



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

**Unidad Didáctica de Fútbol Gaélico a través de la Gamificación en 3º
ESO**

Presentado por:

VALENTINA MORAL GARCÍA

Dirigido por:

JOSE LUIS GÓMEZ FERNÁNDEZ

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer el tiempo dedicado por mi tutor Jose Luis Gómez Fernández del cual he aprendido mucho a lo largo del máster y especialmente con la elaboración y desarrollo del TFM.

También a los trabajadores del centro Mirabal International School y por su puesto mi tutor, Jose Francisco Antón y todo el departamento de Educación Física, por su ayuda y por su aportación en la adquisición de nuevos y diferentes conocimientos.

Índice

I.	INTRODUCCIÓN	1
1.1	Introducción – Justificación	2
II.	MARCO TEÓRICO.....	4
2.1	La gamificación	5
2.2	El Fútbol Gaélico:.....	9
	Figura 1.	10
III.	OBJETIVOS.....	12
IV.	METODOLOGÍA	14
V.	PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	21
5.	PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	22
5.1	– Marco normativo estatal y autonómico de referencia.....	22
5.2	– Contextualización del centro educativo.....	23
5.3	– Presentación de la programación didáctica / módulo de trabajo del centro donde se han realizado las prácticas.....	24
	Tabla 1.	25
	Tabla 2.	25
5.4	– Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora.....	35
	Tabla 3.	36
VI.	DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA / UNIDAD DE TRABAJO PROPUESTA	39
	Figura 2.	62
	Figura 3.	64
	Figura 4.	65
	Figura 5.	65
VII.	CONCLUSIONES.....	67

7.1. Conclusión personal.....	70
VIII. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.....	73
IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75

Índice de Figuras

Figura 1.	10
Figura 2.	62
Figura 3.	64
Figura 4.	65
Figura 5.	65

Índice de Tablas

Tabla 1.	25
Tabla 2.	25
Tabla 3.	36

RESUMEN

Resumen

En este trabajo, se quiere realizar una Unidad Didáctica (UD) donde se impartirá el deporte Gaelic Football, un deporte colectivo originario de Irlanda y por tanto novedoso para los estudiantes. Para ello, se ha planteado ejecutar esta UD a través de la gamificación, ya que se trata de una metodología innovadora donde los alumnos/as pueden disfrutar más del aprendizaje y del nuevo deporte. Se pretende impartir a 3º E.S.O. ya que se rigen por la última ley L.O.M.L.O.E. y por lo tanto, está actualizado todo su nivel curricular con las nuevas competencias específicas, saberes básicos, etc.

La unidad planteada es Fútbol Gaélico esto se debe que es un deporte colectivo y menos conocido en España y por lo tanto puede provocar mayor motivación en los estudiantes. Es un deporte fácil de entender y con una complejidad técnica no muy alta.

La manera de evaluar se hará mediante una rúbrica donde se realizará una evaluación a través de un "Kahoot" y un partido final con su propia rúbrica.

Palabras clave: "aprendizaje", "gamificación", "educación física" y "gaelic football".

Summary:

The aim of this thesis is to create a didactic unit (UD) to teach the sport of Gaelic football, a collective sport originating from Ireland and therefore new to students. To achieve this, as an innovative methodology where students can enjoy learning and the new sport, it has been proposed to deliver this UD through gamification. It is intended to be taught in 3rd ESO as they are subject to the latest L.O.M.L.O.E. legislation and therefore all their curriculum levels will be updated with new specific competencies, basic knowledge, etc.

The proposed unit is Gaelic football, as it is a collective sport. It is less known in Spain and can therefore generate greater motivation in the pupils. It is a sport that is easy to understand and does not have an elevated level of technical complexity.

The way of assessment will be through a rubric. There will be an assessment through a "Kahoot" and a final match with its own rubric.

Keywords: "learning," "gamification," "physical education" and "gaelic football."

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Introducción – Justificación

Se ha escogido el Fútbol Gaélico como unidad didáctica a impartir debido al profundo interés y pasión por este deporte tradicional de Irlanda. A lo largo de los años he tenido la oportunidad de aprender y jugar al Fútbol Gaélico y he experimentado de primera mano los beneficios y sensaciones que conlleva. Creo firmemente que el Fútbol Gaélico puede ser una opción especial para la unidad didáctica de tercer curso de la E.S.O. y quería compartir mi pasión por este deporte con mis alumnos/as.

Desde el punto de vista de conexiones culturales y aprecio por la diversidad, como fanática del Fútbol Gaélico, aprecio la riqueza de la cultura irlandesa asociada con el deporte. Al introducirlo en el aula, no solo doy a los estudiantes la oportunidad de aprender un nuevo deporte, sino también explorar una tradición arraigada en la historia y el folclore irlandés. Creo firmemente en la importancia de valorar y celebrar la diversidad cultural y el Fútbol Gaélico proporciona una plataforma fantástica para que esto suceda.

En cuanto al desarrollo integral de los estudiantes: el Fútbol Gaélico es un juego completo que fomenta el desarrollo físico, mental y emocional de los jugadores. Como unidad didáctica, brinda oportunidades para que los estudiantes mejoren su condición física, desarrollen habilidades motoras, etc. Además, el trabajo en equipo en el Fútbol Gaélico promueve habilidades sociales y emocionales como la comunicación, la colaboración y la capacidad de asumir roles de liderazgo.

Desde el punto de vista de la motivación y participación activa, como docente, creo firmemente en la importancia de involucrar y motivar a mis estudiantes. El Fútbol

Gaélico, con su naturaleza dinámica y emocionante, captura fácilmente la atención de los jóvenes. Al ofrecerles la oportunidad de participar en un deporte que puede ser nuevo y emocionante para ellos se fomenta la participación activa en el proceso de aprendizaje. Además, al conectar el deporte con sus intereses personales, es más probable que los estudiantes se sientan motivados para aprender y mejorar en el Fútbol Gaélico.

El Fútbol Gaélico ofrece a los estudiantes una forma de disfrutar del ejercicio, mantenerse activos y participar en una comunidad deportiva que trasciende las fronteras geográficas.

En conclusión, mi elección de impartir el Fútbol Gaélico como unidad didáctica se basa en mi pasión por este deporte y mi creencia en los beneficios que puede aportar a los estudiantes. Estoy convencida de que el Fútbol Gaélico puede enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes, promover la valoración de la diversidad cultural y motivar su participación activa en el aprendizaje.

II. MARCO TEÓRICO

2. MARCO TEÓRICO

2.1 La gamificación

La educación tradicional sigue siendo un componente esencial del sistema educativo en muchas naciones hoy en día, a pesar de las mejoras y cambios en las estrategias de enseñanza.

La gamificación es un proceso que implica el uso de elementos del juego en contextos que no son de entretenimiento con el objetivo de aumentar el interés, la participación y el aprendizaje del usuario. (Lavilla y Sánchez, 2023).

Además, es importante hablar de la capacidad que tiene el involucrase en mayor medida a la memorización y aprendizaje, como bien dice Pérez (2012), “Una idea basada en la relación inseparable entre teoría y práctica que articula el conocimiento a través del proceso creativo y el objeto artístico”. (p.24).

Los estudiantes siguen un plan de estudios establecido, y los maestros esperan que aprendan todo lo que les enseñan a través de un mando directo. Los exámenes y las evaluaciones se utilizan con frecuencia en este método para medir la comprensión y el progreso de los estudiantes.

En respuesta a las cambiantes necesidades de los estudiantes y los avances tecnológicos, se han creado metodologías y enfoques pedagógicos adicionales. Por ejemplo, el aprendizaje basado en proyectos y el enfoque de educación personalizada son cada vez más populares.

Estas estrategias tienen como objetivo promover el pensamiento crítico, las habilidades prácticas y la participación activa de los estudiantes en su educación. Además, el desarrollo de la educación también ha sido significativamente influenciado por la tecnología.

La forma en que los estudiantes acceden a la información y participan en el proceso de aprendizaje ha cambiado como resultado del uso de herramientas interactivas, aulas digitales, recursos en línea y plataformas de aprendizaje electrónico.

A partir de aquí, introduciremos la gamificación que es otra estrategia fuera de la enseñanza tradicional, utilizada para impulsar el compromiso y la motivación en una variedad de esferas de la vida, incluido el trabajo, la escuela y los asuntos personales.

Al definir la gamificación, Hamari et al. (2014), destacan el papel de la gamificación a la hora de invocar las mismas experiencias psicológicas que los juegos.

Las inversiones se pueden encontrar en diferentes áreas como:

Jugabilidad: Se refiere a la capacidad de un juego para proporcionar una buena jugabilidad y apariencia. Cuesta, (2015).

Motivación intrínseca: Se refiere a la motivación que proviene del propio puesto de trabajo y no requiere motivación extrínseca (Lavilla y Sánchez, 2023).

Feedback: se refiere a la información proporcionada por las acciones del usuario. Cuesta, (2015).

Recompensa: se refiere a los incentivos proporcionados por las acciones del usuario, como puntos, medallas o niveles (Lavilla y Sánchez, 2023).

Contexto: Relacionado con el contexto o contexto de una actividad, aumenta la inmersión y el compromiso del usuario. Cuesta, (2015).

La gamificación se ha aplicado en muchos campos como la educación, los negocios, la salud y el trabajo. En educación, se ha utilizado para aumentar el interés y el aprendizaje de los estudiantes mediante la integración de juegos en las actividades educativas. Muntané, (2017).

Esta metodología aumenta el interés y el aprendizaje de los estudiantes al incorporar elementos de juego en el plan de estudios. Se ha demostrado que jugar juegos aumenta el interés, fomenta el compromiso, fomenta la independencia, mejora la autoestima, enfoca la atención e involucra a los estudiantes en el aprendizaje (Castro et al., 2023).

En marketing se ha utilizado para mejorar la información de los clientes y los canales de venta mediante la creación de juegos y retos relacionados con la venta y el servicio (Masapanta, 2018).

En salud, Castro et al. crearon juegos y uso de teléfonos móviles para fomentar hábitos saludables y aumentar la adherencia a los tratamientos de salud. (2023) En el trabajo, se ha utilizado para aumentar la motivación y lealtad de los empleados mediante la creación de juegos y desafíos relacionados con el trabajo y las metas laborales (Masapanta, 2018).

Por otro lado, Hamari et al. (2014) dijeron que “los estudios que investigaron cualitativamente revelaron que la gamificación como fenómeno es más múltiple de lo que los estudios suelen suponer”. Con esta afirmación lo que podemos deducir es que la gamificación lleva a un gran espectro de posibilidades y de finalidades.

Es importante mencionar que la actividad física es muy importante en todas las etapas de la vida, como bien dicen Hallal et al. (2006), la actividad física en la época adolescente tiene un impacto directo en la salud en la edad adulta y también se asocia con otros resultados de salud en esta última edad.

Teniendo esto en cuenta, se puede considerar que se modifiquen los ejercicios para que las etapas de aprendizaje varíen en un área similar a un videojuego, donde hay objetos o símbolos, se dan puntos y las etapas son diferentes, similar a lo que sucede en el videojuego. Deterding et al. (2011).

