



**Universidad
Europea** VALENCIA

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

LA ENSEÑANZA DEL PINVUFOTE A TRAVÉS DEL MODELO COMPRENSIVO DEL DEPORTE: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA 2.º DE ESO.

Presentado por:

MARINA CASAS ARMIJO

Dirigido por:

JOSE SERRANO DURA

CURSO ACADÉMICO 24-25

RESUMEN

Este Trabajo Final de Máster (TFM) propone la integración del pinfuvote, un deporte alternativo inclusivo, en la programación de Educación Física para 2º de ESO en el Colegio María Nebrera de Granada, utilizando el modelo Teaching Games for Understanding (TGFU). La Situación de Aprendizaje (SA) propuesta, "Jugamos al Pinfuvote", está diseñada para seis sesiones, fomenta la inclusión, la sostenibilidad y la felicidad, alineándose con la normativa vigente (LOMLOE, Real Decreto 217/2022, Decreto 102/2023) y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 3, 4, 5, 10, 12). Mediante metodologías activas, se promueven competencias motrices, sociales y éticas en un grupo de 14 alumnos, dos de ellos con necesidades educativas especiales (NEE). El análisis de la programación actual identifica áreas de mejora, como la falta de objetivos éticos o metodologías tradicionales, proponiendo soluciones que diversifican contenidos y refuerzan temas transversales como la resolución pacífica de conflictos y el consumo responsable. El producto final, motivará a los adolescentes y promoverá valores como la empatía y la cooperación, contribuyendo a una educación integral y sostenible.

Palabras Clave: Pinfuvote, Educación Física, TGFU, inclusión, sostenibilidad, ODS.

ABSTRACT

This Master's Final Project (TFM) proposes the integration of pinfuvote, an inclusive alternative sport, into the Physical Education program for 2nd year of ESO at the María Nebrera School in Granada, using the Teaching Games for Understanding (TGFU) model. The proposed Learning Situation (SA), "Let's play Pinfuvote," is designed for six sessions and promotes inclusion, sustainability, and happiness, aligning with current regulations (LOMLOE, Royal Decree 217/2022, Decree 102/2023) and the Sustainable Development Goals (SDGs 3, 4, 5, 10, and 12). Through active methodologies, motor, social, and ethical skills are promoted in a group of 14 students, two of whom have special educational needs (SEN). An analysis of current programming identifies areas for improvement, such as a lack of ethical objectives or traditional methodologies, proposing solutions that diversify content and reinforce cross-cutting themes such as peaceful conflict resolution and responsible consumption. The final product will motivate adolescents and promote values such as empathy and cooperation, contributing to a comprehensive and sustainable education.

Keywords: Pinfuvote, Physical Education, TGFU, inclusion, sustainability, SDGs.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
1.1.- Justificación	2
1.2.- Objetivos	4
1.2.1. Objetivos Generales.	4
1.2.2 Objetivos Específicos.	5
1.3.- Presentación de capítulos.....	5
1.4.- Metodología	6
II. DESARROLLO DEL TRABAJO	9
2.1 Marco Teórico	10
2.1.1 Motivación del alumnado en función de su madurez.....	11
2.1.2. Los deportes alternativos.....	12
2.1.3. El modelo Comprensivo del Deporte (TGFU).....	13
2.1.4. El Pinfuvote como Deporte Alternativo.....	14
2.1.5. Atención a la Diversidad en Educación Física.....	15
2.1.6. Estado de la Cuestión.	16
2.2 Marco Normativo	17
2.2.1. Normativa Estatal.....	18
2.2.2 Normativa Autonómica (Andalucía).....	18
2.3 Contextualización del centro educativo	20
2.4 Presentación de la propuesta pedagógica, análisis y proyecto de mejora a la misma	23
2.4.1 Análisis de la programación actual.	24
2.4.2 Soluciones a las áreas de mejora.	28
2.4.3 Propuesta Pedagógica.....	31

III. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.....	33
3.1. Unidad didáctica / Unidad de Programación	34
3.2. Sesiones de la Unidad didáctica / Unidad de Programación.....	43
IV. POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA	55
4.1 Propuesta de Investigación 1: Evaluación del Impacto del Pinfuvote en la Motivación y la Inclusión en Educación Física	57
4.1.1 Identificación del Problema de Investigación.	57
4.1.2 Definición de las Preguntas de Investigación.....	58
4.1.3 Justificación y Metodología Propuesta.....	58
4.2 Propuesta de Investigación 2: Impacto de la Formación Docente en TGFU para la Enseñanza de Deportes Alternativos	59
4.2.1. Identificación del Problema de Investigación.	59
4.2.2. Definición de las Preguntas de Investigación.....	60
4.2.3. Justificación y Metodología Propuesta.....	61
4.3 Consideraciones Finales.....	62
V. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROSPECCIÓN DE FUTURO ...	63
5.1 Principales Conclusiones	64
5.2 Limitaciones	65
5.3 Prospección de Futuro.....	66
5.4 Valoración Personal	66
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68
VII. ANEXOS	76

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

AC: Aprendizaje Cooperativo

BOE: Boletín Oficial del Estado

BOJA: Boletín Oficial de la Junta de Andalucía

CM: Competencia Motriz

CSC: Competencia Social y Cívica

CPSAA: Competencia Personal, Social y Aprender a Aprender

DUA: Diseño Universal para el Aprendizaje

ECD: Enseñanza Comprensiva del Deporte

ESO: Educación Secundaria Obligatoria

FP: Formación Profesional

LEA: Ley de Educación de Andalucía

LOMLOE: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre

MED: Modelo de Educación Deportiva

MRPS: Modelo de Responsabilidad Personal y Social

NEE: Necesidades Educativas Especiales

NEAE: Necesidades Específicas de Apoyo Educativo

ODS: Objetivos de Desarrollo Sostenible

RD: Real Decreto

SA: Situación de Aprendizaje

TFM: Trabajo Final de Máster

TGFU: Teaching Games for Understanding (Modelo Comprensivo del Deporte)

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación

TSEAS: Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva

UD: Unidad Didáctica

UDL: Universal Design for Learning (Diseño Universal para el Aprendizaje)

I. INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Final de Máster (TFM), titulado “La Enseñanza del Pinfuvote a través del Modelo Comprensivo del Deporte: Una Propuesta Didáctica para 2º de ESO”, corresponde al Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, en la especialidad de Educación Física, impartido por la Universidad Europea de Valencia.

Este trabajo propone la integración del pinfuvote, un deporte inclusivo inspirado en Juan Lorenzo Roca Brines (Roca Brines, 2009; Suárez Riera & Fernández-Río, 2021), en la programación de Educación Física para 2º de ESO en el Colegio María Nebrera, un centro privado, bilingüe y laico ubicado en Granada. A través de una Situación de Aprendizaje (SA) titulada “Jugamos al Pinfuvote”, basada en el modelo Teaching Games for Understanding (TGFU; Bunker & Thorpe, 1982; Harvey et al., 2020), el TFM busca fomentar la felicidad, la creatividad y la inclusión, alineándose con la normativa vigente (España, 2020, 2022; Andalucía, 2023a, 2023b) y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 3, 4, 10 y 12. La propuesta aborda temas transversales como la resolución pacífica de conflictos y el consumo responsable, contribuyendo a la innovación educativa y a la formación de ciudadanos críticos y sostenibles.

1.1.- Justificación

La elección del pinfuvote responde a motivos objetivos y subjetivos. Objetivamente, la literatura científica destaca la relevancia de los deportes alternativos para aumentar la motivación y la participación en Educación Física, especialmente en

adolescentes (Piquer, J., 2020; Suárez Riera & Fernández Río, 2021). El pinfuvote, diseñado por el profesor J. L. Roca Brines para ser inclusivo, permite que alumnos con necesidades educativas especiales (NEE) y diverso desarrollo motor participen equitativamente, promoviendo habilidades sociales y hábitos saludables (Bunker & Thorpe, 1982; Block & Obrusnikova, 2020; Harvey et al., 2020). Esta inclusividad se alinea con los valores del Colegio María Nebrera, que prioriza la felicidad, la creatividad y el apoyo psicoemocional. Además, en un contexto socioeconómico medio-alto, el énfasis en el consumo responsable (ODS 12; United Nations, 2015; Jiménez Lozano, 2022) aborda el consumismo deportivo, fomentando el uso de materiales reciclados en las actividades.

