duración de 35 minutos, donde deberán organizar y llevar a cabo los partidos de la temporada.

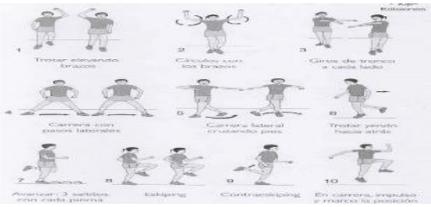
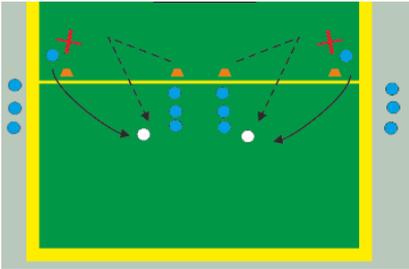
En cada parte se evaluarán los roles asignados a cada integrante del equipo. La organización será de la siguiente manera:

- En la primera parte, el o la preparador/a físico y entrenador/a y, llevarán a cabo las funciones asignadas y que serán evaluadas mediante la rúbrica de los roles tanto por ellos mismos/as, como por sus compañeros/as y por el docente. En cada sesión, a lo largo de las 4 que componen el trabajo autónomo se evaluará a cada integrante del equipo que desempeña el rol, por lo que deben ir rotando las funciones con el fin de que cada uno de los componentes lleve a cabo la tarea que compete.
- En la segunda parte, los roles a desempeñar y evaluar serán los tres restantes, el de capitán, el de árbitro y el de anotador-periodista. Para ello, y siguiendo el calendario de jornadas los alumnos sabrán qué rol deben desempeñar, ya que en cada sesión uno de los equipos no participará como jugadores y si como árbitros y anotadores que cambiarán su función en el descanso de los partidos en curso, de tal manera que en la primera parte habrá 3 árbitros y 3 anotadores-periodistas y en la segunda parte los 3 que actuaron como colegiados actuarán como anotadores-periodistas y viceversa. El último rol, será el de capitán/a que lo realizarán 2

integrantes de cada equipo, uno en cada mitad. Para evaluar estos roles, los alumnos y alumnas de cada equipo valorarán el desempeño de su compañero/a en el rol asignado siguiendo la rúbrica de evaluación de roles.			
Estilo Enseñanza: Grupos reducidos.		Estrategia: Mixta. Agrupación: Grupos Innov@ Cup.	
Posición Profesor: Externa		Tipo Feedback: Concurrente	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Esta parte será dirigida y organizada por la figura del preparador/a físico y el entrenador/a. En ella deberán ser capaces de transmitir a su grupo las tareas de calentamiento que ha preparado para trabajar en este día.		10
Parte principal	1. Tarea propuesta por preparador/a físico y entrenador/a (12 minutos): Ambos deberán planificar, organizar y dirigir el ejercicio planteado adaptado al contenido que se debe trabajar en esta sesión (los lanzamientos), además, también actuarán como jugadores si la tarea lo requiriese.		40
	2. Partidos 1ª Jornada Innov@ Cup (20 minutos): Deberán seguir el calendario propuesto por el docente para saber que equipos se enfrentan y cuál de ellos realiza funciones de arbitraje y anotadores. Equipo 1 VS Equipo 2 Equipo 3 VS Equipo 4 El equipo 5 realizará funciones de arbitraje y de anotadores-periodismo. Por los que ellos serán los encargados este día de presentar a todos los resultados en Google Classroom.		

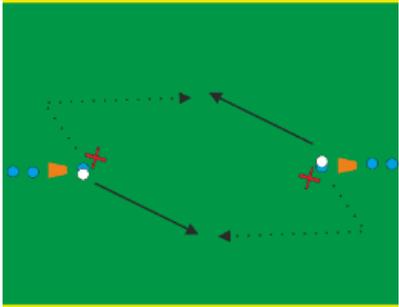
V. Calma	<p>Estiramientos (4 minutos): Dirigidos por preparadores físicos y entrenadores que este día jugaron la fase regular. Mientras los equipos estiran, el equipo que realizó las funciones de árbitros y anotadores, se reunirán para determinar resultados y anotarlo en la hoja de clasificación para su posterior publicación en Google Classroom.</p> <p>Autoevaluación y Coevaluación (6 minutos): Cada equipo realizará la coevaluación de los compañeros que desempeñaron roles dentro de su grupo. Y los que desempeñaron roles llevarán a cabo también su autoevaluación. Según la rúbrica del siguiente QR.</p>		10
	<p>Actividades de Refuerzo: Al alumnado con problemas a la hora de ejercer roles se les ofrecerá la posibilidad de buscar información sobre su duda durante 1 minuto en el teléfono móvil.</p> <p>Actividades de Ampliación: Se compartirán videos de nivel avanzado con ellos en Classroom.</p> <p>Observaciones: Se pondrá a disposición del alumnado en las paredes cercanas a los campos de fútbol sala 3 carteles, la rúbrica de los roles donde se detallan las funciones, el cuadro con la clasificación y los partidos de la jornada y las normas de la competición Innov@ Cup.</p>		

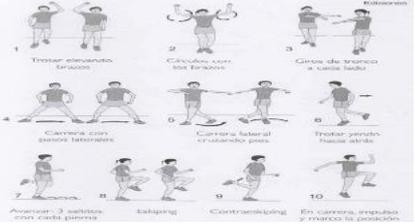
Título Situación de Aprendizaje: Innov@ Cup				Sesión n°: 6 / 10		Curso: 3º ESO		Trimestre: 2º	
Nombre de la Sesión: 2ª Jornada Innov@-Cup				Duración: 55 minutos		Tipo Sesión: Evaluación - temporada			
Instalaciones: 2 Campos de fútbol sala									
Material: 15 Frisbee, 30 conos, silbatos higiénicos, 4 brazaletes de capitán, 4 fichas de registro para anotadores y carteles impresos y plastificados de normas, jornada y roles a desempeñar.									
Nº Alumnos/as: 30									
Objetivos didácticos de la sesión:									
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar de forma autónoma 1 tarea para mejorar las recepciones (En palmada, en pinza y a una mano). - Realizar las funciones asignadas a cada rol. - Desarrollar sentido crítico mediante la autoevaluación y coevaluación. - Crear un clima de colaboración y respeto entre los integrantes del equipo. 									
Contenidos desarrollados: El alumnado trabajará de manera autónoma las recepciones del disco y posteriormente organizará y llevará a cabo los partidos de competición.									
Justificación de la Metodología: Modelo de educación deportiva (Temporada/fase autónoma)									
Estilo Enseñanza: Grupos reducidos.			Estrategia: Mixta.			Agrupación: Grupos Innov@ Cup.			
Posición Profesor: Externa					Tipo Feedback: Concurrente				
Parte	Descripción			Descripción gráfica			Min.		