De esta manera es posible que los adolescentes se involucren más en la actividad física y de tal manera que aprendan a llevar una vida más saludable donde la actividad física este presente en sus vidas adultas.

En consecuencia, se propone un código instruccional en el que la temática principal del juego sean los juegos. En pocas palabras, la gamificación es la técnica de usar elementos del juego en contextos que no son de entretenimiento para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje del usuario.

Además, en el estudio de Fernández-Rio et al. (2020), vieron que “los resultados obtenidos del cuestionario (cuantitativo) mostraron que la motivación intrínseca de

los alumnos de séptimo, octavo y noveno curso aumentó significativamente tras experimentar la Gamificación”. (p.12)

2.2 El Fútbol Gaélico:

En cuanto al Fútbol Gaélico (Gaelic Football), se trata de un deporte tradicional, originario de Irlanda y uno de los más practicados y seguidos en ese país.

El Fútbol Gaélico es el deporte de equipo más popular en Irlanda, con un 10,4 % de la población afiliada a uno de los 2.600 clubes registrados. Kieran (2017).

Sabiendo este dato, podemos decir que aprender este deporte ayuda a nuestros estudiantes a que más adelante quieran irse de intercambio a este país.

La enseñanza de este deporte puede abrirle puertas a la hora de realizar educación física en Irlanda ya que además de aprender el deporte han ido aprendiendo vocabulario específico.

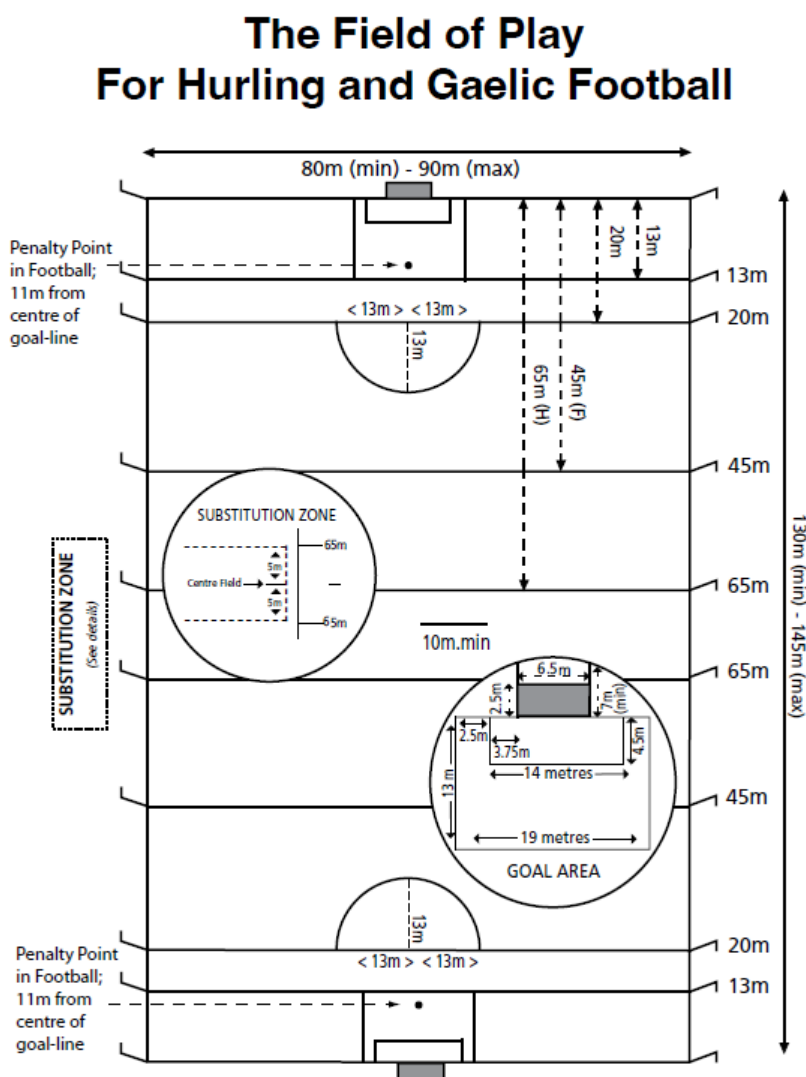
Este deporte, combina sobre todo el Rugby y el Fútbol. El Objetivo principal es el mismo que en fútbol, marcar gol. La diferencia de la portería (respecto al fútbol) es que tiene unos palos que se proyectan hacia arriba desde los palos laterales de la portería como si fuesen los palos comunes de Rugby, por ello se puede meter gol en la portería donde se consiguen 3 puntos o pasar el balón por encima del larguero y entre medias de los palos ya explicados, se consigue 1 punto.

Se considera un deporte debido a que está reglado, tiene jugadores federados, una competición, etc. La Gaelic Athletic Association (GAA) es quien se encarga de la regulación de las normas, competición, etc.

El campo es rectangular al igual que en fútbol o rugby y sus dimensiones varían entre los 130 y 145 m de largo y los 80 y 90 metros de ancho. Estas medidas se deben a que se usa el mismo campo tanto para el Fútbol Gaélico como para el Hurling, otro de los deportes regulado por la GAA y también practicados y seguidos en Irlanda.

Figura 1.

Dimensiones campo de Fútbol Gaélico.



Nota. Dibujo del campo de Fútbol Gaélico y Hurling con sus dimensiones y zonas.

Tomada de *Official Guide – Part 2* (p.3), por Central Council of the Association, 2022, GAA.

La duración del partido es de 60 minutos dividido en 2 partes iguales. Si hay un empate se juega de nuevo o se añaden 20 minutos.

El balón se asemeja al de fútbol aunque es ligeramente más pequeño, y algo más pesado. El diseño es parecido al de volleyball. En cuanto a los jugadores, los equipos lo componen 15 jugadores.

Para poder jugar, se necesita saber botar el balón, correr con el mismo y lanzar con la mano y el pie.

En cuanto a la puntuación se divide en balones pasados por encima del larguero y en goles al final se suman las puntuaciones y el equipo que puntúe más es el ganador. Ej: 1 – 23 vs 2 – 21 el equipo ganador sería el primero ya que su suma es 24 y del segundo la suma es 23.

III. OBJETIVOS

3. OBJETIVOS

El trabajo fin de master, recoge la investigación hacia una solución global a un problema, mejora de procesos, implementación de innovación o creación de nuevo entendimiento, mediante la aplicación de conocimientos, técnicas y métodos que se han ido recogiendo de otros estudios, o de elaboración propia.

3.1– Objetivos Generales

1. Presentar una Unidad Didáctica de Fútbol Gaélico
2. Profundizar en el conocimiento de la gamificación
3. Establecer instrumentos de evaluación basados en la gamificación

3.2 – Objetivos Específicos

1. Desarrollar las sesiones de la Unidad Didáctica propuesta
2. Describir experiencias de éxito realizadas en gamificación en el Fútbol Gaélico.
3. Desarrollar rúbricas para la evaluación de la unidad didáctica.

IV. METODOLOGÍA

4. METODOLOGÍA

La propuesta de intervención comenzó con una búsqueda utilizando palabras clave relacionadas con el tema en cuestión, "aprendizaje", "gamificación", "educación física" y "fútbol gaélico", se realizó la búsqueda en diferentes bases de datos académicas, como Medline Complete, Eric y Google Académico. Las bases de datos de Medline Complete y de Eric son proporcionadas por la biblioteca Dulce Chacón de la Universidad Europea.

Durante esta búsqueda, se encontró información relevante sobre la gamificación en general y su aplicación en el ámbito educativo. Sin embargo, no se encontró información específica sobre el uso de la gamificación en el contexto del Fútbol Gaélico.

Sobre el Fútbol Gaélico, se encontraron estudios que se centraban en posibles lesiones, tipos de sesiones a la hora de enseñar a los adolescentes en las aulas de los colegios irlandeses, etc.

En cuanto a la metodología a usar es importante recalcar que la elección de la Unidad Didáctica es un paso crucial en la planificación educativa. Se siguieron una serie de pasos para definir que se quería enseñar y como se quería realizar.

Primero se identificaron los objetivos educativos, se definieron los objetivos generales del curso o asignatura. Estos objetivos debían ser claros y estar alineados con la ley vigente además de las necesidades de los estudiantes. Se puso en consideración los conocimientos, habilidades y actitudes que se deseaba desarrollar en los estudiantes en la Unidad Didáctica. Siguiendo con esto último, un paso importante fue conocer el currículum o plan de estudios vigente del área y nivel

educativo. Se examinaron los temas y contenidos que se pretendía cubrir durante el año escolar.

Por otro lado, se consideró las necesidades e intereses de los estudiantes y con ayuda del tutor del centro, se realizó una evaluación de las necesidades e intereses de dichos estudiantes. Se tuvo en cuenta sus habilidades, conocimientos previos, estilos de aprendizaje y motivaciones.

Otro punto importante fue conocer los recursos disponibles en el entorno educativo. Estos incluían materiales didácticos, tecnología, espacios de aprendizaje, etc. Se analizó la secuencia lógica de los contenidos y las habilidades que se debían desarrollar en la asignatura. Así nos aseguramos de seleccionar una Unidad Didáctica que se integrara de manera coherente en el currículum y que facilitara la progresión del aprendizaje de los estudiantes.

Se buscó una unidad didáctica significativa entre los contenidos y la realidad para promover la motivación y el aprendizaje. Se pensó además en la forma de evaluar el aprendizaje. Se definieron los criterios de evaluación y las estrategias de evaluación que utilizaríamos para medir el logro de los objetivos. Asegurándonos de que la Unidad Didáctica se evaluase de manera efectiva todos aquellos conocimientos, habilidades y actitudes que deseaba desarrollar en los estudiantes.

Por otro lado, en cuanto a la metodología que se ha llevado a cabo en la unidad didáctica, es una metodología de aprendizaje cooperativo, con una estrategia mixta. Si bien es cierto que hay muchas maneras de definir el concepto de metodología y estilos de enseñanza, Camargo et al., (2007) lo definen como las características de una tendencia estética identificable y distintiva ya que lo ven más desde la perspectiva artística y no del contexto educativo.

Otra definición de Alonso, C., et al., (1994) afirma que la expresión estilos de aprendizaje tiene que ver con la forma en que la mente procesa la información, las estrategias de aprendizaje para trabajar los contenidos y cómo este proceso se ve influido por las percepciones.

Guiándonos por esta última definición, es por lo que se cree que el aprendizaje cooperativo puede ser uno de los mejores métodos, ya que todos los alumnos/as pueden transmitir su manera de ver cada obstáculo además de aprender del resto.

El aprendizaje cooperativo es una metodología pedagógica que se basa en la colaboración entre los estudiantes para alcanzar objetivos de aprendizaje comunes.

En este enfoque, los estudiantes trabajan en grupos pequeños y se les asignan roles y responsabilidades específicas dentro del grupo. A diferencia del aprendizaje individual o competitivo, en el aprendizaje cooperativo se fomenta la interacción, el apoyo mutuo y la construcción conjunta del conocimiento.

Este tipo de aprendizaje se fundamenta en la idea de que los estudiantes pueden aprender de manera más efectiva cuando se involucran en actividades que les exigen explicar, discutir, debatir y colaborar entre ellos. A través de la interacción activa con sus compañeros, los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus ideas, recibir retroalimentación, resolver problemas y construir un entendimiento más profundo de los conceptos y habilidades que están estudiando.