Subjetivamente, el interés por el pinfuvote surge de mi formación en el Grado Superior de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Socio deportiva (TSEAS), donde descubrí su potencial motivador. Las prácticas del máster reforzaron esta elección al observar la desmotivación hacia deportes tradicionales y la necesidad de propuestas innovadoras.

Este TFM aporta originalidad a la programación clásica al introducir un deporte recreativo que responde a los intereses de los adolescentes, influenciados por redes sociales, y contribuye al ámbito académico al ofrecer un modelo replicable que vincula el currículo con los ODS, reduciendo el fracaso escolar mediante un aprendizaje placentero.

En la actualidad, psicólogos y sociólogos del deporte han indicado que tanto organizadores de competiciones deportivas como entrenadores y padres ponen excesivo énfasis en los resultados y la victoria a toda costa (Mundo Entrenamiento; Retos). Practicar un deporte donde nadie quede fuera es esencial, ya que permite a los alumnos

con NEE participar sin diferencias con sus compañeros. Se trata de diferenciar entre una competición federativa y una competición en el ámbito escolar. La adolescencia es una etapa clave para desarrollar relaciones sociales y minimizar los aspectos psicológicos negativos propios de esta edad. Los deportes alternativos, como el pínfuvote, están de moda, y gracias a las redes sociales, los jóvenes, con la generalización de las redes sociales, tienen la oportunidad de conocer prácticas que no existían en generaciones anteriores, lo que les resulta atractivo.

1.2.- Objetivos

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

1.2.1. Objetivos Generales.

- Elaborar una propuesta pedagógica para la asignatura de Educación Física en 2º de ESO, contextualizada en la normativa vigente y en el Proyecto Educativo del Colegio María Nebrera, introduciendo una SA basada en el pínfuvote, que promueva la inclusión, la sostenibilidad y la felicidad del alumnado.
- Integrar el modelo Teaching Games for Understanding (TGFU) en la propuesta pedagógica para fomentar el desarrollo de competencias motrices, sociales y éticas en el alumnado.

1.2.2 Objetivos Específicos.

- Analizar la Programación Didáctica del centro en Educación Física para 2º de ESO, identificando áreas de mejora en relación con la inclusión, la sostenibilidad y los valores institucionales, y alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
- Contextualizar la propuesta pedagógica en la normativa estatal y autonómica, así como en el Proyecto Educativo del Colegio María Nebrera, asegurando su coherencia con el marco legal y el entorno educativo.
- Proponer una innovación docente que combine el modelo TGFU con el pinfuvote para promover competencias motrices, sociales y éticas, adaptadas al contexto del alumnado de 2º de ESO.

1.3.- Presentación de capítulos

Para hacer más pedagógico este TFM, siguiendo el índice marcado por la *Universidad Europea*, hemos dividido el texto en los siguientes capítulos: una introducción para que el lector tenga una idea lo más aproximada posible de este TFM, donde se presenta la justificación, se incluye un epígrafe con los objetivos marcados y la metodología, donde se muestra que el trabajo no ha sido casual, sino fruto de un diseño riguroso.

En el desarrollo del trabajo, un marco teórico con los autores que han ayudado con los conceptos más importantes de este trabajo: fundamentos del pinfuvote, los deportes alternativos, la metodología TGFU, la inclusión y la sostenibilidad con referencias científicas (p.ej., Bunker & Thorpe, 1982; CAST, 2018; Block & Obrusnikova, 2020; Harvey et al., 2020; Jiménez Lozano, 2022). El Marco Normativo detalla la normativa aplicable (España, 2020, 2022; Andalucía, 2023a, 2023b). El Contexto del Centro describe el Colegio María Nebrera, su alumnado (14 alumnos, 2 con NEE) y su misión (felicidad y creatividad). El Análisis de la Programación evalúa críticamente la programación de Educación Física del centro, identificando áreas de mejora (p.ej., metodologías tradicionales o ausencia de ODS).

Como consecuencia, se presenta una Propuesta Pedagógica con la Situación de Aprendizaje “Jugamos con Pinfuvote” (6 sesiones), integrando TGFU, DUA y ODS. Tras ver las posibilidades de investigación educativa, por último, se presentan las conclusiones, las limitaciones y la prospección de futuro.

1.4.- Metodología

El TFM se basa en una propuesta de intervención diseñada rigurosamente, aunque no implementada. El proceso se organizó en cuatro fases:

1. **Reflexión inicial:** Tras un periodo de reflexión, se eligió el pinfuvote para el periodo de prácticas del máster por su inclusividad. Se consultó al tutor para validar la idea. En la primera entrega, se resumió la idea del proyecto para que el tutor la aceptara o modificara tras su revisión.
2. **Búsqueda bibliográfica:** Se siguió la guía de la Universidad Europea para elaborar el TFM y se buscó documentación que sirviera de marco teórico sobre

- deportes alternativos, el pinfuvote y metodologías adecuadas, concluyendo que el modelo comprensivo era el más conveniente. Se revisaron bases de datos como Scopus, Dialnet y Google Scholar, usando palabras clave como “pinfuvote”, “TGFU”, “deportes alternativos”, “inclusión” y “ODS”. Artículos de referencia incluyeron a Piquer, J. (2020), Suárez Riera y Fernández Río (2021), Suárez Riera et al. (2021), Veá-Murguía (2019), y Jiménez Lozano (2022), además de recursos audiovisuales. Otros TFM, como Veá-Murguía (2019) y Jiménez Lozano (2022), orientaron la estructura de la SA.
3. **Contextualización:** Entrevistas con la directora y el jefe de Educación Física del Colegio María Nebrera proporcionaron datos sobre el centro. Se revisó el Proyecto Educativo del centro y el marco curricular (España, 2020; Andalucía, 2023a, 2023b).
 4. **Diseño de la SA:** La SA se desarrolló en tres entregas, ajustándola según retroalimentación del tutor. Se revisaron otras propuestas de como el de (Suárez Riera & Fernández-Río, 2021) y (Benito Martínez, 2023) y publicaciones especializadas como *El Pinfuvote en Educación Física: Una respuesta educativa de Mundo Entrenamiento* y la *Revista de Educación, Motricidad e Investigación*. También se consultó sobre deportes alternativos y ODS. Para el análisis crítico de la unidad didáctica, se consideraron los aprendizajes teórico-prácticos de las clases del máster y la experiencia en las prácticas, que fue muy positiva al proporcionar una visión real de la enseñanza. La colaboración con el compañero de departamento y otros profesores enriqueció la comprensión de la coordinación docente para una enseñanza armónica.

La no implementación, debido a limitaciones logísticas, no compromete el rigor, ya que la propuesta se basa en fundamentos teóricos sólidos y experiencias prácticas, alineadas con los aprendizajes de los módulos del máster (p.ej., Innovación Docente, Evaluación Educativa).

II. DESARROLLO DEL TRABAJO

2. DESARROLLO DEL TRABAJO

2.1 Marco Teórico

El Real Decreto 217/2022 establece que las propuestas pedagógicas han de atender a la diversidad de ritmos de aprendizajes en el aula (España, 2022; CAST, 2018; Block & Obrusnikova, 2020). Así pues, la metodología de esta propuesta didáctica ha de tener en cuenta el contexto del alumnado, partir de sus ideas previas, favorecer la acción de los estudiantes (metodología activa) de forma tanto individual como cooperativa (metodología participativa) para complementar las diferentes formas de aprender obteniéndose mayor riqueza en los resultados, así como ha de permitir la autoestructuración de su propio aprendizaje (metodología integradora y flexible) (Bunker & Thorpe, 1982; Harvey et al., 2020). Además, se ha de trabajar la regulación emocional y la reflexión sobre el proceso de aprendizaje. A través de esta propuesta, el alumnado ha de adquirir las competencias que le permitan alcanzar el Perfil de Salida, en los que se promueve tanto el desarrollo de los saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales de la materia, como la educación para la salud, para la sostenibilidad o para el consumo responsable, así como en el progreso del espíritu emprendedor, la creatividad, la reflexión crítica, la responsabilidad (España, 2022; United Nations, 2015; Jiménez Lozano, 2022). En los principios pedagógicos del mencionado Real Decreto, se hace referencia específica al tratamiento de la expresión oral y escrita, así como la comunicación audiovisual y la competencia digital (España, 2022).