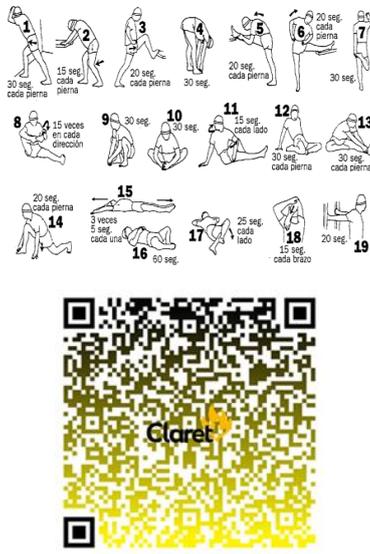
Calentamiento	Esta parte será dirigida y organizada por la figura del preparador/a físico y el entrenador/a. En ella deberán ser capaces de transmitir a su grupo las tareas de calentamiento que ha preparado para trabajar en este día.		10
Parte principal	<p>1. Tarea propuesta por preparador/a físico y entrenador/a (12 minutos): Ambos deberán planificar, organizar y dirigir el ejercicio planteado adaptado al contenido que se debe trabajar en esta sesión (los lanzamientos), además, también actuarán como jugadores si la tarea lo requiriese.</p>		40
	<p>2. Partidos 2ª Jornada Innov@ Cup (20 minutos): Deberán seguir el calendario propuesto por el docente para saber que equipos se enfrentan y cuál de ellos realiza funciones de arbitraje y anotadores.</p> <p style="text-align: center;">Equipo 1 VS Equipo 5 Equipo 2 VS Equipo 3</p> <p>El equipo 4 realizará funciones de arbitraje y de anotadores-periodismo. Por los que ellos serán los encargados este día de presentar a todos los resultados en Google Classroom.</p>		10
V. Calma	<p>Estiramientos (4 minutos): Dirigidos por preparadores físicos y entrenadores que este día jugaron la fase regular. Mientras los equipos estiran, el equipo que realizó las funciones de árbitros y anotadores, se reunirán para determinar resultados y anotarlos en la hoja de clasificación para su posterior publicación en Google Classroom.</p> <p>Autoevaluación y Coevaluación (6 minutos): Cada equipo realizará la coevaluación de los compañeros que desempeñaron roles dentro de su grupo. Y los que desempeñaron roles llevarán a cabo</p>	 	10

	también su autoevaluación. Según la rúbrica del siguiente QR.		
Actividades de Refuerzo: Al alumnado con problemas a la hora de ejercer roles se les ofrecerá la posibilidad de buscar información sobre su duda durante 1 minuto en el teléfono móvil.			
Actividades de Ampliación: Se compartirán videos de nivel avanzado con ellos en Classroom.			
Observaciones: Se pondrá a disposición del alumnado en las paredes cercanas a los campos de fútbol sala 3 carteles, la rúbrica de los roles donde se detallan las funciones, el cuadro con la clasificación y los partidos de la jornada y las normas de la competición Innov@ Cup.			

Título Situación de Aprendizaje: Innov@ Cup Sesión nº: 7 / 10 Curso: 3º ESO Trimestre: 2º			
Nombre de la Sesión: 3ª Jornada Innov@-Cup		Duración: 55 minutos	
Tipo Sesión: Evaluación - temporada			
Instalaciones: 2 Campos de fútbol sala			
Material: 15 Frisbee, 30 conos, silbatos higiénicos, 4 brazaletes de capitán, 4 fichas de registro para anotadores y carteles impresos y plastificados de normas, jornada y roles a desempeñar.			
Nº Alumnos/as: 30			
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar de forma autónoma 1 tarea para mejorar acciones tácticas de defensa (cerrar espacios) y ataque (Fintas, desmarques y cortes). - Realizar las funciones asignadas a cada rol. - Desarrollar sentido crítico mediante la autoevaluación y coevaluación. - Crear un clima de colaboración y respeto entre los integrantes del equipo. 			
Contenidos desarrollados: Táctica colectiva e individual de acciones de ataque y defensa.			
Justificación de la Metodología: Modelo de educación deportiva (Temporada/fase autónoma)			
Estilo Enseñanza: Grupos reducidos.		Estrategia: Mixta.	Agrupación: Grupos Innov@ Cup.
Posición Profesor: Externa		Tipo Feedback: Concurrente	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	Esta parte será dirigida y organizada por la figura del preparador/a físico y el entrenador/a. En ella deberán ser capaces de transmitir a su grupo las tareas de calentamiento que ha preparado para trabajar en este día.		10

Parte principal	<p>1. Tarea propuesta por preparador/a físico y entrenador/a (12 minutos): Ambos deberán planificar, organizar y dirigir el ejercicio planteado adaptado al contenido que se debe trabajar en esta sesión (la táctica), además, también actuarán como jugadores si la tarea lo requiriese.</p>		40
	<p>2. Partidos 3ª Jornada Innov@ Cup (20 minutos): Deberán seguir el calendario propuesto por el docente para saber que equipos se enfrentan y cuál de ellos realiza funciones de arbitraje y anotadores.</p> <p style="text-align: center;">Equipo 1 VS Equipo 4 Equipo 2 VS Equipo 5</p> <p>El equipo 3 realizará funciones de arbitraje y de anotadores-periodismo. Por los que ellos serán los encargados este día de presentar a todos los resultados en Google Classroom.</p>		
V. Calma	<p>Estiramientos (4 minutos): Dirigidos por preparadores físicos y entrenadores que este día jugaron la fase regular. Mientras los equipos estiran, el equipo que realizó las funciones de árbitros y anotadores, se reunirán para determinar resultados y anotarlo en la hoja de clasificación para su posterior publicación en Google Classroom.</p> <p>Autoevaluación y Coevaluación (6 minutos): Cada equipo realizará la coevaluación de los compañeros que desempeñaron roles dentro de su grupo. Y los que desempeñaron roles llevarán a cabo también su autoevaluación. Según la rúbrica del siguiente QR.</p>	 	10
<p>Actividades de Refuerzo: Al alumnado con problemas a la hora de ejercer roles se les ofrecerá la posibilidad de buscar información sobre su duda durante 1 minuto en el teléfono móvil.</p> <p>Actividades de Ampliación: Se compartirán videos de nivel avanzado con ellos en Classroom.</p>			
<p>Observaciones: Se pondrá a disposición del alumnado en las paredes cercanas a los campos de fútbol sala 3 carteles, la rúbrica de los roles donde se detallan las funciones, el cuadro con la clasificación y los partidos de la jornada y las normas de la competición Innov@ Cup.</p>			