En cuanto a la estrategia de la práctica escogida (mixta), se hizo una recopilación de lo positivo de cada método, donde:

Metodología global:

Basada en principios holísticos, la metodología de aprendizaje global integra una variedad de habilidades y contenido en proyectos y actividades del mundo real.

Las situaciones reales y auténticas son donde se enfoca el aprendizaje contextualizado; este tipo de aprendizaje enfatiza la aplicación práctica de conocimientos y habilidades.

Los estudiantes pueden obtener una comprensión profunda e interconectar ideas mediante el aprendizaje basado en proyectos, que abarca dilemas o temas que abarcan todo.

La instrucción integrada de diferentes disciplinas da como resultado una comprensión más amplia y completa de la materia, ya que un enfoque interdisciplinario fomenta el aprendizaje interconectado.

La evaluación, de forma integral, valora la adquisición de conocimientos y su aplicación práctica en escenarios de la vida real, midiendo también diversas habilidades y competencias.

Metodología Analítica:

La metodología analítica implica reorganizar y eliminar texto esporádicamente de un párrafo determinado, es decir, analizar el contenido y las habilidades, dividirlos en unidades más pequeñas y enseñarlos y evaluarlos individualmente: este es el enfoque desagregado.

Desarrollar ideas y habilidades de manera gradual y lógica es la base de la Enseñanza Secuencial. Se adopta un enfoque progresivamente estructurado en la introducción de conceptos.

La comprensión y aplicación práctica de cada unidad de contenido o habilidad es el punto central para la evaluación del aprendizaje. Esta evaluación se lleva a cabo con gran detalle y especificidad.

El enfoque de la especialización disciplinaria es enseñar los conocimientos y habilidades particulares de cada campo de estudio, de manera separada y distinta.

Se ha incrementado el énfasis en la adquisición de conocimientos, específicamente en lo que se refiere a la comprensión de los conceptos fundamentales.

Metodología Mixta:

De ambos enfoques, la metodología integradora busca extraer las cualidades más beneficiosas fusionando componentes de las metodologías global y analítica. Su intención es utilizar las fortalezas de cada enfoque.

Los proyectos interdisciplinarios y prácticos se combinan con actividades analíticas que enfatizan habilidades y conceptos clave, formando una combinación única de enfoques utilizados a escala global.

De acuerdo con los objetivos de aprendizaje específicos y las necesidades de los estudiantes, el enfoque de enseñanza se adapta y flexibiliza para adaptarse a la situación.

Los métodos y herramientas de evaluación comprensivos y analíticos se utilizan diversamente para evaluar el aprendizaje en detalle y a fondo.

Al combinar enfoques cuantitativos y cualitativos, así como métodos tradicionales y modernos, una estrategia de metodología mixta en una Unidad Didáctica proporciona una experiencia de aprendizaje más completa y enriquecedora para los estudiantes. Les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades analíticas, de pensamiento crítico y de trabajo en equipo, al tiempo que les permite adquirir conocimientos sólidos en el área temática específica.

Por otro lado, la Unidad Didáctica se quiere llevar a cabo a través de la gamificación debido a varios estudios donde concluyen que la gamificación es una manera muy positiva de conseguir mayor motivación como puede ser el caso del estudio de Monguillot et al. (2015) donde concluyen que el profesorado ha valorado

positivamente el uso de la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje.

V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

5. PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

5.1 – Marco normativo estatal y autonómico de referencia

- L.O.E. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Ed. Publicada en el BOE BOE>> núm. 106, de 104 de Mayo de 2006 Referencia: BOE – A – 2006 – 7899 □ Es la ley Orgánica publicada en 2006. Aún está en vigor. Regula la estructura y organización del sistema educativo en sus niveles no universitarios. En ella se reiteran los principios y derechos reconocidos en la Constitución defendiendo una nueva ley de calidad con equidad para todos.
- L.O.M.L.O.E. a Ley Orgánica 3/2020, de 29 de Diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, derogó la LOMCE e introdujo importantes modificaciones en la LOE, ley que estaba vigente desde 2006. Ésta es la ley por la cual se rige la Unidad Didáctica presentada y realizada en el curso de 3º E.S.O. ya que es la ley más actual, y de donde se han recogido los aspectos de saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación entre otros aspectos, los cuales se encuentran en el Real Decreto correspondiente.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de Marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. □ Objetivos, competencias clave, competencias específicas, criterios de evaluación, saberes básicos y situaciones de aprendizaje.

- DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. □ Saber las horas semanales en ESO, formación básica y Bachillerato. 3 ESO 2 BACH 2 FP básica.

- Instrucciones de las viceconsejerías de política educativa y de organización educativa, sobre comienzo del curso escolar 2022-2023 en centros docentes públicos no universitarios de la comunidad de Madrid. □ Vacantes de profes. Horas lectivas. Como se organiza cada centro.

5.2 – Contextualización del centro educativo

Nos encontramos en el colegio Mirabal International School, situado en Boadilla del Monte, Madrid. El nivel socioeconómico del centro es alto. Se trata de un colegio privado y laico. Cuenta con rutas privadas del propio centro para todos los estudiantes que lo necesiten. El interés de los alumnos/as es heterogéneo ya que, centrándonos en el deporte, hay estudiantes con preferencia a deportes individuales y otros colectivos. En cuanto al tipo de alumnado, también es heterogéneo ya que hay estudiantes de diferentes etnias, aparte de nacidos en España, hay también de China, Argentina, etc.

Su proyecto educativo:

El objetivo básico de Mirabal es preparar a los estudiantes para la adquisición de todos estos conocimientos socioculturales, científicos y técnicos para que puedan

desarrollar las competencias necesarias para su integración en la sociedad, social activo, auto independiente, crítico. Todo siempre a través del respeto y tolerancia.

“Esta formación integral tiene como objetivo promover un desarrollo físico y mental sano y equilibrado, así como un desarrollo intelectual y artístico. En línea con este objetivo, nuestros objetivos educativos son: Formación para la participación activa en la vida social en armonía y armonía con el medio ambiente. Adquisición de hábitos de aprendizaje, investigación y trabajo responsable y de competencias instrumentales que faciliten la plena integración en la sociedad y en el mundo del trabajo.”

“Mirabal Internacional School nació en 1982 como un proyecto educativo vanguardista y abierto. En 1999 se sumó a la idea inicial la Ciudad Infantil Mirabal. Con la tolerancia y el respeto como pilares fundamentales de su modelo educativo, el colegio se propone, desde su creación, preparar a los alumnos para adquirir todos aquellos conocimientos culturales y científico-tecnológicos para participar en la sociedad de forma activa, autónoma y crítica.”. (Mirabal International School, s. f.)

5.3 – Presentación de la programación didáctica / módulo de trabajo del centro donde se han realizado las prácticas.

1. Secuencia de los contenidos/saberes básicos, temporalización por trimestres del curso elegido.

El centro en cuestión eligió realizar en todos los trimestres condición física y salud e ir compaginándolo en el 1er trimestre con Habilidades Deportivas individuales y en el 2º trimestre con actividades de Expresión Corporal. En el

último trimestre, se compagina con Habilidades Deportivas Colectivas. En este último trimestre es donde se ha aprovechado para impartir la UD que se ha elaborado.

Tabla 1.

Temporalización E.F. 3º ESO.

1ER TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3ER TRIMESTRE
Condición Física y Salud / Habilidades deportivas individuales	Condición Física y Salud / Expresión Corporal	Condición Física y Salud / Habilidades deportivas colectivas

Nota. En esta tabla se muestra como se ha temporalizado los contenidos a impartir en una año escolar. Elaboración propia.

Tabla 2.

Temporalización de la unidad didáctica propuesta.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	
SEMANA 1						SESIONES 1 - 5
SEMANA 2						SESIÓN 6
SEMANA 3						
SEMANA 4						
SEMANA 5						
SEMANA 6						

Nota. Se muestra cómo se llevará a cabo la realización de las sesiones, el día de la semana elegido para ello. Elaboración propia.

2. Competencias clave y específicas.

Las competencias clave escritas por el centro se basan en la LOMCE y son:

- a) Comunicación lingüística (CL).
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
- c) Competencia digital (CD).
- d) Aprender a aprender (AA).
- e) Competencias sociales y cívicas (CSYC).
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).
- g) Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Las elegidas por la alumna en prácticas, a través de la LOMLOE, para la UD en cuestión son la CCL, CD, CPAA Y CEC.

En cuanto a las competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación de 3º E.S.O. se han elegido las siguientes:

Competencia Específica 2:

Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas, funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.

Saber Básico:

De la competencia específica 2.

B. Organización y gestión de la actividad física.

- Elección de la práctica física.
- **Preparación de la práctica motriz.**
- Planificación y autorregulación de proyectos motores.

Criterios de evaluación:

De la competencia específica 2.

2.1. Desarrollar proyectos motor es de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y asegurar una participación equilibrada, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado.

2.2. Mostrar habilidades para la adaptación y la actuación ante situaciones con una elevada incertidumbre, aprovechando eficientemente las propias capacidades y aplicando de manera automática procesos de percepción, decisión y ejecución en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones y resultados obtenidos.

2.3. Evidenciar y movilizar estrategias de control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, resolviendo problemas en todo tipo de situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.

Competencia Específica 3:

Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de cualquier diferencia, priorizando el respeto entre participantes y las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos

antideportivos y desarrollando procesos que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones.

Saber Básico:

De la competencia específica 3.

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- **Toma de decisiones.**
- Esquema corporal.
- Capacidades condicionales.
- **Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: profundización, identificación y corrección de errores comunes.**
- **Creatividad motriz.**

Criterios de evaluación:

De la competencia específica 3.

3.1. Practicar y participar activamente en la organización de una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las prácticas antideportivas actuando con deportividad al asumir los roles de público, participante u otros.

3.2. Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices y proyectos para alcanzar el logro individual y grupal, participando con autonomía en la toma de decisiones vinculadas a la asignación de roles.

3.3. Relacionarse y entenderse con el resto de los participantes durante el desarrollo de diversas prácticas motrices con autonomía y haciendo uso efectivo de habilidades sociales de diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad.

3. Metodología utilizada.

La metodología que el centro ha elegido para emplear será lo menos directa posible, de la forma siguiente:

- ✓ Utilización de la enseñanza mediante la búsqueda de resolución de problemas.
- ✓ La estrategia de enseñanza será lo menos instructiva y siempre por medio de las opiniones de los compañeros como punto de partida.
- ✓ El alumno es el centro de toda la actividad, quien por medio de sus opiniones y posibilidades físicas desarrollamos los contenidos y actividades planteadas.
- ✓ El ritmo del grupo dependerá pues, de las diferentes posibilidades docentes y física de los alumnos.
- ✓ La utilización del juego como elemento motivador a la actividad.

Por parte de la alumna en prácticas, el estilo de enseñanza será la que posibilita la participación, donde se usará la resolución de problemas. La metodología se basará en una gamificación.