2.1.1 Motivación del alumnado en función de su madurez.

Los estudiantes en esta etapa presentan un desinterés generalizado hacia los temas escolares. Así pues, la estrategia metodológica debe ser motivadora. Para ello es imprescindible conocer sus intereses, que serán sondeados en la evaluación inicial. A partir de estos se crean estímulos que hagan que les despierten la curiosidad y les hagan sentir la necesidad de aprender. También fomenta la motivación el desarrollo de actividades variadas, propuestas de gamificación y el sentirse parte de un grupo, siendo así positivo el trabajo cooperativo (Bores-García et al., 2022). La Educación Física en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) enfrenta el reto de promover la participación activa, el desarrollo de competencias y la inclusión de todos los alumnos, incluidos aquellos con necesidades educativas especiales (NEE) (CAST, 2018; Block & Obrusnikova, 2020). En este contexto, el presente Trabajo Fin de Máster (TFM) propone una innovación docente mediante la integración del pinfuvote, un deporte alternativo (Roca Brines, 2009; Suárez Riera & Fernández-Río, 2021), en la programación de 2º de ESO del centro educativo María Nebrera (Granada), utilizando el modelo comprensivo del deporte (Teaching Games for Understanding, TGFU; Bunker & Thorpe, 1982; Harvey et al., 2020). Este marco teórico fundamenta la propuesta, explorando el TGFU como metodología, el pinfuvote como contenido innovador, y la atención a la diversidad como pilar para garantizar una educación inclusiva. Además, se alinea con la normativa vigente (España, 2020) y responde a la necesidad de superar enfoques tradicionales en el centro, promoviendo metodologías activas que motiven a los adolescentes.

2.1.2. Los deportes alternativos.

Los deportes alternativos aparecen en nuestro país en la década de los 80 del siglo pasado, provenientes de una corriente internacional relacionada con el concepto de “deporte para todos” y, en la búsqueda de esta integración, se traslada la corriente al ámbito educativo (Fierro, 2016; Suárez Riera & Fernández-Río, 2021). En los últimos años han cobrado mucha importancia. En una primera aproximación al término de juegos y deportes alternativos, Barbero (2000) explica que el deporte alternativo es aquel que se diferencia del convencional ya sea por el uso de un material distinto o bien se produce una adaptación que lo cambia de cómo fue planteado en su origen. De manera más concreta, Hernández (2007, p. 1) define el deporte alternativo como “aquel conjunto de deportes que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de modificaciones reglamentarias y/o la utilización de material novedoso” (ver también Piquer, J., 2020). Ortí (2004) añade además que muchos de estos deportes y juegos alternativos han venido siendo utilizados en otros ámbitos como el recreativo y de tiempo libre y lo que es realmente novedoso es su incorporación en el currículo de la Educación Física (España, 2020; Andalucía, 2023a, 2023b). Las principales características de los juegos y deportes alternativos son las siguientes (Hernández, 2007; Suárez Riera & Fernández-Río, 2021): a) priman la participación y los valores sociales, b) utilizan instalaciones y material transformados, c) proporcionan un alto grado de motivación por lo novedoso de la actividad, d) se basan en la filosofía de “deporte para todos”, e) aumentan las oportunidades para satisfacer las necesidades individuales, f) benefician la coeducación y la cooperación desde su reglamento, y g) reducen las exigencias técnicas. No obstante, cabe hacerse la

siguiente pregunta: ¿son intrínsecamente adecuados estos deportes “nuevos” o alternativos para su implementación en Educación Física o debemos hacer modificaciones metodológicas para su correcta integración? Para Hernández (2007) parece necesaria una “adaptación metodológica” para que estos deportes alternativos (al igual que los convencionales) puedan ser integrados por los estudiantes para usarlos en su tiempo libre, y la enseñanza comprensiva se ha mostrado como un modelo pedagógico idóneo para ello (Bunker & Thorpe, 1982; Harvey et al., 2020). Por lo tanto, el problema no son los viejos o los nuevos deportes; el problema radica en la metodología empleada por los docentes para su implementación en el aula.

2.1.3. El modelo Comprensivo del Deporte (TGFU).

El modelo comprensivo del deporte, desarrollado originalmente por Bunker y Thorpe (1982) y ampliamente estudiado en la literatura reciente, propone un enfoque centrado en la comprensión táctica y estratégica del juego, en lugar de la enseñanza técnica aislada. Según Harvey et al. (2018), el TGFU organiza las actividades deportivas en torno a situaciones de juego modificadas que fomentan la toma de decisiones, la resolución de problemas y la transferencia de aprendizajes entre deportes (p. 112). Este modelo se estructura en seis fases: introducción al juego, apreciación del juego, conciencia táctica, toma de decisiones, ejecución de habilidades y evaluación del rendimiento (Stolz & Pill, 2019). El TGFU se distingue de las metodologías tradicionales, que priorizan la repetición de habilidades técnicas, por su capacidad para involucrar a los alumnos en procesos cognitivos y sociales (Morales-Belando et al., 2021). En un estudio con estudiantes de secundaria, Harvey et al. (2020) encontraron que el TGFU mejora la motivación intrínseca y la percepción de competencia,

especialmente en alumnos con menor experiencia deportiva (p. 245). Este aspecto es crucial en el contexto del centro María Nebrera, donde la programación tradicional puede limitar la participación de estudiantes con diferentes niveles de habilidad. Un metaanálisis reciente de Ortiz et al. (2023) respalda la eficacia de este modelo, destacando su impacto en el rendimiento y variables psicosociales en contextos de Educación Primaria y Secundaria. Además, el TGFU o Enseñanza Comprensiva del Deporte (ECD) se alinea con los principios de la LOMLOE, que enfatiza el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico y la colaboración (España, 2020). Según Barba-Martín et al. (2020), el modelo fomenta situaciones de aprendizaje que integran el aprendizaje significativo y la inclusión, al permitir adaptar las actividades a las necesidades de cada alumno (p. 78). En el caso del pinfuvote, el TGFU es idóneo por su flexibilidad para diseñar juegos modificados que promuevan la participación equitativa. La implementación de la ECD se basa en metodologías activas y constructivistas, alineándose con enfoques pedagógicos que promueven la autonomía, la motivación y el aprendizaje exploratorio. Este enfoque fomenta un aprendizaje individualizado, promoviendo la autonomía y responsabilidad del estudiante.

2.1.4. El Pinfuvote como Deporte Alternativo.

El pinfuvote, creado por J. L. Roca Brines (Roca Brines, 2009), es un deporte alternativo que combina elementos del fútbol, voleibol y tenis, diseñado para ser inclusivo y promover una “competición sana” (Suárez Riera & Fernández Río, 2021, p. 236). Según Piquer (2020), los deportes alternativos como el pinfuvote son especialmente adecuados para la Educación Física escolar, ya que rompen con la hegemonía de los deportes tradicionales (p.ej., fútbol, baloncesto) y generan mayor

interés entre los adolescentes (Piquer, J., 2020, p. 48). Este deporte se juega en una cancha dividida por una red, con equipos que buscan pasar un balón ligero usando cualquier parte del cuerpo, priorizando la cooperación y la estrategia sobre la fuerza física. Una de las principales fortalezas del pinfuvote es su diseño inclusivo. Como señala Fernández Río et al. (2019), su estructura permite la participación de alumnos con diferentes capacidades físicas, ya que no requiere habilidades técnicas avanzadas ni una condición física elevada (p. 156), siendo ideal para atender a la diversidad en el aula, incluyendo a estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE; CAST, 2018; Block & Obrusnikova, 2020). Además, el pinfuvote fomenta habilidades sociales como la comunicación y el trabajo en equipo, aspectos clave en la adolescencia (Piquer & García-López, 2022, p. 63). La literatura reciente destaca el potencial de los deportes alternativos para combatir la desmotivación en Educación Física. En un estudio cualitativo, López-García et al. (2021) reportaron que los estudiantes perciben los deportes alternativos como “novedosos” y “divertidos”, lo que incrementa su compromiso (p. 89). En el contexto del centro María Nebrera, introducir el pinfuvote responde a la necesidad de innovar en una programación que puede estar anclada en contenidos tradicionales, ofreciendo una alternativa atractiva para los adolescentes, quienes, influenciados por las redes sociales, muestran interés por actividades novedosas.