Título Situación de Aprendizaje: Innov@ Cup Sesión n°: 8 / 10 Curso: 3º ESO Trimestre: 2º			
Nombre de la Sesión: 4ª Jornada Innov@-Cup		Duración: 55 minutos	
Tipo Sesión: Evaluación - temporada			
Instalaciones: 2 Campos de fútbol sala			
Material: 15 <i>Frisbee</i> , silbatos higiénicos, 4 brazaletes de capitán, 4 fichas de registro para anotadores y carteles impresos y plastificados de normas, jornada y roles a desempeñar.			
Nº Alumnos/as: 30			
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> - Realizar las funciones asignadas a cada rol. - Desarrollar sentido crítico mediante la autoevaluación y coevaluación. - Crear un clima de colaboración y respeto entre los integrantes del equipo. 			
Contenidos desarrollados: Táctica colectiva e individual de acciones de ataque y defensa.			
Justificación de la Metodología: Modelo de educación deportiva (Temporada/fase autónoma)			
Estilo Enseñanza: Grupos reducidos.		Estrategia: Mixta.	Agrupación: Grupos Innov@ Cup.
Posición Profesor: Externa		Tipo Feedback: Concurrente	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Esta parte será dirigida y organizada por la figura del preparador/a físico y el entrenador/a. En ella deberán ser capaces de transmitir a su grupo las tareas de calentamiento que ha preparado para trabajar en este día.		10
	<p>1. Partidos 4ª Jornada Innov@ Cup (40 minutos): Deberán seguir el calendario propuesto por el docente para saber que equipos se enfrentan y cuál de ellos realiza funciones de arbitraje y anotadores.</p> <p style="text-align: center;">Equipo 1 VS Equipo 3 Equipo 4 VS Equipo 5</p> <p>El equipo 2 realizará funciones de arbitraje y de anotadores-periodismo. Por los que ellos serán los encargados este día de presentar a todos los resultados en Google Classroom.</p> <p style="text-align: center;">Equipo 2 VS Equipo 4 Equipo 3 VS Equipo 5</p> <p>El equipo 1 realizará funciones de arbitraje y de anotadores-periodismo. Por los que ellos serán los encargados este día de</p>		35

	presentar a todos los resultados en Google Classroom.		
V. Calma	<p>Estiramientos (4 minutos): Dirigidos por preparadores físicos y entrenadores que este día jugaron la fase regular. Mientras los equipos estiran, el equipo que realizó las funciones de árbitros y anotadores, se reunirán para determinar resultados y anotarlos en la hoja de clasificación para su posterior publicación en Google Classroom.</p> <p>Autoevaluación y Coevaluación (6 minutos): Cada equipo realizará la coevaluación de los compañeros que desempeñaron roles dentro de su grupo. Y los que desempeñaron roles llevarán a cabo también su autoevaluación. Según la rúbrica del siguiente QR.</p>		10
<p>Actividades de Refuerzo: Al alumnado con problemas a la hora de ejercer roles se les ofrecerá la posibilidad de buscar información sobre su duda durante 1 minuto en el teléfono móvil.</p> <p>Actividades de Ampliación: Se compartirán videos de nivel avanzado con ellos en Classroom.</p>			
<p>Observaciones: Se pondrá a disposición del alumnado en las paredes cercanas a los campos de fútbol sala 3 carteles, la rúbrica de los roles donde se detallan las funciones, el cuadro con la clasificación y los partidos de la jornada y las normas de la competición Innov@ Cup.</p>			

Título Situación de Aprendizaje: Innov@ Cup	Sesión nº: 9 / 10	Curso: 3º ESO	Trimestre: 2º
Nombre de la Sesión: ¡Nos vamos al Intercentros!			
Duración: 55 minutos		Tipo Sesión: Culminativa (SA final) - Evaluación	
Instalaciones: Pistas deportivas del Patronato Municipal de Deportes de Don Benito			
Material: 15 Frisbees y 6 camisetas de cada equipo		Nº Alumnos/as: 30	
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> - Poner de manifiesto la organización autónoma en un contexto real. - Evidenciar conductas de respeto, trabajo en equipo y tolerancia durante el torneo intercentros. - Plasmar el aprendizaje adquirido a nivel técnico (lanzamientos y recepciones) y táctico (desmarques, ocupación de espacios, cortes y fintas). 			
Contenidos desarrollados: Se llevarán a cabo todos los aprendizajes trabajados por el estudiantado de manera autónoma en el torneo intercentros.			
Justificación de la Metodología: Modelo de educación deportiva (Evento final)			

Estilo Enseñanza: Grupos reducidos		Estrategia: Mixta	
Agrupación: Grupos de Innov@ Cup			
Posición Profesor: Externa		Tipo Feedback: Concurrente	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Parte principal	Los discentes deberán participar de manera autónoma en el torneo, plasmado lo trabajado durante el transcurso de las sesiones de la situación de aprendizaje y por encima de todo en pro de conductas de respeto, tolerancia y trabajo en equipo que será la parte evaluada durante estas jornadas intercentros.		6 horas (Una mañana lectiva)
	Durante la vuelta al colegio se recordará a los alumnos y alumnas por si alguno/a no lo tuviera todavía que en la próxima sesión (Festividad) se realizará la entrega de recompensas y que para ello deben llevar preparado el su avatar personalizado.		