4. Evaluación

En esta unidad encontramos grandes diferencias entre los estudiantes. Esto es debido a cuestiones físicas, de confianza, etc. Por ello, no deberíamos basarnos exclusivamente para la evaluación en el nivel de Condición Física, sino también en la progresión, la dedicación y el esfuerzo que ha supuesto para el alumno/a.

La evaluación será continua y basada tanto en el trabajo diario realizado durante cada sesión así como en fichas, trabajos, y pruebas prácticas, escritas u orales.

Actividades de evaluación:

- Pruebas de conocimientos teóricos-prácticos
- Test de condición física.
- El trabajo diario de los estudiantes en las sesiones prácticas, en las que se tendrá en cuenta: la participación del alumno / a en clase, la uniformidad y puntualidad, la asistencia, el esfuerzo personal, la cooperación y colaboración con los compañeros/as y el respeto hacia los compañeros/as, profesor, material e instalaciones.
- Carpeta electrónica.: DNI saludable y Pasaporte Cooperativo

En cuanto a la manera de evaluar que se va a implementar en la unidad didáctica realizado por la alumna en prácticas es una rúbrica final donde se evalúa la sesión final y uno de los ítems es la puntuación del Kahoot de esta manera también se evaluó a la parte teórica de la unidad didáctica.

5. Utilización de las TIC.

En cuanto a la utilización de las TIC, el centro las utiliza en todas las unidades didácticas de una manera u otra; para la unidad didáctica de condición física y salud debían grabarse realizando ciertos ejercicios, como por ejemplo los 100 m lisos y los 200 m y una vez grabado todos los ejercicios que se habían mandado debían realizar un video único.

Otro ejemplo de utilización de TIC es en la unidad didáctica de expresión corporal que han de grabarse en grupos bailando una canción o varias es decir, pueden realizar una mezcla de canciones; el baile tenía que durar 3 minutos y luego se enseñaba en clase.

Por el lado de la alumna en prácticas el uso de las TIC se realizará el último día donde tendrán que realizar un Kahoot.

6. Atención a la diversidad. Desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad. Esfuerzo y grupos de atención especial. Actividades de refuerzo y mejora. Niveles de inclusión educativa.

En este aspecto solo contemplan atención a la diversidad en el sentido de lesiones físicas, ya sean temporales o a largo plazo.

“Dada la característica eminentemente práctica, los alumnos que tengan lesiones o limitaciones temporales o permanentes podrán tener una adaptación de las propuestas de trabajo en función del problema que presente:

- ✓ Alumnos con lesiones temporales como esguinces, fracturas, etc:
deberán realizar actividades que no supongan ningún riesgo para el miembro lesionado (flexibilidad, fuerza, etc.) Una vez que las lesiones evolucionen, se planteará un programa que rehabilitación (propiocepción, fortalecimiento de la zona lesionada, etc.)
- ✓ Alumnos con patologías en la columna vertebral:
 - Si disponen de un diagnóstico claro de la lesión que padecen y tienen indicado un trabajo de rehabilitación con unos ejercicios determinados, utilizarán la clase de Educación Física para realizarlos.
 - Si disponen de un diagnóstico claro de la lesión, pero no se le ha indicado un tratamiento rehabilitador, se les elaborará una rutina de trabajo como apoyo a la rehabilitación de su lesión.
 - Si no pueden realizar actividad física, colaborarán activamente al desarrollo de la clase realizando tareas tales como control de tiempos, anotación de ejercicios, etc.
- ✓ Alumnos indispuestos de una forma puntual (gripes, catarros, etc.) realizarán otras tareas de apoyo a la práctica de sus compañeros, tales como toma de pulsaciones, control de tiempos, anotación de ejercicios, etc.”

Por parte de la alumna en prácticas en cuanto a la atención a la diversidad se ha predispuesto que si algún estudiante no puede participar en alguna de las sesiones actuase como profesor ayudante a la hora de dar material si es necesario etcétera. Si el alumno/a no pudiese realizar ningún tipo de actividad se le mandaría realizar una búsqueda en su Ipad sobre algún deporte que sea alternativo y en los últimos 5 minutos de la clase cuente qué es lo que ha aprendido y qué es lo que más le ha gustado.

7. Actividades complementarias y extraescolares

A través del centro los estudiantes participan en competiciones escolares como puede ser de fútbol, atletismo, baloncesto realizan todos los entrenamientos de manera extraescolar.

Hoy, en cuanto a actividades complementarias pueden llegar a participar en algún torneo entre colegios durante una mañana de un día y entre semana compiten en las distintas áreas.

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

No se ha contemplado nada en cuanto a proyectos de ABP O APS, así como de programas interdisciplinares.

Por otro lado, los objetivos que se establecieron para la etapa de 3º E.S.O. en el centro son de manera resumida los siguientes:

- Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas...

- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

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

Tabla 3.
Análisis crítico de la programación de Educación Física.

Aspectos de la programación analizados	Propuestas de mejora
Cumplimiento de la legislación actual	Algunas de las competencias están desactualizadas y tendrían que renovarse con la nueva ley L.O.M.L.O.E.
Temporalización	La temporalización es correcta y adecuada ya que se adapta a festivos, fechas de exámenes, etc.
Utilización de las TIC	Hacen un uso correcto de las tics ya que innovan a la hora de hacer que mejoren sus capacidades con el ordenador ya sea en edición de vídeos, creación de pptx., etc.
Atención a la diversidad	Si bien es cierto que lo contemplan en su programa, podrían mejorar aspectos como las lesiones. Algunas lesiones no limitan el movimiento y podrían hacer que los estudiantes lesionados, por ejemplo, de un brazo ayudasen a la hora de entrega del material o de trasportar material ligero de una zona a otra. De este manera el alumno/a esta más activo en la clase y gracias a ello presta

	<p>más atención que si solo observa y escribe aquello que ve.</p>
Participación en extraescolares	<p>Están altamente implicados en este tipo de actividad ya que el ejercicio físico/deporte para este colegio es muy importante y promueven los hábitos saludables de manera activa.</p> <p>Ofrecen desde deportes más comunes como fútbol y baloncesto a tenis, karate y natación.</p>
Coherencia entre planteado y dado	<p>Se ha observado que existe un plan de enseñanza bien estructurado y que se están cumpliendo los objetivos propuestos. Esta coherencia ayuda a los alumnos/as a entender y seguir el proceso de aprendizaje de manera efectiva.</p> <p>La comunicación clara y constante con los estudiantes ha hecho posible esta coherencia.</p>
Metodologías activas	<p>El tutor del centro usaba ciertas metodologías activas como por ejemplo el aprendizaje cooperativo. Se pudo observar en varias unidades didácticas, donde los hacía trabajar en equipo para llegar a un mismo objetivo.</p>

	<p>Como propuesta de mejora, implementaría otro tipo de metodología a parte del aprendizaje cooperativo para que el alumnado aprenda de otras maneras y metodologías activas.</p>
<p>Participación en europeos, interdisciplinares</p>	<p>En este aspecto, el colegio está altamente implicado ya que participan en varias competiciones anuales donde compiten contra otros colegios de la comunidad e incluso a nivel nacional. El tipo de competición es en mayor medida de deportes, pero también participan en competiciones donde el uso de las TIC es lo principal.</p>
<p>Evaluaciones</p>	<p>Si bien es cierto que solo he podido conocer la manera de evaluar del departamento de Educación Física, me parece bastante buena ya que combina evaluación cuantitativa con la cualitativa y los porcentajes están bastante acordes a su filosofía y manera de funcionar.</p>

**VI. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA / UNIDAD DE TRABAJO
PROPUESTA**

6. PROPUESTA DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA / UNIDAD DE TRABAJO

UNIDAD DIDÁCTICA o UNIDAD DE PROGRAMACIÓN NOMBRE (Saberes Básicos Principales): “Leprechaun” (Fútbol Gaélico).				
Curso: 3º ESO	Bloque saberes básicos: B Y C	UD: FÚTBOL GAÉLICO	Trimestre: 3	Nº Sesiones: 6
Justificación: Nos encontramos en el colegio Mirabal International School, situado en Boadilla del Monte, Madrid. Cuenta con un alumnado heterogeneo. El nivel socioeconómico del centro es alto. Cuenta con rutas privadas del propio centro para todos los estudiantes que lo necesiten. El interés de los alumnos/as es heterogéneo ya que, centrándonos en el deporte, hay estudiantes con preferencia a deportes individuales y otros colectivos. Empezamos el tercer trimestre y cambiamos de bloque de contenidos. El contenido anterior fue expresión corporal donde se les enseñó salsa y bachata. En este nuevo bloque se realizarán seis sesiones de Fútbol Gaélico, deporte muy amplio en todos sus aspectos. Al ser un deporte fácil de entender y de jugar creará un buen clima en clase. Es un deporte que no requiere de una técnica muy fortalecida y por tanto, es más agradecido para los alumnos/as. Se pretende que el alumno/a esté motivado y tenga interés en los diferentes ejercicios. Y, a su vez, potenciar el compañerismo y el trabajo en equipo.				
Saberes básicos: B. Organización y gestión de la actividad física <ul style="list-style-type: none"> ○ Elección de la práctica física. ○ Preparación de la práctica motriz. ○ Planificación y autorregulación de proyectos motores. 				

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- **Toma de decisiones.**
- Esquema corporal.
- Capacidades condicionales.
- **Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: profundización, identificación y corrección de errores comunes.**
- **Creatividad motriz.**

Objetivos didácticos

1. Lograr participación de todos los alumnos/as
2. Entender el deporte y saber aplicar lo aprendido en situación real de juego.
3. Elaborar entre todos un torneo donde se aplica la Interdisciplinariedad

Reto inicial: Preguntar a compañeros/as o profesores/as sobre el Fútbol Gaélico en grupos. Conseguir respuesta a 5 preguntas que el grupo se proponga.

Temporalización (Descripción de las sesiones).

Sesión 1: C´mon

Sesión 2: Let´s

Sesión 3: Learn

Sesión 4: Bit of

Sesión 5: Gaelic

Sesión 6: Football

Situación aprendizaje final: Partido con cartas ayuda y Kahoot.

SESIONES

O.G.E. a) c) g) j) k)	C.Clave: Personal, social y de aprender a aprender. Competencia digital. Competencia ciudadana. Emprendedora.
------------------------------	--

EVALUACIÓN

Competencias específicas	Criterios de Evaluación:	Saberes básicos:	Actividades de Evaluación	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación %
2	2.1 2.2 2.3	B	Sesiones de clase sobre UD. Comportamiento, etc.	Registro anecdótico + Listas de control o cotejo / 30%
3	3.1 3.2 3.3	C	Evaluación final (torneo) con rúbrica	Rúbrica final 50% donde se incluye el Kahoot. (30%)

Metodología

Estrategia de la práctica: mixta	Estilos de enseñanza: Grupos reducidos para fomentar la participación de los alumnos/as. Resolución de problemas.
Metodologías activas y/o emergentes: Gamificación.	
Distribución grupo – clase: 4 pers / grupo	Participación: Simultanea
Posición del profesor: Interna, dentro del grupo	Feedback: Concurrente

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Principios DUA aplicados a priori: https://www.comunidad.madrid/servicios/educacion/atencion-diversidad
--

Aquí se recoge de forma general el procedimiento en la Comunidad de Madrid a la hora de abordar las clases atendiendo a la diversidad del o los alumnos/as. El resumen sobre el procedimiento es para E.S.O. y Bachillerato cada uno en su medida y línea.