2.1.5. Atención a la Diversidad en Educación Física.

La inclusión es un pilar fundamental de la Educación Física contemporánea, especialmente en el marco de la LOMLOE, que aboga por la equidad y la atención a la diversidad (España, 2020). Según Grenier (2019), las actividades deportivas inclusivas

no sólo benefician a los alumnos con NEE, sino que enriquecen el aprendizaje de todo el grupo al promover la empatía y la colaboración (p. 132). En este sentido, el pínfuvote se presenta como un vehículo ideal para implementar estrategias inclusivas, ya que su diseño minimiza las barreras físicas y permite adaptar las reglas según las necesidades individuales. Block y Obrusnikova (2020) proponen el modelo de “Universal Design for Learning” (UDL) como un marco para diseñar actividades deportivas accesibles, destacando la importancia de ofrecer múltiples formas de participación y evaluación (CAST, 2018; Block & Obrusnikova, 2020, p. 45). Aplicado al pínfuvote, esto podría incluir modificaciones como el uso de balones más ligeros, la reducción del tamaño de la cancha o la asignación de roles específicos (p.ej., árbitro, asistente) para alumnos con limitaciones motoras. Estas adaptaciones aseguran que todos los estudiantes, incluidos aquellos con NEE, participen activamente. Además, la literatura subraya el impacto psicológico de los deportes inclusivos.

McNamee et al. (2021) destacan que los entornos deportivos inclusivos, que promueven la equidad y la no discriminación, facilitan la participación de todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades, fomentando su bienestar social y sentido de pertenencia.

2.1.6. Estado de la Cuestión.

La literatura reciente destaca la necesidad de actualizar las programaciones de Educación Física para reflejar los intereses de los adolescentes. Según Cañadas et al. (2022), los contenidos innovadores, como los deportes alternativos, son más efectivos para fomentar la adherencia a la práctica deportiva a largo plazo (p. 112). En este

sentido, el pinfuvote, combinado con el enfoque TGFU, representa una respuesta a las limitaciones de las metodologías tradicionales en el centro.

La investigación sobre el TGFU y los deportes alternativos ha crecido significativamente en los últimos años, pero aún existen brechas en su implementación en contextos escolares específicos. Morales-Belando et al. (2021) señalan que, aunque el TGFU es ampliamente aceptado en la literatura, su adopción en escuelas secundarias españolas sigue siendo limitada debido a la falta de formación docente y recursos (p. 134).

De manera similar, el pinfuvote, aunque ha sido aplicado en algunos entornos educativos, aún se encuentra en una etapa inicial de integración en los currículos formales (Suárez Riera & Fernández-Río, 2021). Esta propuesta busca abordar estas brechas al ofrecer una unidad didáctica contextualizada que combine el TGFU y el pinfuvote, con un enfoque inclusivo. Al hacerlo, responde a la necesidad de enfoques pedagógicos que sean motivadores, relevantes y alineados con las demandas de la educación del siglo XXI.

2.2 Marco Normativo

La propuesta pedagógica para introducir el pinfuvote mediante el modelo comprensivo del deporte (TGFU) en 2º de ESO en el centro María Nebrera (Granada) se enmarca en un conjunto de normativas estatales y autonómicas que garantizan su alineación con los principios educativos actuales.

2.2.1. Normativa Estatal.

La Constitución Española de 1978 establece en su Artículo 27 el derecho a la educación para todos los ciudadanos, y en el Artículo 44.3 la obligación de los poderes públicos de promover la educación física y el deporte. Estos principios fundamentales sustentan la propuesta, que busca fomentar la participación inclusiva y la actividad física mediante el pinfuvote.

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), que modifica la LOE, prioriza un enfoque competencial, metodologías activas y la atención a la diversidad. En Educación Física, la LOMLOE enfatiza el desarrollo de competencias clave como la social y cívica, promovidas a través del TGFU, y la inclusión de todos los alumnos, un objetivo central del pinfuvote. En el centro María Nebrera, se observó durante las prácticas la implementación de actividades grupales que reflejan estos principios, aunque con un enfoque más tradicional.

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, establece las enseñanzas mínimas de la ESO, definiendo objetivos, competencias, saberes básicos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación (Art. 12). Este decreto promueve “situaciones de aprendizaje” que integren el aprendizaje significativo, lo que justifica el uso del TGFU para diseñar actividades tácticas y motivadoras como el pinfuvote. En el centro, el departamento de Educación Física adapta parcialmente estas directrices, aunque la propuesta del TFM introduce una innovación al priorizar deportes alternativos.

2.2.2 Normativa Autonómica (Andalucía).

La Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (LEA), complementa la normativa estatal, destacando la equidad y la atención a la diversidad

como pilares del sistema educativo andaluz. Esta ley respalda la inclusión de alumnos con necesidades educativas especiales (NEE) en actividades como el pinfuvote, que minimiza barreras físicas.

El Decreto 102/2023, de 9 de mayo, establece la ordenación y el currículo de la ESO en Andalucía, detallando los saberes básicos de Educación Física, como la cooperación y la resolución de problemas tácticos, que el TGFU y el pinfuvote abordan directamente. Este decreto utiliza la terminología “situaciones de aprendizaje”, empleada en la propuesta para estructurar las sesiones.

La Orden de 30 de mayo de 2023 desarrolla el currículo de ESO, regula la atención a la diversidad y establece la evaluación del aprendizaje. Esta orden enfatiza adaptaciones para alumnos con NEE, como la modificación de reglas o materiales, aplicadas en el pinfuvote para garantizar la participación equitativa. Durante las prácticas, se observó que el centro implementa medidas de inclusión, como la asignación de roles alternativos en juegos, aunque con menor énfasis en deportes alternativos.

La Orden de 15 de enero de 2021 y las Instrucciones de 23 de junio de 2022 de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa regulan aspectos organizativos y de evaluación, promoviendo metodologías activas que la propuesta refuerza mediante el TGFU. El Decreto 327/2010, de 13 de julio, aprueba el Reglamento Orgánico de los IES, organizando la gestión del currículo en el centro María Nebrera.

2.3 Contextualización del centro educativo

El Colegio María Nebrera, ubicado en la calle Ojos del Salado nº 8, en la zona sur de Granada, es un centro privado, mixto, bilingüe y laico, inaugurado en 2014. Situado a los pies de Sierra Nevada, está rodeado de naturaleza, aunque integrado en una zona residencial moderna con diversas instalaciones cercanas. Pertenece a la zona de influencia del distrito Genil, que es un distrito municipal de la ciudad de Granada, situado en la zona suroriental de la capital granadina. La población de la zona es de 33.334 habitantes aproximadamente, de los cuales 15454 son hombres y 17840 mujeres. (Ver organigrama y foto del colegio en ANEXO I).

El distrito es atravesado por el río que le da nombre. Se fue configurando como una extensión del barrio histórico del Realejo y desahogo a la creciente urbanización de los grandes barrios del sur de Granada.

Está compuesto por los barrios de Bola de Oro, Camino de los Neveros, Carretera de la Sierra, Castaño-Mirasierra, Cervantes y Lancha del Genil. Genil limita con los distritos de Zaidín, Ronda, Centro y Albaicín, así como con los términos municipales de La Zubia, Huétor Vega y Cenes de la Vega. Limita al este con el barrio de Bola de Oro y al oeste, con los barrios de Cervantes y Castaño-Mirasierra. Al sur limita con el término municipal de Huétor Vega. Ocasionalmente, se utiliza el parque “Barranco de la Zorra” para actividades.