Título Situación de Aprendizaje: Innov@ Cup Sesión n°: 10 / 10 Curso: 3º ESO Trimestre: 2º			
Nombre de la Sesión: ¡La entrega de premios! Festividad			
Duración: 55 minutos		Tipo Sesión: Festividad - Evaluación	
Instalaciones: Clase ordinaria			
Material: Ordenadores (1 por alumno/alumna) y 1 impresora proporcionada por el centro.			
Nº Alumnos/as: 30			
Objetivos didácticos de la sesión:			
- Valorar su proceso de aprendizaje mediante una autoevaluación crítica.			
Contenidos desarrollados: Se llevarán a cabo los procesos de autoevaluación de su nivel adquirido durante el proceso.			
Justificación de la Metodología: Modelo de educación deportiva (Festividad) + Gamificación (entrega de recompensas y creación de cromos con avatares).			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>

Parte principal

Esta sesión se utilizará para llevar a cabo un día festivo donde se entregarán las recompensas a cada alumno en forma de cromó. Para ello se procederá de la siguiente forma:

Primero se compartirá el enlace a la diana de evaluación que pudieron visualizar en la sesión 3 y 4 y mediante la cual deberán realizar su autoevaluación. En este punto será importante remarcarles que deben ser consecuentes y maduros a la hora de calificarse, por ello además también se les dirá que su nota no debe desviarse en más de dos puntos de la calificación que posteriormente ponga el docente. El enlace a la diana estará disponible en el siguiente QR:

Una vez se hayan autoevaluado, y también atendiendo a la heteroevaluación del docente, sabrán si han obtenido este último punto de experiencia/*frisbee*, donde para ganarlo deben tener una calificación positiva. Teniendo en cuenta esto y la consecución o no de los retos prácticos y misiones Word Wall de sesiones pasadas, comenzarán a confeccionar su cromó/carta personalizada. El acceso al archivo editable del cromó se encuentra en el siguiente enlace:

<https://classroom.google.com/c/Njc1NDg3MjE2NzYz/p/NjgyODcyMjA2NTcx/details>

Una vez los alumnos hayan editado su cromó, cada equipo, se levantará de uno en uno y saldrán para recibir un aplauso del resto de equipos.



VII. CONCLUSIONES

7. CONCLUSIONES

Al comienzo de este proyecto, se diseñaron tres objetivos (Véase punto 2):

En relación al OG1, se puede considerar cumplido, ya que, tras una búsqueda en la literatura sobre el *Ultimate*, se ha conseguido presentar una serie de tareas donde se trabajan los aspectos más relevantes del deporte y se exponen en un orden lógico para que el alumnado asimile los conceptos yendo de lo más básico a tareas más complejas. Además, se ha presentado una SA con el formato que requiere el MED, basando el proceso en la simulación de una temporada, a la que se han incluido aspectos de la gamificación, como retos y recompensas enmarcadas dentro una narrativa.

Atendiendo al OG2, también se puede considerar cumplido y además de manera muy satisfactoria, ya que, gracias a la búsqueda y revisión de los modelos pedagógicos en este trabajo expuestos, se ha logrado un conocimiento profundo tanto del MED como de la gamificación, comprendiendo como aplicarlos en el aula y los elementos que caracterizan a cada uno de ellos. Todo ello con el fin de conseguir un desarrollo de las NPB, que a la postre llevaran consigo una mejora de la motivación del alumnado.

Por último, contemplando el OG3, no se puede considerar como cumplido, ya que no se ha podido llevar a cabo en el aula debido a la falta de tiempo para poder aplicar esta propuesta con un único deporte con tantas sesiones de duración, la decisión de no ponerlo en práctica, tras haberla consensuado, es que para aplicar y ver la respuesta del alumnado ante una nueva metodología como la propuesta en el TFM es que se necesita un mínimo de sesiones para poder ver, por ejemplo, el sentimiento de afiliación o pertenencia y si esta incide sobre la motivación por el desarrollo de las necesidades psicológicas básicas.

VIII. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

8. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.

Una de los mayores problemas que me han surgido a la hora de realizar esta propuesta, ha sido la de integrar todos los elementos que el MED y la gamificación requieren. En un principio, tenía una idea bastante clara de lo que quería desarrollar, pero a medida que fui elaborando el punto 6, tuve que ir realizando diferentes correcciones con el fin de conseguir integrar todos los elementos de los modelos pedagógicos en la SA propuesta tratando que estos fueran visibles, lógicos y alcanzables. Tras ello también he llegado a la conclusión de que es casi imposible aplicar fehacientemente un único modelo pedagógico a la perfección sin aplicar modificaciones en función del contexto y el contenido a trabajar.

La segunda mayor limitación encontrada tras elaborar esta propuesta ha sido el tiempo disponible, ya que el tiempo dedicado dentro de la programación de EF en tercero de la ESO a deportes alternativos ha sido de 4 sesiones, donde han trabajado tres deportes diferentes y como sabemos la aplicación de este modelo requiere de un mínimo de 10 sesiones para poder ver realmente los efectos del mismo.

Por último, tras haber analizado las limitaciones encontradas, se pueden abrir nuevas rutas de investigación, como la importancia del aumento de horas lectivas de una asignatura tan importante como la EF, donde los alumnos y alumnas interactúan y generan relaciones sociales y de trabajo en equipo, que es hoy día uno de los aspectos más importantes a la hora de encontrar un trabajo.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

9 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayala, C. M. S., & Gastélum, G. (2020). Teoría de la autodeterminación en el contexto de educación física: Una revisión sistemática. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 38, 838-844.
<https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.72729>
- Barbosa Granados, S. H., & Urrea Cuéllar, Á. M. (2018). Influencia del deporte y la actividad física en el estado de salud físico y mental: Una revisión bibliográfica. *Katharsis: Revista de Ciencias Sociales*, 25, 141-160.
<https://doi.org/10.25057/25005731.1023>
- Calderón Luquin, A., Hastie, P. A., & Martínez de Ojeda Pérez, D. (2010). Aprendiendo a enseñar mediante el Modelo de Educación Deportiva (Sport Education Model). Experiencia inicial en Educación Primaria. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 5(15), 169-180.
- Calderón, P. C., & Ayuso, J. A. Z. (2022). Los deportes alternativos como contenidos para la Educación Física en Educación Secundaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 46, 1004-1014.
<https://doi.org/10.47197/retos.v46.94422>
- Colegio Claret de Don Benito (2019). Programación General Anual. [Material no publicado]
- Colegio Claret de Don Benito (2019). Proyecto Educativo de Centro. [Material no publicado]
- Colegio Claret de Don Benito (2022-2023). Programación de Educación Física [Material no publicado]