Formas de implicación (Principio III): Se planteará un desafío inicial donde tendrán que (por grupos) encontrar la mayor información posible (a través de sus tablets) sobre el deporte que se les va a impartir en tan solo 2 minutos. De esta manera el profesor inicia de una manera diferente la forma en la que se presenta y se adquiere la información y así genera un interés en el alumnado.

Diferentes medios de representación (Principio I): Carteles con dibujos explicativos sobre la técnica a aprender, además de su nombre para afianzar el conocimiento. Recordarles aspectos sobre Rugby Cinta, y sobre Fútbol ya que ambos deportes influyen mucho en la UD.

Diferentes formas de acción y expresión (Principio II): No se contempla un cambio de balón a otro más blando o moldeable teniendo en cuenta que el uso inicial de los balones de volleyball ya es una ayuda al alumno/a. En un inicio el tipo de balón que se usa en este deporte que se va a impartir es más acorde a uno de fútbol, pero al ser más duro puede provocar que los alumnos/as no quieran golpearlo con la mano, por ello desde del inicio se ha decidido usar los balones de volleyball.

Independientemente de esta medida inicial, para aquellas personas que les resulte complejo el uso del balón con el pie, se les permitirá elevar el balón del suelo con la mano mientras aprenden la técnica correcta.

Dividir grupos en niveles homogéneos y trabajar aquellos aspectos que sean necesarios para la mejora. Además dar las pautas de manera que cada grupo comprenda mejor el ejercicio y el gesto a trabajar.

Mezclar grupos y realizar metodología en la cual los que dominan mejor la técnica ayuden a los que les resulta más compleja ya que se ha visto que entre iguales suelen entenderse mejor al tener una manera de expresarse parecida. Si el estudiante tiene TDAH se intentará que sea el responsable del grupo a la hora de ayudarles a mejorar en algún aspecto técnico, etc., para mantener en todo lo posible su foco de atención.

Si hay algún lesionado/a ocasional, se le introducirá en el grupo como ayudante del líder del grupo, o si se realizan juegos será el entrenador/a de cada equipo. Si hay partido, no se le dará el rol de arbitro ya que puede provocar disputas entre los estudiantes y entorpecer la dinámica de la clase.

Para saber si todas los posibles cambios funcionan, se seguirá evaluando de la misma manera, con la rúbrica pertinente de cada día y la rúbrica final de la última sesión.

Actividades de Refuerzo para alumnos de bajo nivel

Se realizarán ejercicios adaptados, con menos complejidad que el original y se irá introduciendo más nivel de dificultad a medida que avancen.

Actividades de Ampliación para alumnos alto nivel

Se les enseñará conceptos no contemplados en el nivel que se va a impartir para que puedan seguir mejorando y no tengan la sensación de estancamiento.

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

Discapacidad sensorial: adaptar el entorno, ya sea la zona de juego, o materiales

Discapacidad visual: no habría grandes refuerzos salvo apartar materiales que dificulten el juego, se mantendría los grupos para el trabajo

Discapacidad auditiva: Las explicaciones irían acompañadas de unos carteles donde pusiese la misma explicación, además de otros carteles con símbolos que se relacionarían con una acción o situación concreta.

Discapacidad intelectual: Las tareas a realizar se harían más simples a la hora de explicarlo y realizarlo

NEE transitorias: Ir trabajando los diferentes roles que se pueden dar en el deporte, a parte del de jugador.

Material didáctico y deportivo

Deportivo:

- ✓ Convencional: Petos
- ✓ Convencional utilizado de manera no convencional: picas, balones de volleyball

Instalaciones/Espacios:

- Pista de fútbol 11

Herramientas TIC-TAC-TEP:



Interdisciplinariedad: Se conectará con Nuevas Tecnologías, realizarán el torneo de manera que tengan que usar las tablets y todos los medios tecnológicos que necesiten.

Utilizarán además lo aprendido en Dibujo Técnico para elaborar un mural anunciando los puntos clave del torneo de la UD. También se conectará con Inglés ya que el deporte es originario de Irlanda y las acciones se dicen en Inglés.

Otros:

Para días de lluvia:

Material

- ✓ No convencional: Globos (3/persona), 1 bolsa de arroz / 3 personas (se contempla en día de lluvia)

Idea: Malabares, realizar con globos y arroz 3 bolas de malabares, luego jugar con esas bolas sentados realizando estrategias que se puedan aplicar a la UD.

Bibliografía/Webgrafía:

Para la creación de las sesiones, se sacaron ciertas ideas de

García Rodríguez, D. (2022,17 de Noviembre). *Deporte alternativo fútbol gaélico*. Ministerio de Educación. Junta de Castilla y León. <https://www.educa.jcyl.es/crol/es/recursos-educativos/futbol-gaelico>

Para la creación de las sesiones, se sacaron ciertas ideas del Ministerio de Educación de la Junta de Castilla y León, donde hablan sobre el Fútbol Gaélico. Y proponen como enseñarlo en las aulas.

Si bien es cierto que ellos plantean cada sesión como si fuese un equipo y por lo tanto cada sesión es un momento de la temporada.

En las siguientes sesiones planteadas e impartidas en el colegio Mirabal International School, se puede observar que se quiso enfocar más en juegos, dado que nos hemos centrado en la gamificación como medio de enseñanza. Se puede observar que se impartieron sesiones donde aprendiesen la técnica y la táctica

básicas más allá de saber cómo competir de manera exacta y con todas y cada una de las normas.

Para estas sesiones se introdujo la historia que guiaría la gamificación, esta historia está ambientada en Mario Bros ya que, gracias a la película emitida en cines volvió a estar en auge y, por tanto, todos los estudiantes conocían los personajes y sus “Mundos”.

La historia contada a los alumnos y alumnas del centro es la siguiente:

“En un tranquilo pueblo llamado Boadilla del Monte, un grupo de estudiantes de 3º de la ESO asistía a la Escuela Mirabal International School. Estos estudiantes eran apasionados del deporte y se destacaban por su talento en el Fútbol Gaélico, un deporte popular en la región. Siempre trabajaban en equipo y se esforzaban al máximo para lograr la victoria.

Sin embargo, un día, un villano llamado Galigus, quien estaba celoso del éxito y la popularidad de los estudiantes, decidió arruinar su oportunidad de brillar. Galigus era un exjugador de Fútbol Gaélico, el cual gozaba de gran prestigio y popularidad en su época, y que por miedo a ser olvidado estaba dispuesto a vengarse y humillar a los estudiantes si no demostraban sus habilidades en un partido final.

Los estudiantes estaban consternados por la noticia de que Galigus los desafiara con el partido más importante de sus vidas. Sabían que necesitaban una ayuda adicional para enfrentar a este villano despiadado. Fue entonces cuando se les ocurrió una idea audaz: pedir ayuda a Mario y sus amigos, famosos héroes de los videojuegos.

Los estudiantes buscaron en Internet y descubrieron que Mario y sus amigos estaban disfrutando de unas merecidas vacaciones en un lugar paradisíaco.

Decididos a obtener su ayuda, los estudiantes emprendieron un viaje lleno de aventuras para encontrarles y pedirles que se unieran a su equipo.

Después de superar obstáculos y desafíos emocionantes, los estudiantes finalmente encontraron a Mario, Luigi, y Yoshi en una playa tropical. Les explicaron su situación y cómo Galigus quería que demostrasen que eran dignos de jugar este deporte en un partido final de Fútbol Gaélico. Aunque al principio Mario y sus amigos no estaban familiarizados con ese deporte en particular, se dieron cuenta de la importancia que tenía para los estudiantes y aceptaron ayudarlos.

Mario y sus amigos utilizaron su magia especial para crear cartas mágicas relacionadas con su mundo que los estudiantes podrían utilizar durante el partido. Cada carta tenía un poder especial inspirado en los elementos de los videojuegos de Mario Bros, pero para poder conseguirlas, debían realizar una serie de ejercicios y superarlos con éxito. Una vez que hubiesen conseguido el mayor número de cartas posibles podrían jugar el partido final.

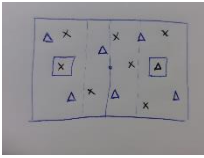
Pero... ¿cómo acabaría el partido final? ¿Demostrarían su valía y la capacidad de jugar en equipo, de demostrar todo su potencial?”.



En cuanto a los equipos, ya están divididos por “Equipo de peto” y “Equipo sin peto” estos equipos ya estaban formados a principio de curso y sufrieron muy pocos cambios. Los cambios se debieron a lesiones o ausencias por enfermedad.

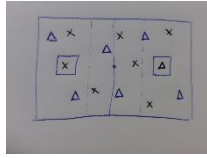
Por otro lado, cabe destacar que la enseñanza de este deporte puede ser muy nutritiva para los estudiantes ya que aparte de aprender un deporte nuevo, aprenden vocabulario específico por lo que estaríamos ante una enseñanza interdisciplinar


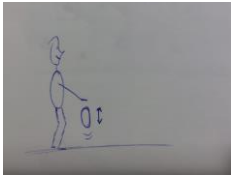

donde el inglés también cobra importancia ya que, en este colegio este idioma es muy importante en su educación.

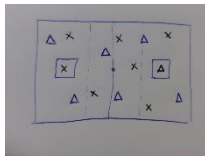
A continuación se adjuntan las sesiones planteadas de la Unidad Didáctica en cuestión.



Título Unidad de Programación: “Leprechaun” Fútbol Gaélico			
Sesión nº: 1 / 6		Curso: 3ESO	Trimestre: 3º
Nombre de la Sesión: C'mon Duración: 30 mins Tipo Sesión: Introdutoria			
Instalaciones: campo de fútbol Material: balones de volleyball y petos Nº			
Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión: Aprender el pase de puño.			
Saberes básicos desarrollados:			
B. Organización y gestión de la actividad física			
<ul style="list-style-type: none"> Preparación de la práctica motriz. 			
C. Resolución de problemas en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: 			
profundización, identificación y corrección de errores comunes.			
Justificación de la Metodología: Se utiliza esta metodología ya que ayuda al alumnado a participar en mayor medida. Además, mejora de la atención, aumentar la participación y mejora la adquisición de conocimientos.			
Estilo Enseñanza: Resolución de problemas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: Gamificación.			
Estrategia: mixta			
Agrupación de los alumnos/as: 4/ grupo			
Posición Profesor: Interna, dentro del grupo Tipo Feedback: concurrente			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Juego de los 10 pases sin normas extras.		5