El centro prioriza la felicidad de los alumnos como motor educativo, buscando formar ciudadanos felices mediante:

- Una comprensión crítica de la realidad social, basada en creencias y vivencias propias, que fomente el sentido de pertenencia a un grupo.

- El desarrollo de habilidades sociales intra e interpersonales para una comunicación efectiva y una integración plena como ciudadanos.
- El pensamiento creativo para resolver problemas, entendiendo la felicidad como un estado emocional no permanente, preparando a los alumnos para una vida plena.

La oferta educativa (diurno, presencial), abarca desde Educación Infantil (0-6 años) hasta Bachillerato y Formación Profesional, incluyendo:

- Educación Infantil.
- Primaria.
- ESO.
- Bachillerato.
- Ciclos de FP: Animación de Actividades Físicas y Deportivas, Integración Social y Emergencias Sanitarias.

Servicios e instalaciones: Ofrece comedor, transporte escolar adaptado, aula matinal y actividades extraescolares (deportivas y artísticas para secundaria y bachillerato) (ver fotos de las instalaciones deportivas en el ANEXO II). Es bilingüe en inglés, con alemán como segunda lengua extranjera. Las instalaciones incluyen aulas digitales, laboratorios, espacios de estudio e investigación, un polideportivo y pistas exteriores.

El alumnado de secundaria se compone de:

- 1º ESO: 13 alumnos; 2º ESO: 14 alumnos; 3º ESO: 17 alumnos; 4º ESO: 11 alumnos.

- En 2º ESO, la edad es de 13 años, salvo dos alumnos de 14.
- Alumnos con NEE: un alumno con leve cojera y otro con dificultad visual grave.
- Se observa un desarrollo motor y madurativo dispar, afectando coordinación, flexibilidad, fuerza, habilidad y velocidad de reacción, lo que se considera en la programación para atender a la diversidad.

En líneas generales, obteniendo la información del proyecto educativo del centro, un 75% del alumnado muestra una actitud favorable frente a los estudios. Las causas de la del desinterés son: la desmotivación, fracaso anticipado, o el entorno entre otros. Según un estudio realizado por el centro hace tres años, se pudo comprobar que la convivencia es bastante buena, ya que el 79,5% de los alumnos opinó que en sus clases había una buena relación entre compañeros. Esto nos lo corroboran los diferentes estudios que se hacen por parte de la Jefatura de Estudios, donde se observa la poca incidencia de conductas graves.

La característica principal del alumnado de la ESO es que se encuentran en el periodo de la adolescencia, en el que se produce el segundo estirón, en chicas, a los 10-12 años, y en chicos, a los 12-15, fruto del crecimiento hormonal.

El grupo de 2º de ESO es un grupo muy unido en lo referente a sus relaciones sociales, que tiene tendencia a la colaboración y la participación activa en clase. Trabajan muy bien con el sistema de puntos y recompensas, ya que están acostumbrados a él desde primaria, por lo que se continuará trabajando con el mismo. Esta aula cuenta con un total de 14 alumnos, de los cuales 5 son niñas y 9 niños. Esto no implica ninguna barrera de cara a la realización de actividades ni a la hora de socializar.

El centro busca reducir el fracaso escolar y promover el aprendizaje como un placer, ofreciendo apoyo psicoemocional continuo para acompañar los cambios personales y académicos de los alumnos.

En cuanto al contexto socioeconómico, según la Junta de Andalucía, el índice socioeconómico y cultural es medio-alto, aunque varía según la procedencia de las familias, que mayoritariamente trabajan en los sectores secundario y terciario.

La comunicación con las familias se realiza de forma personal, telefónica o por correo electrónico (ej., envío de rúbricas de evaluación). Las notas se entregan en persona o por correo postal. Con los alumnos, se usa la plataforma Classroom, y las calificaciones se registran en Séneca.

En definitiva: el centro promueve una educación basada en el respeto, la tolerancia, la generosidad y la solidaridad, aspirando a formar no sólo profesionales competentes, sino personas íntegras con pasión por el aprendizaje, el respeto a los demás y al medioambiente, para contribuir a un mundo mejor.

2.4 Presentación de la propuesta pedagógica, análisis y proyecto de mejora a la misma

Este apartado presenta una propuesta pedagógica para la asignatura de Educación Física en 2º de ESO en el Colegio María Nebrera, para el curso 2024/2025. La propuesta introduce el pinfuvote, un deporte inclusivo inspirado en Juan Lorenzo Roca Brines, mediante el modelo Teaching Games for Understanding (TGfU), integrándose en la Unidad Didáctica (UD) 11 “Actividades con implementos” de la programación del departamento de Educación Física.

A través de un análisis comparativo con el currículo oficial (LOMLOE; Real Decreto 217/2022; Decreto 102/2023; Orden de 30 de mayo de 2023), se identifican seis áreas de mejora en la programación actual, proponiendo soluciones que promueven metodologías activas, inclusión mediante Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), educación en valores (felicidad, creatividad), y vinculación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 3, 4, 5, 10, y 12. La propuesta fomenta la formación de personas éticas, competentes, y socialmente responsables, aprovechando el potencial socializador del deporte en un contexto bilingüe con 14 alumnos (2 con NEE: uno con leve cojera y otro con dificultad visual grave.).

2.4.1 Análisis de la programación actual.

La programación didáctica del departamento de Educación Física del Colegio María Nebrera está organizada en cuatro documentos (Primaria, Secundaria, Bachillerato, Ciclos Formativos), con un único documento para Secundaria que comparte referentes legislativos, objetivos, y espacios deportivos, pero individualiza saberes básicos por curso.

La programación de 2º de ESO cumple los requisitos mínimos del currículo oficial, estructurándose en torno a las preguntas clásicas: ¿para qué enseñar? (objetivos), ¿qué enseñar? (contenidos), ¿cómo enseñar? (metodología, recursos, actividades), ¿cuándo enseñar? (secuenciación), y ¿qué, ¿cómo y cuándo evaluar? (evaluación). Los contenidos se dividen en los siguientes saberes básicos:

- A Vida activa y saludable.
- B. Organización y gestión de la actividad física.
- C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

E. Manifestaciones de la cultura motriz.

F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.

La programación incluye 12 Situaciones de Aprendizaje (SA), organizadas en tres trimestres, abordando competencias específicas, saberes básicos, y criterios de evaluación. Sin embargo, al compararla con el currículo oficial y los retos educativos del siglo XXI, es limitada. Resumiendo, podemos decir que el diagnóstico general es el siguiente:

Tabla 1

Diagnostico general de la programación 2º ESO

Cumplimiento de la legislación actual	Formalmente sí se cumple
Coherencia entre los contenidos programados y la realidad de las sesiones	Hay contenidos programados que no se imparten “por falta de tiempo”
Utilización y aplicación de las TIC	Vienen en la programación, pero se utilizan poco
Metodologías activas	La metodología es muy tradicional
Atención a la diversidad	Se toman pocas medidas

Participación del centro en proyectos relacionados con el deporte.

No están programados

vinculación con los ODS

No se mencionan en la programación

Se identifican seis áreas de mejora:

1. **Objetivos sin enfoque ético:** Los objetivos priorizan el desarrollo físico como por ejemplo mejorar la resistencia y la competencia, pero omiten metas como fomentar la empatía, la madurez moral, o la resolución pacífica de conflictos. Esto contraviene el Art. 2 de la LOMLOE, que promueve la formación integral (BOE, 2020). En un centro que valora la felicidad y la creatividad, esta carencia limita el impacto socializador de la asignatura.
2. **Dependencia de metodologías tradicionales:** Aunque en la programación se mencionan modelos como MRPS, Aprendizaje Cooperativo (AC), y Modelo de Educación Deportiva (MED), las sesiones priorizan enfoques técnicos (como la enseñanza directa de técnicas de bádminton) y competitivos, con escaso uso de modelos comprensivos como TGFU. Además, carecen de un periodo de calentamiento y vuelta a la calma explícitos, esenciales para la seguridad y la reflexión.
3. **Contenidos poco diversificados:** Incluyen juegos alternativos y deportes con implementos, pero predominan actividades convencionales (como el bádminton en UD11) que no captan a un alumnado diverso. La propuesta es cambiar esta

situación de aprendizaje por el pinfuvote. El Decreto 102/2023 exige contenidos motivadores que promuevan la vida activa (BOJA, 2023a).