- Decreto 110/2022. (2022, 22 de agosto). Por el que se establecen la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria para la comunidad autónoma de Extremadura. Diario Oficial del Extremadura.
<https://doe.juntaex.es/otrosFormatos/html.php?xml=2022040165&anio=2022&doe=1640>
- Díaz, Ó. L., Muñoz, L. F. M., & Santos-Pastor, M. (2019). Gamificación en Educación Física: Un análisis sistemático de fuentes documentales. *riccafd: Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 110-124.
<https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5791>
- Diloy-Peña, S., García-González, L., Sevil-Serrano, J., Sanz-Remacha, M., & Abós, Á. (2021). Estilo motivacional docente en educación física: ¿cómo afecta a las experiencias del alumnado?. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 2(144), 44-51. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2021/2\).144.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2021/2).144.06)
- Escarvajal Rodríguez, J. C., & Martín-Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), Article 1.
<https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>
- FEDV. (2024). *¿Qué es el Ultimate? ¿Cómo jugar?* Federación Española del Disco Volador. https://fedv.es/es_es/qu-es-el-ultimate-cmo-jugar
- Fernandez-Rio, J., Hortigüela Alcalá, D., & Perez-Pueyo, Á. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en educación física. Ideas clave para incorporarlos al aula. *Revista Española de Educación Física y Deportes*. (423). Pág 57-80.
<https://doi.org/10.55166/reefd.vi423.695>

- Fernandez-Rio, J., López, L. M. G., Gil-Arias, A. & Carlos, R. J. (2021). Los modelos pedagógicos y su efecto sobre la motivación del alumnado. *Cómo motivar en Educación física*, 41.
- Feu Molina, S. (2008). ¿Son los juegos deportivos alternativos una posibilidad para favorecer la coeducación en las clases de Educación Física? *Campo abierto: Revista de educación*, 27(2), 31-47.
- Flores Aguilar, G. (2019). ¿Jugamos al Súper Mario Bros? Descripción de una experiencia gamificada en la formación del profesorado de Educación Física (Will we play Super Mario Bros? Description of a gamified experience in the training of Physical Education teachers). *Retos*, 36, 529-534.
<https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.67816>
- Flores Aguilar, G., & Fernández Río, J. (2021). Gamificación. En Pérez Pueyo, Á., Hortigüela Alcalá, D., & Fernández Río, J (Eds.), *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 382-399).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8303804>
- Flores-Aguilar, G., Iniesta-Pizarro, M., & Fernández-Río, J. (2023). “La casa EF papel”: Gamificación, regulaciones motivacionales y calificaciones en Educación Física. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 1(151), 36-48.
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/1\).151.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/1).151.04)
- García López, L., & Calderón, A. (2021). Educación deportiva. En Pérez Pueyo, Á., Hortigüela Alcalá, D., & Fernández Río, J (Eds.), *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 94-121).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8303804>

- García-González, L. (2021). Cómo motivar en educación física: Aplicaciones prácticas para el profesorado desde la evidencia científica (No. BOOK-2021-024). Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza.
<https://doi.org/10.26754/uz.978-84-18321-22-1>
- González-Cutre, D. (2017). Estrategias didácticas y motivacionales en las clases de educación física desde la teoría de la autodeterminación. *E-motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (8), 44-62.
<https://doi.org/10.33776/remo.v0i8.3268>
- González-Víllora, S., Evangelio, C., Sierra-Díaz, M., & Fernandez-Rio, J. (2019). Hybridizing pedagogical models: A systematic review. *European Physical Education Review*, 25(4), 1056-1074.
<https://doi.org/10.1177/1356336X18797363>
- Choconta Gracia, C. C., & Gracia Díaz, Á. J. (2016). El ultimate frisbee en las clases de educación física de la institución educativa San Juan Bautista de la Salle. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 2(2).
<https://doi.org/10.31910/rdafd.v2.n2.2016.341>
- Guthold, R., Stevens, G. A., Riley, L. M., & Bull, F. C. (2020). Global trends in insufficient physical activity among adolescents: A pooled analysis of 298 population-based surveys with 1·6 million participants. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 4(1), 23-35. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(19\)30323-2](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(19)30323-2)
- Hernando Garijo, A., Hortigüela Alcalá, D., & Pérez Pueyo, Á. L. (2021). ¿Por qué y para qué de la hibridación de los modelos pedagógicos? En Pérez Pueyo, Á., Hortigüela Alcalá, D., & Fernández Río, J (Eds.), *Los modelos pedagógicos en*

educación física: qué, cómo, por qué y para qué (pp.320-349).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8303798>

Hernando, M. M., Arévalo, C. G., Mon, C. Z., Batet, L. A., & Catasús, M. G. (2015).

Play the Game: Gamificación y hábitos saludables en educación física: Apunts: Educación Física y Deportes. *Apunts: Educación Física y Deportes*, (119), 71-79. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04)

Jiménez-Loaisa, A., González-Cutre, D., & Ferriz, R. (2021). Teoría de la

autodeterminación: Necesidades psicológicas básicas y motivación. *Cómo motivar al alumnado en Educación Física: aplicaciones prácticas para el profesorado desde la evidencia científica*, 9-20. <https://doi.org/10.26754/uz.978-84-18321-22-1>

Jones-Jofré, J., Müller-Pérez, S., & Barraza-Gómez, F. (2022). Efecto de la asignatura de educación física en la percepción de los estudiantes frente al desarrollo de competencias genéricas. *Retos*, 44, 496-503.

<https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.90654>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

Luquin, A. C., Hastie, P. A., & de Ojeda Pérez, D. M. (2011). El modelo de educación deportiva sport (education model). ¿Metodología de enseñanza del nuevo milenio? *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (395), 63-63.