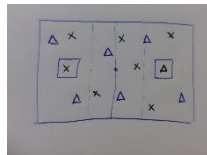
Parte principal	<p><i>Explicación de un tipo de pase utilizado en Fútbol Gaélico.</i></p> <p><u>Nivel 1. Reino champiñón.</u></p> <p>Juego de 2 vs 2, posesión 10 pases. Única norma → pasar con el pase específico de mano de gaelic football.</p> <p>Juego en porterías, 2 vs 2. Posesión + tiro con la mano o pase ya practicado. Solo se puede tirar dentro del área, si se hace fuera pierden una vida ya que la zona exterior si se realiza un tiro se convierte en personaje pequeño (se ponen de rodillas) 2s, como si se hubiesen comido un champiñón azul del nivel de Mario Bros.</p> <p>Al final las parejas que ganen más puntos y con diferencia de 2, tendrán opción a coger una carta ayuda para la sesión final</p>		20
V. Calma	Movilidad articular + recogida del material + feedback general		5
<p>Actividades de Refuerzo: Se realizarán ejercicios adaptados, con menos complejidad que el original y se irá introduciendo más nivel de dificultad a medida que avancen.</p> <p>Actividades de Ampliación: Se les enseñará conceptos no contemplados en el nivel que se va a impartir para que puedan seguir mejorando y no tengan la sensación de estancamiento.</p>			
<p>Observaciones:</p>			





Título Unidad de Programación: “Leprechaun” Fútbol Gaélico			
Sesión nº: 2 / 6		Curso: 3ESO	Trimestre: 3º
Nombre de la Sesión: Let´s		Duración: 30 mins	Tipo Sesión: Introdutoria
Instalaciones: campo de fútbol		Material: balones de volleyball y petos	Nº
Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión: Aprender a avanzar botando a los 3 – 4 pasos especificados en las normas del GAA.			
Saberes básicos desarrollados:			
B. Organización y gestión de la actividad física			
<ul style="list-style-type: none"> Preparación de la práctica motriz. 			
C. Resolución de problemas en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: 			
profundización, identificación y corrección de errores comunes.			
Justificación de la Metodología: Se utiliza esta metodología ya que ayuda al alumnado a participar en mayor medida. Además, mejora de la atención, aumentar la participación y mejora la adquisición de conocimientos.			
Estilo Enseñanza: Resolución de problemas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: Gamificación.			
Estrategia: mixta			
Agrupación de los alumnos/as: 4/ grupo			
Posición Profesor: Interna, dentro del grupo Tipo Feedback: concurrente			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	Juego de los 10 pases, pero con el pase aprendido correspondiente a la Unidad Didáctica.		5

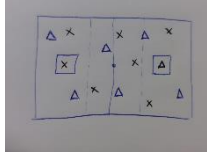
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Parte principal</p>	<p><u>Nivel 2. Reino de arena</u></p> <p>Juego 2 vs 2, posesión 10 pases. Única norma → pasar con el pase específico de pie de gaelic football + avance con bote a los 4 pasos.</p> <p>Juego 2 vs 2, posesión 10 pases. Ídem + avance con bote a los 4 pasos. Si no se hace así, se convierten en arena (teniendo que tumbarse) por 1s y el balón pasa a la otra pareja.</p> <p>Juego En porterías, 2 vs 2. Posesión con avance + tiro con la mano / pase ya practicado. Mismas normas que en la sesión anterior</p> <p>Al final las parejas que ganen más puntos y con diferencia de 2, tendrán opción a coger una carta ayuda para la sesión final</p>	 	<p>20</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">V. Calma</p>	<p>Movilidad articular + recogida del material + feedback general</p>		<p>5</p>
<p>Actividades de Refuerzo: Se realizarán ejercicios adaptados, con menos complejidad que el original y se irá introduciendo más nivel de dificultad a medida que avancen.</p> <p>Actividades de Ampliación: Se les enseñará conceptos no contemplados en el nivel que se va a impartir para que puedan seguir mejorando y no tengan la sensación de estancamiento.</p>			
<p>Observaciones:</p>			




Título Unidad de Programación: “Leprechaun” Fútbol Gaélico			
Sesión nº: 3 / 6		Curso: 3ESO	Trimestre: 3º
Nombre de la Sesión: Learn		Duración: 30 mins	Tipo Sesión: Introdutoria
Instalaciones: campo de fútbol		Material: balones de volleyball y petos Nº	
Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión: Aprender a avanzar con la picada de pie tras 3 – 4 pasos			
Saberes básicos desarrollados:			
B. Organización y gestión de la actividad física			
<ul style="list-style-type: none"> • Preparación de la práctica motriz. 			
C. Resolución de problemas en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: 			
profundización, identificación y corrección de errores comunes.			
Justificación de la Metodología: Se utiliza esta metodología ya que ayuda al alumnado a participar en mayor medida. Además, mejora de la atención, aumentar la participación y mejora la adquisición de conocimientos.			
Estilo Enseñanza: Resolución de problemas			
Modelo pedagógico, metodología activa: Gamificación.			
Estrategia: mixta			
Agrupación de los alumnos/as: 4/ grupo			
Posición Profesor: Interna, dentro del grupo Tipo Feedback: concurrente			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	Juego de los 10 pases, pero con el pase y el desplazamiento aprendidos correspondientes a la Unidad Didáctica.		5

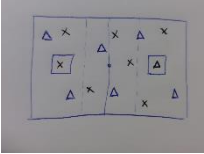
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Parte principal</p>	<p><u>Nivel 3. Reino de hielo.</u></p> <p>Juego 2 vs 2, posesión 10 pases. Única norma → pasar con los pases específicos de gaelic football + avanzar con el toque de pie a los 4 pasos.</p> <p>Ídem, pero la norma es → cada 4 pasos realizar 1 toque o bote, alternarlos + el pase aprendido. Tienen que avanzar al menos 1 vez obligatoriamente. Si no se hace así, se convierten en hielo por 1s y el balón pasa a la otra pareja.</p> <p>En porterías, 4 vs 4. Posesión con avance + tiro con la mano o pie / pases ya practicados. Mismas normas que en la sesión anterior.</p> <p>Al final los grupos de 4 que ganen más puntos y con diferencia de 2, tendrán opción a coger una carta ayuda para la sesión final.</p>		<p>20</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">V. Calma</p>	<p>Movilidad articular + recogida del material + feedback general</p>		<p>5</p>
<p>Actividades de Refuerzo: Se realizarán ejercicios adaptados, con menos complejidad que el original y se irá introduciendo más nivel de dificultad a medida que avancen.</p> <p>Actividades de Ampliación: Se les enseñará conceptos no contemplados en el nivel que se va a impartir para que puedan seguir mejorando y no tengan la sensación de estancamiento.</p>			
<p>Observaciones:</p>			



Título Unidad de Programación: “Leprechaun” Fútbol Gaélico			
Sesión nº: 4 / 6		Curso: 3ESO	Trimestre: 3º
Nombre de la Sesión: Bit of Duración: 30 mins Tipo Sesión: Desarrollo / Introdutoria			
Instalaciones: campo de fútbol Material: picas, balones de volleyball y petos			
Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión: Aprender tiro con pie + elevar la pelota del suelo.			
Saberes básicos desarrollados:			
B. Organización y gestión de la actividad física			
<ul style="list-style-type: none"> Preparación de la práctica motriz. 			
C. Resolución de problemas en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: 			
profundización, identificación y corrección de errores comunes.			
Justificación de la Metodología: Se utiliza esta metodología ya que ayuda al alumnado a participar en mayor medida. Además, mejora de la atención, aumentar la participación y mejora la adquisición de conocimientos.			
Estilo Enseñanza: Resolución de problemas			
Modelo pedagógico, metodología activa: Gamificación.			
Estrategia: mixta			
Agrupación de los alumnos/as: 4/ grupo			
Posición Profesor: Interna, dentro del grupo Tipo Feedback: concurrente			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Juego de los 10 pases, pero con el pase, el desplazamiento aprendidos correspondientes a la Unidad Didáctica.		5

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Parte principal</p>	<p><u>Nivel 4. Reino de lava.</u></p> <p>Juego 4 vs 4, posesión 10 pases. → cada 4 pasos realizar 1 toque o bote, alternarlos. + el pase aprendido.</p> <p>Posesión 10 pases - Pase y elevo. → Realizar el pase raso ya sea con mano o pie y el compañero ha de elevar el balón con el pie. Todo lo demás, ídem.</p> <p>En porterías, 4 vs 4. Posesión + tiro con el pie por arriba de la portería / pases ya practicados. Mismas normas que en la sesión anterior. Si no se hace así, se queman por 1s y el balón pasa a la otra pareja.</p> <p>Al final los grupos de 4 que ganen más puntos y con diferencia de 2, tendrán opción a coger una carta ayuda para la sesión final.</p>	  	<p>20</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">V. Calma</p>	<p>Movilidad articular + recogida del material + feedback general</p>		<p>5</p>
<p>Actividades de Refuerzo: Se realizarán ejercicios adaptados, con menos complejidad que el original y se irá introduciendo más nivel de dificultad a medida que avancen.</p> <p>Actividades de Ampliación: Se les enseñará conceptos no contemplados en el nivel que se va a impartir para que puedan seguir mejorando y no tengan la sensación de estancamiento.</p>			
<p>Observaciones:</p>			

Título Unidad de Programación: “Leprechaun” Fútbol Gaélico			
Sesión nº: 5 / 6		Curso: 3ESO	Trimestre: 3º
Nombre de la Sesión: Gaelic		Duración: 30 mins	Tipo Sesión: Culminativa
Instalaciones: campo de fútbol		Material: picas, balones de volleyball y petos	
Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión: Aprender el pase de puño y avanzar sin botar solo dos pasos.			
Saberes básicos desarrollados:			
B. Organización y gestión de la actividad física			
<ul style="list-style-type: none"> Preparación de la práctica motriz. 			
C. Resolución de problemas en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: 			
profundización, identificación y corrección de errores comunes.			
Justificación de la Metodología: Se utiliza esta metodología ya que ayuda al alumnado a participar en mayor medida. Además, mejora de la atención, aumentar la participación y mejora la adquisición de conocimientos.			
Estilo Enseñanza: Resolución de problemas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: Gamificación-			
Estrategia: mixta			
Agrupación de los alumnos/as: 4/ grupo			
Posición Profesor: Interna, dentro del grupo Tipo Feedback: concurrente			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Juego de los 10 pases con normas que ayuden a UD.		5

<p>Parte principal</p>	<p><u>Nivel 5. Reino de las nubes.</u></p> <p>Juego 5 vs 5, posesión 10 pases. → cada 4 pasos realizar 1 toque o bote, alternarlos. + tipos de pases aprendidos.</p> <p>Juego 10 vs 10, posesión 10 pases → Ídem que ejercicio anterior.</p> <p>10 vs 10 con tiro a portería arriba o abajo → normas propias del gaelic football. Partido sin las cartas ayuda. Este partido servirá de ayuda a adaptación a una situación más real.</p> <p>El equipo que gane conseguirá una o dos últimas cartas ayuda para la sesión final.</p>	 	<p>20</p>
<p>V. Calma</p>	<p>Movilidad articular + recogida del material + feedback general</p>		<p>5</p>
<p>Actividades de Refuerzo: Se realizarán ejercicios adaptados, con menos complejidad que el original y se irá introduciendo más nivel de dificultad a medida que avancen.</p> <p>Actividades de Ampliación: Se les enseñará conceptos no contemplados en el nivel que se va a impartir para que puedan seguir mejorando y no tengan la sensación de estancamiento.</p>			
<p>Observaciones:</p>			