4. **Atención a la diversidad limitada:** La programación contempla medidas ordinarias, pero no medidas extraordinarias para alumnos con NEE, justificando que “no ha sido necesario”. Esto incumple la Orden de 30 de mayo de 2023, que exige adaptaciones DUA explícitas (BOJA, 2023b). Los alumnos NEE son dos: uno con leve cojera y otro con dificultad visual grave.
5. **Temas transversales insuficientes:** Se abordan Educación para la Salud (UD1), Educación Ambiental (UD12), e Igualdad (UD7), pero se omiten resolución pacífica de conflictos, clave para gestionar desacuerdos en deportes, y consumo responsable, necesario en un contexto socioeconómico medio-alto para contrarrestar el consumismo deportivo (caso de marcas innecesarias). Estos temas reforzarían los valores éticos (Art. 39, LOMLOE; BOE, 2020).
6. **Falta de vinculación con ODS:** La programación no menciona los ODS, desatendiendo retos globales. La Educación Física puede contribuir a ODS 3 (Salud y Bienestar), 4 (Educación de Calidad), 5 (Igualdad de Género), 10 (Reducción de Desigualdades), y 12 (Consumo Responsable), especialmente en un centro bilingüe con valores de felicidad y creatividad.

Estas limitaciones justifican una propuesta pedagógica que reestructure objetivos, metodologías, contenidos, y estrategias de inclusión, alineándose con el currículo, los ODS, y las necesidades del alumnado.

2.4.2 Soluciones a las áreas de mejora.

1. **Objetivos éticos:** Incluir objetivos como fomentar la empatía con la simulación de conflictos y la madurez moral a través de las reflexiones que se realizan en el periodo de vuelta a la calma. Estas medidas se alinean con el Art. 2 de la LOMLOE y con los valores del centro (felicidad, creatividad).
2. **Metodologías activas:** Se empleará el enfoque TGFU, es decir, enseñar este deporte priorizando la comprensión de la estrategia y la toma de decisiones, en lugar de la técnica en sí. El TGFU busca que el alumnado aprenda a entender el juego, que entienda por qué se toman ciertas decisiones y cómo actuar en las distintas situaciones. El aprendizaje se fijará en el periodo de vuelta a la calma. Esto cumplirá con el RD 217/2022.
3. **Contenidos diversificados:** El pinfuvote es un deporte alternativo que pretende motivar a un alumnado diverso. Al simplificar reglas y usar materiales accesibles, se adapta muy bien para incluir a alumnos y alumnas de todas las condiciones físicas y a alumnos con NEE, como sugiere el Decreto 102/2023.
4. **Atención a la diversidad:** Para los 2 alumnos con NEE se cumplirá la Orden de 30 de mayo de 2023 si nuestra metodología TFGU se aplica con una visión de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), es decir, se diseña el deporte, los materiales y el entorno para que puedan ser utilizados por todas las personas, sin necesidad de realizar adaptaciones.
5. **Temas transversales:** Se integrarán resolución pacífica de conflictos y el consumo responsable reforzando los valores éticos (Art. 39, LOMLOE).
6. **Vinculación con ODS:** A lo largo del curso se abordará: ODS 3 (estilo de vida activo), ODS 4 (aprendizaje reflexivo), ODS 5 (equidad en sesión 5), ODS 10

(inclusión), y ODS 12 (materiales reciclados), respondiendo a retos globales. En cada situación de aprendizaje se desarrollarán uno u otros según proceda.

Otras mejoras que propondría:

Diseñar un cuestionario de Evaluación inicial para pasarlo al inicio de la Situación de Aprendizaje (SA). Seis preguntas que buscaran evaluar los conocimientos previos, intereses, habilidades motrices iniciales y actitudes de los alumnos hacia el tema. Las respuestas servirán para adaptar las sesiones a las necesidades del grupo, promover la inclusión y establecer una línea base para la evaluación final. Un ejemplo para la SA “el pinfuvote” sería la propuesta en el (ANEXO III).

Asimismo, diseñar un cuestionario de evaluación final. Este cuestionario estaría diseñado para ser completado por los alumnos al finalizar la Situación de Aprendizaje. Constaría de diez preguntas que evalúan los conocimientos, habilidades, actitudes y percepciones de los alumnos sobre las distintas situaciones de aprendizaje propuestas, alineándose con los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje establecidos. El cuestionario combinaría preguntas de opción múltiple, de respuesta corta y de valoración para recoger información cuantitativa y cualitativa. Contribuiría tanto a evaluar la SA como a la mejora de futuras intervenciones. Un ejemplo para la SA “el pinfuvote” sería la propuesta en el (ANEXO IV).

Tabla 2*Resumen del análisis crítico*

Diagnóstico	Propuestas de mejora
Objetivos sin enfoque ético	Añadir: Fomentar la empatía Fomentar la madurez moral
Metodologías Tradicionales	Metodologías activas: Se empleará el enfoque TGFU
Contenidos Poco diversificados	Contenidos diversificados: simplificar reglas y usar materiales accesibles
Atención a la diversidad limitada	Atención a la diversidad: nuestra metodología TFGU se aplica con una visión de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)
Temas transversales ampliables	Se integrarán: Resolución pacífica de conflictos y consumo responsable
Falta de vinculación con ODS	En cada situación de aprendizaje se desarrollarán los ODS según proceda. el 3, 4. 5. 10. o 12
Otras mejoras que como profesorado de prácticas propondría	Implantar un periodo de 5 min. aprox para el calentamiento al empezar la clase y otros 5 min. para la vuelta a la calma al final de la clase Diseñar un cuestionario de Evaluación inicial para pasarlo al inicio de la Situación de Aprendizaje (SA) Diseñar un cuestionario de evaluación final

2.4.3 Propuesta Pedagógica.

La propuesta introduce una Situación de Aprendizaje (SA) “Jugamos al Pinfuvote”, en el curso 2024/2025 siguiendo el calendario escolar de Andalucía (Ver ANEXO V) diseñada para 6 sesiones de 55 minutos en UD11, actualmente llamada “Actividades con implementos”, siguiendo el siguiente cronograma:

Tabla 3

Cronograma de Sesiones

SESIÓN	FECHA	LUGAR	TIEMPO
1	5/05/2025	Gimnasio y/o Pistas	55 min
2	7/05/2025	Gimnasio y/o Pistas	55 min
3	12/05/2025	Gimnasio y/o Pistas	55 min
4	14/05/2025	Gimnasio y/o Pistas	55 min
5	19/05/2025	Gimnasio y/o Pistas	55 min
6	21/05/2025	Gimnasio y/o Pistas	55 min


El pinfuvote, un deporte inclusivo que combina ping-pong, fútbol, voleibol, tenis, se enseña mediante TGFU, Aprendizaje Cooperativo (AC), y Modelo de Educación Deportiva (MED), promoviendo comprensión táctica, cooperación, y valores éticos (Roca Brines, 2018). La SA se alinea con el currículo oficial, incorpora DUA para los 2 alumnos con NEE. El producto final es un torneo inclusivo y un juego sostenible diseñado por los alumnos, presentado en la sesión 6, que fomenta felicidad, creatividad, y resolución pacífica de conflictos.

III. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

3. - DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

JUGAMOS AL PINFUVOTE

3.1. Unidad didáctica / Unidad de Programación

SITUACIONES DE APRENDIZAJE				
NOMBRE: Juguemos al pinfuvote.				
Curso: 2ºESO	Bloque saberes básicos: <ul style="list-style-type: none"> • Vida activa y saludable • Resolución de problemas en situaciones motrices • Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices 	UD: 11	Trimestre: 3	N.º Sesiones: 6
Justificación: <p>Pinfuvote es un deporte alternativo de los que gusta a los adolescentes creado en Andalucía por Juan Lorenzo Roca Brines, que fusiona reglas del ping-pong, fútbol, voleibol y tenis. Su diseño inclusivo y dinámico lo hace ideal para el alumnado de 2º ESO, ya que promueve la participación de todos, independientemente de sus habilidades físicas, fomenta la coeducación y desarrolla valores como el respeto, la cooperación y el juego limpio.</p> <p>Esta SA fomenta un estilo de vida activo y saludable (ODS 3), una educación de calidad (ODS 4) y la reducción de desigualdades (ODS 10). Se alinea con las competencias clave de la LOMLOE integrando aprendizajes prácticos y motivadores. El producto final es la participación en un torneo inclusivo de pinfuvote, donde se aplican las reglas y principios aprendidos, promoviendo la autorregulación emocional y la interacción social.</p> <p>El siguiente QR se puede observar un vídeo introductorio a la SA:</p>				
				
Saberes básicos: A Vida activa y saludable. EFI.2. A.1. Salud física. EFI.2. A.3.2. Reflexión sobre actitudes negativas hacia la actividad física derivadas de ideas preconcebidas, prejuicios, estereotipos o experiencias negativas.				

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

EFI.2. C.1.4. Adaptación de los movimientos propios a las acciones del contrario en situaciones de oposición.

EFI.2. C.1.3. Análisis de movimientos y patrones motores del adversario para actuar en consecuencia en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil.

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices

EFI.2. D.1.2. Estrategias de autorregulación individual y colectiva del esfuerzo y la capacidad de superación para afrontar desafíos en situaciones motrices.

EFI.2. D.2.1. Conductas prosociales en situaciones motrices colectivas: ayuda, colaboración, cooperación, empatía y solidaridad.

Objetivos didácticos

- Aplicar principios básicos de toma de decisiones en el pínfuvote, a partir de la anticipación y adecuándose a las demandas motrices y a la actuación de compañeros y oponentes.
- Hacer frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices con progresiva autonomía.
- Valorar las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir el rol de participante.

Reto inicial: ¿El alumno ha aprendido las normas y principios del pinfuvote y participa con gusto y deportividad?

Temporalización (Descripción de las sesiones):

Sesión 1: Descubriendo el Pinfuvote. Antes del calentamiento, se pasa un cuestionario para la evaluación inicial. (ver ANEXO III). Tras el calentamiento con el juego piedra, Introduce el pinfuvote y da dos reglas básicas para que practiquen. Al finalizar en el tiempo programado para vuelta a la calma plantea preguntas a modo de evaluación inicial para conocer los conocimientos previos de los alumnos y para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión para que puedan alcanzar el saber básico de Conocer y practicar las Reglas del pinfuvote.

Sesión 2: Delanteros y defensores. Tras el calentamiento con el juego cortahilos, da dos reglas básicas para que practiquen (2x2). Al finalizar en el tiempo programado para vuelta a la calma plantea preguntas para conocer los conocimientos previos de los alumnos y para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión para que puedan alcanzar el saber básico de Conocer y practicar las Reglas del pinfuvote.

Sesión 3: Coordinación. Tras el calentamiento con el juego cadena, da dos reglas básicas para que practiquen (2x2). Al finalizar en el tiempo programado para vuelta a la calma plantea preguntas para conocer los conocimientos previos de los alumnos y para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión para que puedan alcanzar el saber básico de Conocer y practicar las Reglas del pinfuvote.

Sesión 4: Ocupaciones homogéneas y heterogéneas. Tras el calentamiento con el juego caza fantasmas, da dos reglas básicas para que practiquen (2x2). Al finalizar en el tiempo programado para vuelta a la calma plantea preguntas para conocer los conocimientos previos de los alumnos y para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión para que puedan alcanzar el saber básico de Conocer y practicar las Reglas del pinfuvote.

Sesión 5: Golpear sin bote. Tras el calentamiento con el juego duendecillos, da dos reglas básicas para que practiquen (2x2). Al finalizar en el tiempo programado para vuelta a la calma plantea preguntas para conocer los conocimientos previos de los alumnos y para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión para que puedan alcanzar el saber básico de Conocer y practicar las Reglas del pinfuvote.

Sesión 6: Juegos de ataque. Tras el calentamiento con el juego muralla china, recuerda las reglas básicas para que practiquen por equipos. Al finalizar en el tiempo programado para vuelta a la calma plantea preguntas para conocer los conocimientos previos de los alumnos y para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión y propone una situación conflictiva de juego para que la debatan y la resuelvan.

Situación aprendizaje final: Al finalizar esta situación de aprendizaje nuestros alumnos participarán en una pequeña competición del deporte pinfuvote siguiendo las normas y principios de los juegos aprendidos a lo largo de las sesiones.

O.G.E:

La S.A del pinfuvote contribuye principalmente al

C.Clave:

Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Competencia ciudadana.

objetivo general de etapa K de la ESO.		EVALUACIÓN		
<p>Competencias específicas:</p> <p>1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias, a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica, para hacer un uso saludable y autónomo de su tiempo libre y así mejorar la calidad de vida. CCL3, STEM2, STEM5, CD1, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA4.</p> <p>3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias</p>	<p>Criterios de Evaluación Sacados del ANEXO VI:</p> <p>1.1. Establecer y organizar secuencias sencillas de actividad física, orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, a partir de una valoración del nivel inicial, aplicando con autonomía instrumentos de autoevaluación para ello y haciendo uso de recursos digitales respetando, aceptando y valorando la propia realidad e identidad corporal y la de los demás.</p> <p>3.2. Cooperar en la práctica de diferentes producciones motrices, especialmente a través de juegos y deportes no convencionales,</p>	<p>Saberes básicos:</p> <p>A Vida activa y saludable.</p> <p>EFI.2. A.1. Salud física.</p> <p>EFI.2. A.3.2. Reflexión sobre actitudes negativas hacia la actividad física derivadas de ideas preconcebidas, prejuicios, estereotipos o experiencias negativas.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <p>EFI.2. C.1.4. Adaptación de los movimientos propios a las acciones del contrario en situaciones de oposición.</p> <p>EFI.2. C.1.3. Análisis de movimientos y patrones motores del adversario para actuar en consecuencia en situaciones motrices</p>	<p>Actividades de Evaluación:</p> <p>Responder al Cuestionario inicial:</p> <p>Jugar un partido modificado (2 vs. 2)</p> <p>Golpear la pelota hacia zonas marcadas.</p> <p>Responder al Cuestionario de autoevaluación ANEXO VII.</p>	<p>Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación %:</p> <p>Observación directa: Registro de participación, empatía, cooperación, respeto y aptitudes. (25%) (ANEXO VIII)</p> <p>Elaborar un video sobre reglas y origen del Pinfuvote. (25%)</p> <p>Rúbrica: Evaluación de destrezas y habilidades tácticas (50%)</p> <p>.....</p> <p>Autoevaluación de la práctica docente ANEXO IX</p>