Article 395. <https://doi.org/10.55166/reefd.v0i395.213>

Méndez-Giménez, A., Fernández-Río, J., & Méndez-Alonso, D. (2015). Modelo de educación deportiva versus modelo tradicional: Efectos en la motivación y

deportividad. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 15(59), 449-466.

<http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2015.59.004>

Menéndez-Santurio, J. I., & Fernández-Río, J. (2016). Violencia, responsabilidad, amistad y necesidades psicológicas básicas: Efectos de un programa de educación deportiva y responsabilidad personal y social. *Revista de psicodidáctica*, 21(2), 245-260. <http://dx.doi.org/10.1387/RevPsicodidact.15269>

Organización Mundial de la Salud. (2010). *Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud*. 56. <https://iris.who.int/handle/10665/44441>

Ortiz-Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.

<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

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

Pérez Pueyo, Á. L., Hortigüela Alcalá, D., Fernández Río, J., Calderón, A., García López, L. M., González-Víllora, S., Manzano-Sánchez, D., Valero Valenzuela, A., Hernando Garijo, A., Barba Martín, R. A., Méndez Giménez, A., Baena Extremera, A., Julián, J. A., Peiró Velert, C., Zaragoza Casterad, J., Aibar Solana, A., Chiva Bartoll, Ó., Flores Aguilar, G., Gutiérrez García, C., ... Sobejano Carrocera, M. (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física: Qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León: Servicio de Publicaciones, 2021. <https://buleria.unileon.es/handle/10612/13251>

- Pérez Pueyo, Á., & Hortigüela Alcalá, D. (2020). ¿Y si toda la innovación no es positiva en Educación Física?: Reflexiones y consideraciones prácticas. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (37), 579-587.
<https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.74176>
- Reeve, J. (2009). *Motivacion y Emocion*. Mc Graw Hill.
- 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>
- Rocamora, I., González-Víllora, S., Fernández-Río, J., & Arias-Palencia, N. M. (2019). Physical activity levels, game performance and friendship goals using two different pedagogical models: Sport Education and Direct Instruction. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(1), 87-102.
<https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1561839>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Publications.
<https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- Sánchez, D. B., & Obrador, E. M. S. (2016). ¿Cómo se evalúan las competencias? En *Competencias clave y Educación física: ¿Cómo y para qué tenerlas en cuenta en la programación?* (pp. 109-126).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5691519>
- Schwamberger, B., & Curtner-Smith, M. (2016). Influence of a training programme on a preservice teachers ability to promote moral and sporting behaviour in sport

- education. *European Physical Education Review*, 23(4), 428-443.
<https://doi.org/10.1177/1356336X16653586>
- Siedentop, D. (1998). *Aprender a enseñar la educación física*. INDE.
- Siedentop, D., Hastie, P., & Van der Mars, H. (2019). *Complete Guide to Sport Education*. Human Kinetics.
- Soriano, M. M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, (9), 163-184.
- 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), 40-48. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i6.2800>
- Torres, Á. F. R., Torres, A. C. C., & Alvear, A. E. P. (2020). El sedentarismo y beneficios de la actividad física en los adolescentes. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 5(9), 1163-1178.
- Uria-Valle, P., & Gil-Arias, A. (2022). Diseño, aplicación y evaluación de unidades híbridas en Educación Física: Un estudio basado en la teoría de la autodeterminación. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (45), 245-258. <https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.91767>
- Vasconcellos, D., Parker, P. D., Hilland, T., Cinelli, R., Owen, K. B., Kapsal, N., Lee, J., Antczak, D., Ntoumanis, N., Ryan, R. M., & Lonsdale, C. (2020). Self-determination theory applied to physical education: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 112(7), 1444-1469.
<https://doi.org/10.1037/edu0000420>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your Business*. Wharton digital press.

ANEXOS

ANEXO I. Las fuentes de la motivación interna.

ANEXO II. Continuo de la autodeterminación.



ANEXO III. Secuencia motivacional de la TAD.

ANEXO IV. Medidas del campo de Ultimate y normas básicas.



ANEXO V. Instalaciones deportivas exteriores del Colegio Claret.



ANEXO VI. Instalación deportiva interior del Colegio Claret.

ANEXO VII. Almacén de material del departamento de Educación Física.

ANEXO VIII. Presentación de la invitación al alumnado para participar en el torneo Intercentros.

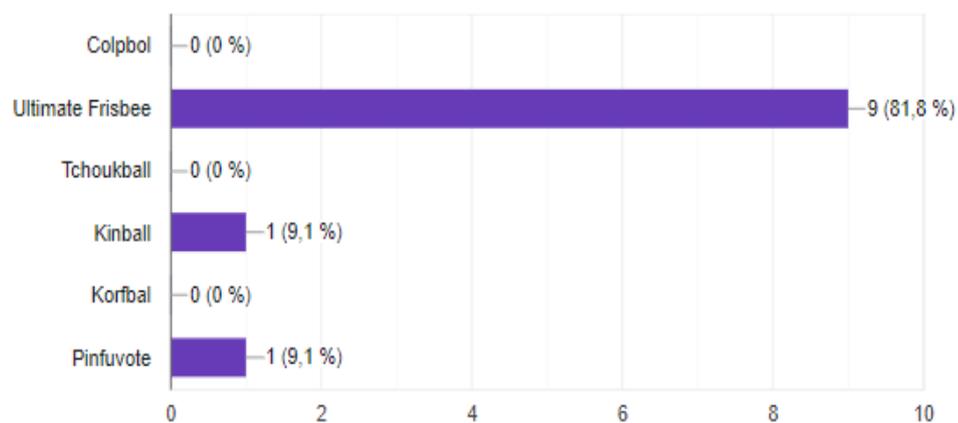


ANEXO IX. Respuestas del formulario Google para conocer las inquietudes y preferencias del alumnado.

¿Cuáles de los siguientes deportes os gustaría practicar?

 Copiar

11 respuestas



ANEXO X. Ficha de evaluación inicial del docente.