Título Unidad de Programación: “Leprechaun” Fútbol Gaélico			
Sesión nº: 6 / 6		Curso: 3ESO	Trimestre: 3º
Nombre de la Sesión: Football		Duración: 30 mins	Tipo Sesión: Evaluativa
Instalaciones: campo de fútbol		Material: picas, balones de volleyball y petos	
Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión: Capacidad de aplicar los aspectos aprendidos en el partido final			
Saberes básicos desarrollados:			
B. Organización y gestión de la actividad física			
<ul style="list-style-type: none"> Preparación de la práctica motriz. 			
C. Resolución de problemas en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: profundización, identificación y corrección de errores comunes. 			
Justificación de la Metodología: Se utiliza esta metodología ya que ayuda al alumnado a participar en mayor medida. Además, mejora de la atención, aumentar la participación y mejora la adquisición de conocimientos.			
Estilo Enseñanza: Resolución de problemas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: Gamificación.			
Estrategia: mixta			
Agrupación de los alumnos/as: 4/ grupo			
Posición Profesor: Interna, dentro del grupo Tipo Feedback: concurrente			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Juego de los 10 pases con normas que ayuden a UD.		5

<p>Parte principal</p>	<p>Partidos finales organizados por los estudiantes → con los partidos se evalúa el respeto, el compromiso y los principios técnico – tácticos básicos del gaelic football.</p>		<p>20</p>
<p>V. Calma</p>	<p>Movilidad articular + recogida del material + feedback final general</p>		<p>5</p>
<p>Actividades de Refuerzo: no se contemplan</p>			
<p>Actividades de Ampliación: no se contemplan</p>			
<p>Observaciones:</p>			

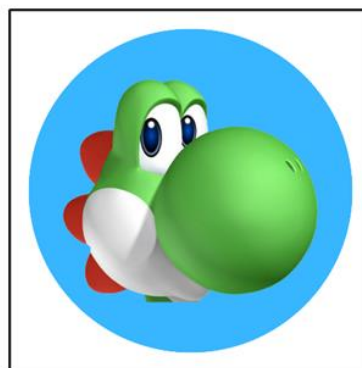
En todas las sesiones, a través de los juegos se iban dando las “cartas ayuda” preparadas previamente. Estas “cartas ayuda” eran parte de la gamificación y aunque se van consiguiendo a lo largo de las sesiones se usan solo en el partido final. Las cartas se conseguían al lograr superar los retos de cada ejercicio.

Las “cartas ayuda” se realizaron en “Canva” una plataforma de creación. Las cartas de las que disponían y podían conseguir si superaban los retos eran las siguientes:

Figura 2.

“Cartas ayuda” de la gamificación propuesta.

		
<p style="text-align: center;">LUIGI</p> <p>Su amor por los fantasmas hará que puedan llegar hasta medio campo sin oposición. Solo se usa en ataque.</p>	<p style="text-align: center;">MARIO</p> <p>Gracias a su perseverancia, podrás disponer de 1 tiro extra en los últimos 2 minutos de partido. Solo se usa en ataque.</p>	<p style="text-align: center;">1 UP</p> <p>El champiñón verde es conocido por sus vidas extras. Con esta carta, podrás reintentar una jugada. Solo se usa en ataque.</p>
		
<p style="text-align: center;">ESTRELLA</p> <p style="text-align: center;"><small>COMODÍN DE ATAQUE</small></p> <p>Con esta carta, te haces más fuerte, lo que permite copiar la recompensa de una carta de ataque. Se puede usar en los últimos 5 minutos de una de las partes.</p>	<p style="text-align: center;">BOWSER</p> <p>Este personaje es conocido por sus cambios en las reglas. Con esta carta, podrás añadir 1 minuto más a una de las dos partes del partido. Se usa en defensa y en ataque.</p>	<p style="text-align: center;">CALAMAR</p> <p>A este personaje le gusta tapar la vista de sus oponentes. Con esta carta podrás hacer que el equipo rival cierre los ojos por 1s. Solo se usa en ataque.</p>



EL TUBO

Congelas el partido, tienes 2s para "teletransportarte" donde quieras. Solo se usa en defensa.

CUADRADO "?"

COMODÍN DE DEFENSA

Con esta carta puedes copiar la recompensa de una carta que se pueda usar solo en defensa. Se puede usar en los últimos 5 minutos de cada parte.

YOSHI

Su capacidad de absorber objetos hará que puedas robar el balón y pasar al ataque en los últimos 3 minutos de partido. Solo se usa en defensa.



PLANTA PIRAÑA

Con esta carta debilitas a la persona con el balón, obligando a pasar a alguien de su equipo que esté por detrás de esta persona. Solo se usa en defensa.

FANTASMA

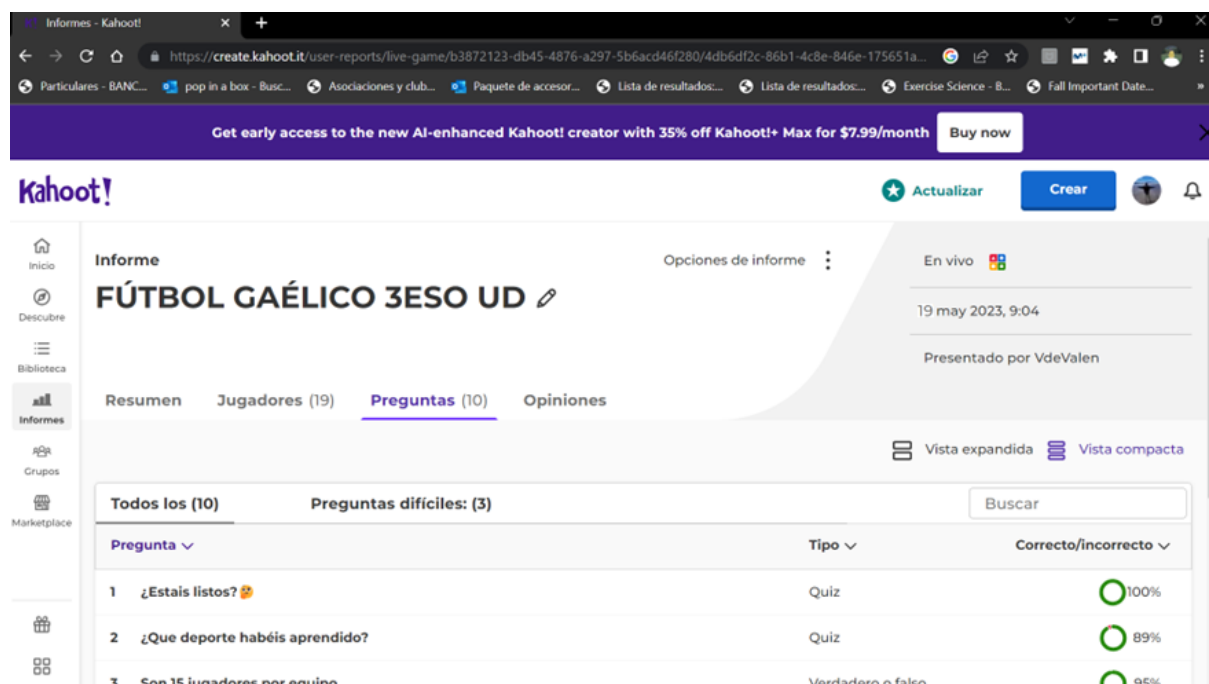
Este personaje es conocido por robar objetos. Podrás robar y usar una carta de un rival. Solo se puede robar una carta de defensa.

Nota. "Cartas ayuda" propuestas, basadas en el mundo de Mario Bros. Elaboración propia realizada en la plataforma Canva.

En cuanto el Kahoot realizado en la última sesión, se compone de 10 preguntas, estas preguntas tienen diferente dificultad pero todas ellas son aptas para el nivel exigido a los estudiantes en cuanto a la parte teórica de esta Unidad Didáctica.

Figura 3.

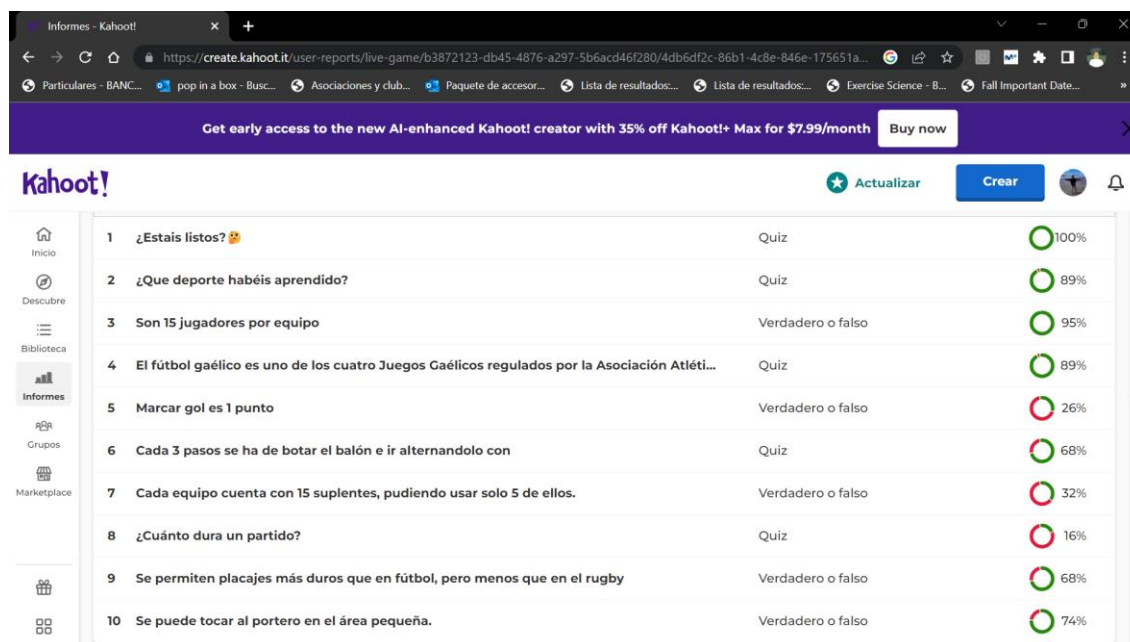
Kahoot



Nota: Preguntas realizadas al grupo de 3º ESO a través del Kahoot.

Figura 4.

Kahoot segunda parte.



Nota: Preguntas realizadas al grupo de 3ª ESO a través del Kahoot.

La rúbrica final donde se evalúa el Kahoot y la sesión final, está compuesta por 5 items considerados importantes en esta Unidad Didáctica.

Figura 5.

Rúbrica final de Unidad Didáctica

		MUY BIEN 2 PTS	BIEN 1 PTS	REGULAR 0'5 PTS
Carta Competencia CCL	30 %	Entiende correctamente el funcionamiento de cada carta y las usa de manera adecuada	No comprende el funcionamiento de alguna de las cartas y no las usa de manera correcta.	No comprende el funcionamiento de las cartas ayuda ni como usarlas
Kahoot Competencia CD	10 %	Participa en el Kahoot y tiene mas de 7000 puntos	Participa en el Kahoot y tiene mas de 5000 puntos	Participa en el Kahoot y tiene mas de 4000 puntos
Equipo Competencia VPAA	15 %	Participa activamente en el partido, colabora, etc	Participa en la mayor parte del partido y colabora con su equipo en la mayor parte del mismo	Participa de manera pobre en el partido
Respeto Competencia CEC	15 %	100% Respeto hacia el deporte aprendido, además de a sus compañeros y profesor	Tiene alguna falta leve de respeto al deporte y / o a sus compañeros y profesor	No respeta el deporte aprendido y / o a sus compañeros y profesor
Juego UD	30 %	Ha entendido correctamente el deporte aprendido	Ha aprendido casi por completo la parte técnica y táctica del deporte	Le cuesta la mayoría de las acciones de este deporte así como de su entendimiento

Nota. Se muestra una imagen de los items de la rúbrica final (partido). Elaboración propia realizada en Additio.

VII. CONCLUSIONES

7. CONCLUSIONES

Tras la realización de las sesiones en el centro educativo, se ha podido llegar a una serie de conclusiones:

Según los objetivos generales:

1. Presentar una Unidad Didáctica de Fútbol Gaélico
2. Profundizar en el conocimiento de la gamificación
3. Establecer instrumentos de evaluación basados en la gamificación

Conclusión del objetivo general 1: se puede concluir que se ha logrado con éxito, ya que se ha desarrollado y presentado la propuesta e introducción a la enseñanza del Fútbol Gaélico en un entorno educativo. Esta unidad didáctica se han incluido los aspectos esenciales del juego, los fundamentos técnicos, las reglas, la táctica y las estrategias.

Conclusión objetivo general 2: también se ha conseguido este objetivo ya que se ha llevado a cabo una investigación exhaustiva y se ha adquirido un conocimiento profundo sobre los principios y elementos clave de la gamificación. Se ha investigado la manera de utilizar elementos de juego en otros contextos no lúdicos, como la educación, con el fin de mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes.

Conclusión objetivo general 3: En lo que respecta al objetivo de establecer instrumentos de evaluación basados en la gamificación, podemos concluir que también se ha logrado. Se han diseñado y desarrollado instrumentos de evaluación innovadores y basados en la gamificación para medir el progreso, el rendimiento y el logro de los estudiantes en la Unidad Didáctica de Fútbol Gaélico. Estos

instrumentos de evaluación van más allá de los métodos tradicionales, incorporando elementos de juego que fomentan la participación activa (Kahoot) el compromiso continuo de los estudiantes entre otros.

En resumen, los tres objetivos generales propuestos se han logrado realizar con éxito. La Unidad Didáctica de Fútbol Gaélico se ha presentado de manera completa, se ha profundizado en el conocimiento de la gamificación y se han establecido instrumentos de evaluación basados en esta metodología.

En cuanto a los objetivos específicos:

1. Desarrollar las sesiones de la Unidad Didáctica propuesta
2. Describir experiencias de éxito realizadas en gamificación en el Fútbol Gaélico.
3. Desarrollar rúbricas para la evaluación de la unidad didáctica.

Conclusión objetivo específico 1: En cuanto a este objetivo, podemos concluir que se ha logrado con éxito. Se han diseñado y estructurado sesiones detalladas que abarcan los aspectos esenciales del Fútbol Gaélico, como los fundamentos técnicos, las reglas, la táctica y las estrategias. Además, en estas sesiones se proporciona un plan de enseñanza a través de la gamificación. Con este logro, se ha establecido la base para implementar la Unidad Didáctica de manera efectiva.

Conclusión objetivo 2: lamentablemente, no se ha logrado cumplir el objetivo de describir experiencias de éxito realizadas en gamificación en el Fútbol Gaélico. Esto se ha debido a la falta de información disponible. Aunque se realizó una investigación exhaustiva, no se encontraron casos específicos de gamificación aplicada al Fútbol Gaélico, sin embargo, sí se hizo solo de gamificación o solo sobre el Fútbol Gaélico pero enfocado al entrenamiento.

Conclusión objetivo 3: En relación a este objetivo, podemos concluir que se ha logrado con éxito. Se han diseñado rúbricas específicas y adecuadas para evaluar el desempeño de los estudiantes en la Unidad Didáctica de Fútbol Gaélico. Estas rúbricas se diseñaron en Additio. Las rúbricas han permitido una evaluación clara y objetiva de los logros de los estudiantes en términos de técnicas, tácticas, comprensión del juego y habilidades generales. Con este logro, se proporciona un marco de evaluación coherente y válido para medir el progreso y el aprendizaje de los estudiantes en la Unidad Didáctica.

7.1. Conclusión personal.

En cuanto a las sesiones, se ha visto una motivación alta en el alumnado, incluso en aquellos alumno/as donde en otras Unidades Didácticas se ha observado como hacían mucho menos esfuerzo y se apreciaba menor motivación.

El incentivo de poder conseguir “cartas ayuda” para la sesión final ha hecho que todos diesen lo mejor de sí mismos para poder ayudar a su equipo a conseguir dichas cartas.

Además, el convertir todo en una especie de juego ha hecho que no notasen tanto la presión de aprender para aprobar y sí sintiesen más la necesidad de aprender para divertirse y conseguir las recompensas.

A la hora de iniciar la clase, muchos de los estudiantes llevaban la iniciativa en cuanto a la necesidad de saber que hacer para seguir consiguiendo las cartas ayuda de ese día.

En cuanto a la última sesión donde se hizo el Kahoot y el partido final, se puede ver que aunque algunos aspectos teóricos no estaban del todo aprendidos, todos/as tenían una buena motivación hacia el Kahoot incluso sabiendo que es una manera

de evaluarles. En definitiva, el uso de un test más llevado por la parte de la gamificación hace que la presión de cada individuo a enfrentarse a este disminuya. Por último, en el partido se pudo observar que la mayoría de los estudiantes habían comprendido el tipo de pase que se realiza con la mano así como con el pie. También se observó que las técnicas con el pie si bien son más complejas también eran capaces de realizarlas. Aunque alguna de las ejecuciones no fuesen del todo correctas el hecho de que lo intentasen y supiesen que debían hacerlo es un gran logro.

Las “cartas ayuda” de Mario Bros ayudaron notablemente a la participación de todos y cada uno de los estudiantes, así como el trabajo en equipo (ya que debían ponerse de acuerdo tanto en el orden como en cuando usar las cartas que habían conseguido).

Se esperaba que el alumnado tuviese mayor motivación hacia el aprendizaje y la práctica de la Unidad Didáctica ya que según Jamshidifarsani et al. (2021) “Los resultados mostraron que el grupo experimental (grupo con la gamificación) tenía un compromiso significativamente mejor y un rendimiento superior. Además, el grupo experimental mostró un rendimiento significativamente mejor en un reto multitarea diseñado para evaluar la automaticidad.”

Por otro lado se quiso usar un recurso TIC como es el Kahoot debido a que algunos estudios demostraron que este recurso también ayuda significativamente al aprendizaje, etc.

“Como demuestran los resultados de este estudio, existen diferencias significativas en la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos tras aplicar metodología flipped classroom.

Por tanto, concluimos que el cambio metodológico cambio metodológico que se llevó a cabo en la asignatura de "Teoría e Historia de la Educación Física, Actividad Física y Deporte" por parte del profesorado ayudó a los alumnos a integrar sus conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la enseñanza superior." Sevillano-Monje et al. (2022).

VIII. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

8. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.

Si bien es cierto que se pudo implementar la Unidad Didáctica sin problemas, una de las limitaciones con la que nos encontramos fue parte del material, en cuanto a las porterías no los palos que se proyectan en vertical a los palos laterales de la portería se caían cada vez que eran golpeados, por lo que al principio a los alumnos/as les costaba más decidir tirar por arriba del travesaño y no solo marcar gol para poder puntuar.

Otra limitación fueron las pequeñas lesiones en horario de alguno de los estudiantes, estas lesiones provocaban que cuando se volvían a incorporar a la práctica deportiva se habían quedado retrasados, sobre en el entendimiento del deporte más que de la parte técnica.

Como posible proyecto de investigación podría realizarse un experimento donde este mismo deporte se impartiese a través de la gamificación y a través de una enseñanza más tradicional y así comparar tanto de manera cualitativa como cuantitativa, el aprendizaje adquirido, ya sea a través de un test teórico, como con un test más subjetivo donde se le preguntase al alumnado su implicación y motivación en las clases y así concretar mejor si los buenos resultados obtenidos han sido por el propio deporte o por la metodología usada (gamificación)

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Castro, C. I., De Lourdes, M., Estevez, P., Ulloa, C., & Tanguila, S. (2023). La gamificación en la educación: evaluación de técnicas y aplicaciones para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. *Ciencia latina*, 7(2), 1438-1460. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5412
- Cuesta J. (2016, 4 abril). *Juego y teatro. Una propuesta de (re)gamificación escénica. Investigación teórico-práctica sobre los indicadores de ludismo en los procesos de creación dramática.* <https://www.tesisenred.net/handle/10803/385016#page=1>
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011, May). Gamification. Using game-design elements in non-gaming contexts. In *CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (2425-2428). ACM. DOI 10.1145/1979742.1979575
- Fernández-Rio, J., de las Heras, E., González, T., Trillo, V., & Palomares, J. (2020). Gamification and Physical Education. Viability and Preliminary Views from Students and Teachers. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(5), 509–524.
- GAA. <https://www.gaa.ie/my-gaa/getting-involved/gaelic-football>
- García Rodríguez, D. (2022,17 de Noviembre). *Deporte alternativo fútbol gaélico.* Ministerio de Educación. Junta de Castilla y León. <https://www.educa.jcyl.es/crol/es/recursos-educativos/futbol-gaelico>
- Hallal, P.C., Victora, C.G., Azevedo, M.R. and Wells, J.C. (2006) Adolescent physical activity and health. *Sports Medicine* **36**, 1019-1030.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, 1 Enero). *Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification.* IEEE Conference Publication | IEEE Xplore. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978>

Jamshidifarsani, H., Tamayo-Serrano, P., Garbaya, S., & Lim, T. (2021). A Three-Step Model for the Gamification of Training and Automaticity Acquisition. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(4), 994–1014.

Kieran O., (2017). Irish Sports Monitor. Sport Ireland. *Annual Report Ipsos MRBI*

Lavilla Muñoz, D., & Sánchez Franco, V. (2023). Empresa informativa y gamificación en la pandemia: Aproximación hacia la interactuación del prosumer. *Global Media Journal México*, 20(38), 52–70. <https://doi.org/10.29105/gmjmx20.38-492>

Masapanta, V. A. (2018). *Diseño de un modelo de intervención basada en gamificación y neuromarketing para el mejoramiento del clima laboral en una empresa de fabricación de productos de acero*. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2894>.

Mirabal International School. (s. f.). Solo Boadilla. <https://www.soloboadilla.es/noticias/publicadas/guiadecentroseducativos/mirabal-international-school/>

Monguillot, M., Gonzalez, C., Zurita, C., Almirall L., & Guitert M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts: Educación física y deportes*, (119). <https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/291497>

Muntané, A. D. (2017). *Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6628734>

Pérez, R. (2012). *La práctica artística como investigación: propuestas metodológicas*.

Sevillano-Monje, V., Martín-Gutiérrez, Á., & Hervás-Gómez, C. (2022). The Flipped Classroom and the Development of Competences: A Teaching Innovation Experience in Higher Education. *Education Sciences*, 12.