Evaluación inicial

Nombre: _____

Habilidades	Nivel de habilidad
Lanzamientos	● ● ● ●
Recepciones	● ● ● ●
Táctica individual	● ● ● ●
Táctica colectiva	● ● ● ●

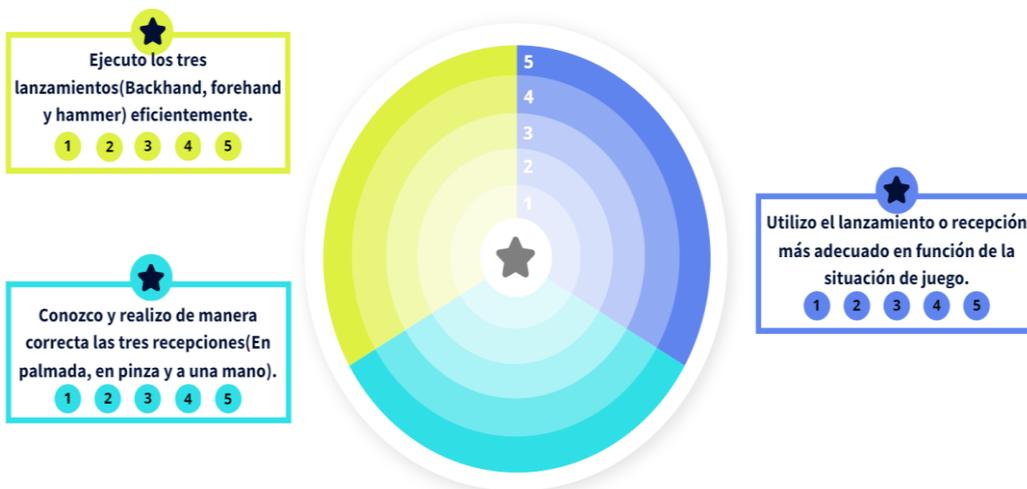
INNOV-CUP

Claret

ANEXO XI. Diana de evaluación técnica Ultimate

Diana de Autoevaluación técnica

Arrastra la estrella del área de nivel técnico donde crees que te encuentras.



Anexo XII. Diana de evaluación táctica Ultimate

Diana de Autoevaluación táctica

Arrastra la estrella del área al nivel táctico que consideras tener adquirido

Realizo movimientos de pivoteo para buscar una situación óptima para lanzar el disco

1 2 3 4

Constamente busco desmarcarme para recibir el disco en situaciones de ventaja.

1 2 3 4

Realizo fintas para tratar de obtener ventaja en situaciones de ataque

1 2 3 4

Cuando defendiendo trato de cerrar el máximo espacio al portador del disco para dejarle pocas opciones de pase

1 2 3 4

Ejecuto cortes para generar situaciones de ataque.

1 2 3 4

ANEXO XIV. Rúbrica de roles

	 <5	 5-6	 7-8	 9-10
Árbitro/a	Conoce las normas pero no utiliza el reglamento de forma correcta en más de 3 ocasiones y no consigue dirigir ante conflictos del juego en 4 ocasiones o más	Conoce las normas pero no es capaz de aplicar de manera correcta 2 de ellas y en más de 3 ocasiones no es capaz de mediar en disputas derivadas del juego.	Aplica todas las normas del deporte, pero en más de 2 ocasiones no es capaz de mediar ante conflictos que surgen durante el juego.	Aplica correctamente todas las normas explicadas y además es capaz de mediar en conflictos que puedan surgir durante el juego de manera eficiente.
Entrenador/a	No prepara el juego.	Organiza 1 juego o ejercicio pero no se adapta al contenido trabajado.	Prepara 1 juegos o ejercicios para su equipo adaptado al contenido trabajado, pero no tiene claro el objetivo y como transmitirlo.	Prepara 1 juego o ejercicio para su equipo adaptados al contenido trabajado y consigue transmitir al grupo lo que se pretende y como llegar a ello en cada tarea.
Preparador/a físico	No realiza calentamiento o faltan al menos 2 partes del calentamiento.	Realiza un calentamiento incompleto, faltando 1 de las partes en las que se divide.	Realiza un calentamiento específico dividido en 3 partes(carrera, movilidad articular y ejercicios o juegos explosivos). Pero sin un orden lógico.	Realiza un calentamiento específico dividido en 3 partes(carrera, movilidad articular y ejercicios o juegos explosivos) y con un orden lógico.
Anotador/a Periodista	Recoge 2 o menos datos y no publica los resultados en Google Classroom.	Recoge al menos 3 datos y los publica en Google Classroom.	Recoge 4 datos en la ficha de partido y lo publica en Google Classroom, pero 1 de ellos no coincide con los datos reales.	Recoge los 4 datos de la ficha de jornada y publica los resultados obtenidos en forma de tabla en Google Classroom.
Capitán/a	No se preocupa por la organización de su equipo y en más de 4 ocasiones no controla las quejas de su equipo al árbitro.	Organiza al equipo en todo momento durante el juego y a la hora de dirigirse al árbitro no es capaz de controlar las quejas de su equipo al árbitro en 3-4 ocasiones.	Organiza al equipo en todo momento durante el juego, pero no es capaz de controlar los impulsos de queja hacia el arbitro por parte sus compañeros en 2 ocasiones como máximo.	Organiza al equipo en todo momento durante el juego y es el único que habla con el arbitro.

ANEXO XV. Lista de control de trabajo autónomo.

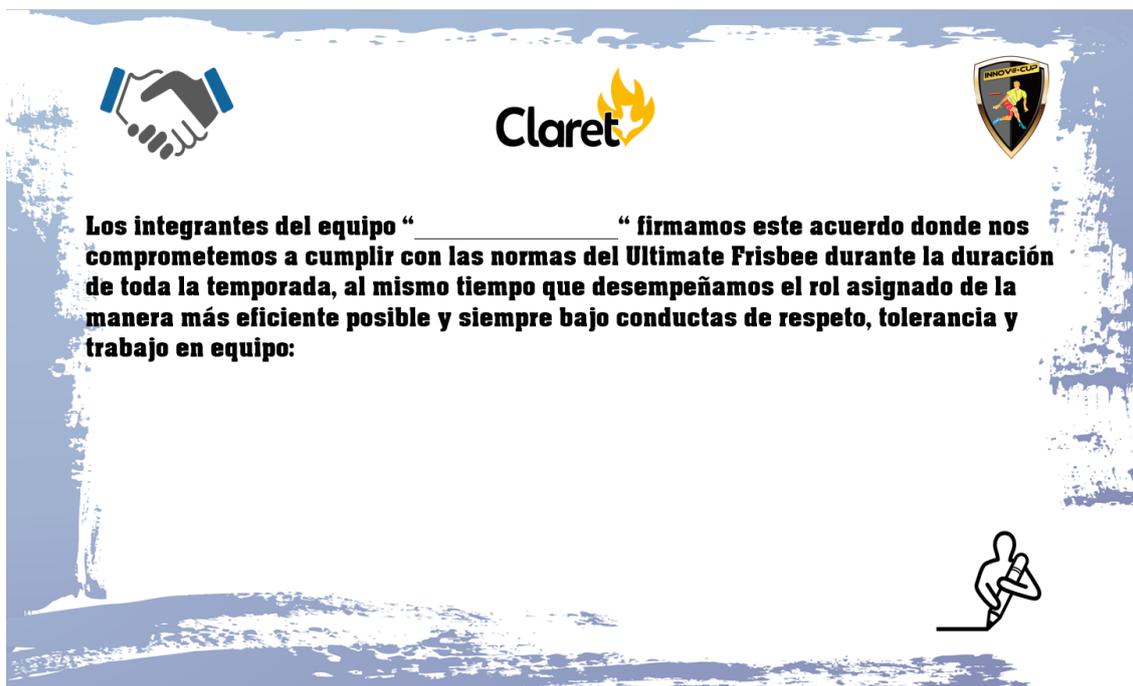
Lista de control trabajo autónomo	Si	No
Muestra responsabilidad durante la sesión		
Realiza el calentamiento		
Ejecuta las tareas		
Hace un uso responsable del material		
Realiza la coevaluación y autoevaluación de su proceso de enseñanza y aprendizaje		

ANEXO XVI. Lista de control y registro anecdótico de relaciones sociales para evento final (Intercentros)

Lista de control y registro anecdótico de relaciones sociales en competición

Momento de evaluación: Torneo Intercentros.
Equipo evaluado: _____.

	J1	J2	J3	J4	J5	J6
Resuelve de manera pacífica y comedida situaciones provocadas por el devenir del juego.						
Identifica conductas nocivas y aplica soluciones durante las mismas.						
Respeto a los compañeros y rivales.						
No juzga las decisiones arbitrales y si lo hace, siempre desde el respeto y la palabra.						
Asume y aplica las reglas de juego.						
Da la mano y es agradecido con su compañeros, rivales y árbitro.						
Observaciones:						

ANEXO XVII. Contrato de equipo a firmar por cada integrante.

ANEXO XVIII. Plataforma Google Classroom.

¡Buenas tardes a todo el mundo! En primer lugar gracias por vuestra participación durante la sesión inicial de hoy, y en segundo lugar, comunicaros que ya están confeccionados los equipos para nuestra temporada. A continuación os dejo los grupos. Un saludo.
¡Y RECORDAR VOLAR ALTO!



Captura.PNG

Luis Lopez
Ayer
Mañana Comenzamos con nuestro nuevo deporte. ARE YOU READY??



Best Ultimate Frisbee Hig...
Video de YouTube • 2 minutos

Luis Lopez
Ayer
Mañana Comenzamos con nuestro nuevo deporte. ARE YOU READY??



Best Ultimate Frisbee Hig...
Video de YouTube • 2 minutos

Luis Lopez
22 abr
Ya tenemos logo para nuestro torneo educativo. La INNOV@CUP COMIENZA
ARE YOU READY??



escudo copa.PNG

ANEXO XIX. Normas Innov@ Cup.

REGLAS INNOV@-CUP

- 1** Durante la fase regular todos los equipos se enfrentarán entre ellos. Los partidos tendrán una duración de 20 minutos divididos en 2 tiempos, 10 minutos cada parte y 1 minuto de descanso.
- 2** La única persona que podrá dirigirse al árbitro/a durante el desarrollo de los partidos será la persona que está desarrollando el rol de capitán/a. En caso contrario el equipo no sumará puntos en la clasificación por no respetar la norma.
- 3** Cada equipo debe mostrar respeto y buen compañerismo durante el desarrollo de la temporada tanto con su equipo como con los jugadores/as rivales. Además durante los enfrentamientos en fase regular y final los equipos deberán darse la mano tanto al empezar como al terminar el partido. No cumplir esta norma implica no sumar puntos en respeto.
- 4** Todo el material usado durante las sesiones debe ser cuidado, haciendo un buen uso del mismo y recogéndolo tras su utilización durante las sesiones.
- 5** La puntualidad será el último aspecto clave a tener en cuenta. Será imprescindible que cada persona del equipo esté a tiempo al comienzo de la sesión. Este aspecto también se valorará positivamente en la clasificación general, siempre y cuando todos los integrantes del equipo hayan llegado a tiempo.

Claret

ANEXO XX. Hoja de roles y funciones.



ROLES



Árbitro/a: Será el encargado de dirigir los partidos y de velar por el cumplimiento de las normas, tratando de favorecer climas de respeto y juego limpio.



Anotador(a)/periodista: Encargado/a de registrar los resultados de los partidos en la hoja de anotación para posteriormente compartir los resultados en Classroom.



Entrenador/a: Se encargará de preparar las tareas para su equipo durante la fase regular, planificando y planteando tareas adaptadas al contenido que se pretende trabajar en cada sesión(Previa revisión del profesor)



Capitán/a: Persona encargada de guiar al equipo durante los partidos, tratará de favorecer climas de respeto y de esfuerzo, animando a los demás. Es la única persona que puede hablar con el/la árbitro/a.



Preparador/a físico: La persona encargada de este rol deberá dirigir el calentamiento y las tareas de vuelta a la calma. Tratará seguir un orden lógico y diseñar ejercicios específicos del deporte. Se encargará de material.



ANEXO XXI. Jornada Innov@ Cup.

ANEXO XXII. Ficha para anotador-periodista.

	Equipo X	Equipo Y
Puntos		
Respeto		
Cumplimiento de normas		
Puntualidad		
PUNTOS TOTALES		

Nombre anotador:
N.º Jornada:
Día de sesión:
RESULTADO DEL PARTIDO:

INNOVACUP

SPORTSXING

Claret