<p>culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa. CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC3.</p>	<p>para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades.</p>	<p>de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>EFI.2. D.1.2. Estrategias de autorregulación individual y colectiva del esfuerzo y la capacidad de superación para afrontar desafíos en situaciones motrices. EFI.2. D.2.1. Conductas prosociales en situaciones motrices colectivas: ayuda, colaboración, cooperación, empatía y solidaridad.</p>		
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Metodología	
<p>Estrategia de la práctica:</p> <p>Combina enfoques globales y analíticos para priorizar la comprensión estratégica y la toma de decisiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las estrategias globales (como los juegos modificados en sesiones 1-5) permiten al alumnado experimentar el pínfuvote en contextos reales pero adaptados, fomentando la competencia motriz y la resolución de problemas (competencia clave CM y CPSAA). • Las estrategias analíticas (como practicar golpes en la sesión 5) aseguran el dominio de habilidades técnicas, atendiendo a la competencia específica de control corporal. • Las estrategias mixtas integran ambos enfoques, promoviendo un aprendizaje progresivo que culmina en el minitorneo (sesión 6), donde se evalúan las competencias específicas de colaboración y toma de decisiones éticas (ODS 10). 	<p>Estilos de enseñanza: Descubrimiento guiado y Asignación de tareas.</p>
<p>Metodologías activas y/o emergentes:</p> <p>Se empleará el enfoque TGFU. Se aplicará de la siguiente manera:</p> <p>Juegos modificados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por representación: Simplificación del juego, es decir, simplificar el deporte adaptando el espacio, cambiando el material, cambio en la normativa del tiempo jugado, etc. • Por exageración: Ampliación de aspectos como el tamaño del campo o la altura de la red para enfatizar aprendizajes tácticos. <p>Asamblea reflexiva, preguntando por qué ha pasado eso y creando debates. Esta técnica es útil para los estudiantes con curiosidad y también puede ayudar a los estudiantes que tienen dificultades para comprender las dinámicas del juego.</p> <p>Se busca que el alumnado aprenda a entender el juego, que entienda por qué se toman ciertas decisiones y cómo actuar en las distintas situaciones. Con esta metodología se enseña este deporte priorizando la comprensión de la estrategia y la toma de decisiones, en lugar de la técnica en sí. Con el profesor como guía, irán descubriendo en cada sesión la mejor estrategia.</p> <p>Se debe retroalimentar y elogiar las decisiones y acciones positivas desplegadas en cada situación. En cambio, los errores de los jugadores deben usarse como oportunidades de aprendizaje.</p>	
<p>Distribución grupo – clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipos heterogéneos mezclando género, habilidades, NEE. 	<p>Participación: Tanto simultanea como alternativa, todos los alumnos tendrán la misma participación pues el juego se enfoca de manera rotativa y en la asamblea todos tienen voz y voto.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Parejas, tríos, dobles parejas... que irán rotando conforme a la norma • Individual: Calentamiento, reflexión diaria, pruebas escritas. • En asamblea al finalizar la sesión. 	
<p>Posición del profesor: Guía y facilitador</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guía externa: Observa y orienta desde fuera del grupo. • Guía interna: Participa en dinámicas para resolver dudas o conflictos. <p>Facilitador: Promueve la autorreflexión y la toma de decisiones.</p>	<p>Feedback:</p> <p>Concurrente, puntualmente durante la práctica.</p> <p>Inmediato, cuando, tras una acción específica, se para el juego para analizar una situación de manera colectiva.</p> <p>Retardado, en las reflexiones grupales al final de clase en la vuelta a la calma.</p> <p>El Feedback irá dirigido de manera individualizada y/o grupal dependiendo de lo que se quiera transmitir. Será de tipo emocional, interrogativo y explicativo.</p>

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Principios DUA (diseño universal para el aprendizaje):

1. Múltiples formas de representación (Acceso a la información) (Principio I)

Opciones para la percepción

El lenguaje y los símbolos

Opciones para la comprensión

- Instrucciones claras y multimodales: Combinar explicaciones verbales con apoyos visuales (pictogramas, esquemas) y prácticas guiadas para enseñar movimientos o reglas de juegos.
- Adaptación de materiales: Usar pelotas más ligeras, conos de colores vivos o superficies adaptadas para estudiantes con limitaciones motoras o visuales.
- Uso de tecnología: Incorporar aplicaciones o vídeos interactivos para enseñar técnicas deportivas, accesibles para estudiantes con dificultades de atención o movilidad.

2. Múltiples formas de expresión (Participación activa) (Principio II)

La acción física

La expresión y la comunicación

Las funciones ejecutivas

- Adaptación de tareas: Modificar las actividades para que sean accesibles, como reducir la distancia en lanzamientos, cambiar la altura de la red etc.

- Evaluación flexible: Evaluar el progreso a través de diferentes formatos, como la participación en juegos, la reflexión escrita o verbal sobre los beneficios de la actividad física, o la organización de un evento deportivo.
- Trabajo colaborativo: Diseñar actividades grupales donde los estudiantes puedan contribuir según sus fortalezas, como liderar un calentamiento, diseñar un juego o participar físicamente.

3. Múltiples formas de implicación (Motivación) (Principio III)

Captar el interés

Mantener el esfuerzo y la persistencia

Opciones para la autorregulación

- Adaptación de roles: Permitir que los estudiantes participen en diferentes roles (jugador, árbitro, organizador, cronometrador) en juegos o actividades grupales, respetando sus preferencias y capacidades.
- Entornos inclusivos: Crear un clima de respeto y cooperación, promoviendo valores como la igualdad y la inclusión.
- Refuerzo positivo: Reconocer el esfuerzo y los logros de cada estudiante, independientemente de su nivel de habilidad, para fomentar la autoconfianza.

Adaptaciones para NEAE:

- Discapacidad visual: Explicaciones orales cercanas y los textos en letra ampliada.
- Leve cojera: Participación sin restricciones, dado el carácter inclusivo del pinfuvote.

Actividades de Refuerzo para alumnos de bajo nivel

Visualización de videos del pinfuvote.
Kahoot sobre este deporte.

Actividades de Ampliación para alumnos alto nivel

Grabación de un vídeo explicativo de una clase para analizarlo.
Infografía sobre el pinfuvote.
Kahoot sobre este deporte.

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

- Alumno/a con leve cojera no tienen ninguna barrera, ya que puede realizar todos lo relativo a este deporte, que ya por sí es inclusivo.
- Alumno/a con discapacidad visual será necesario realizar las explicaciones más cerca de ella y asegurarse de que haya entendido bien. Se ampliará el tamaño de la letra de los cuestionarios.

Material didáctico:

- Balones de gomaespuma (circunferencia 60-70 cm).
- Balones de voleibol
- Red de voleibol (altura 1.07 m).
- Conos, aros y material auxiliar para ejercicios de calentamiento.
- Materiales Tic y material escolar para escribir y pintar.
- Los materiales didácticos en forma de documentos y vídeos son aportados por el profesor por “Google Classroom”.

Instalaciones/Espacios: Instalaciones/Espacios: Pista polideportiva interior y exterior según disponibilidad o climatología (adaptada al número y distribución de los alumnos).

Herramientas TIC-TAC-TEP:

Google Classroom (para comunicación alumnado-profesor)

Vídeos de YouTube sobre el pínfuvote.

Kahoot sobre el pínfuvote.

Interdisciplinariedad:

Elaboración de un cartel bilingüe sobre el Pínfuvote, integrando competencias de Lengua, Educación Artística e Inglés para el Día del Deporte que celebra el centro al final de curso.

Otros: Se propone como Actividad cultural para el Día de Andalucía un partido de pínfuvote. Con esta propuesta se quiere destacar su origen andaluz.

Bibliografía/Webgrafía:

<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/104/1> Orden de 30 de mayo de 2023


<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/transformacion-digital-educativa/reas-dua> Situaciones de aprendizaje y guías didácticas: Proyecto REA/DUA.

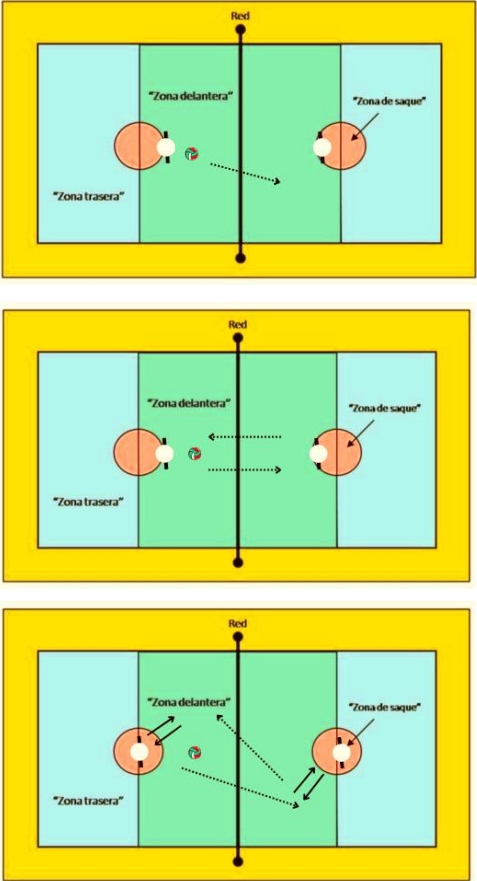
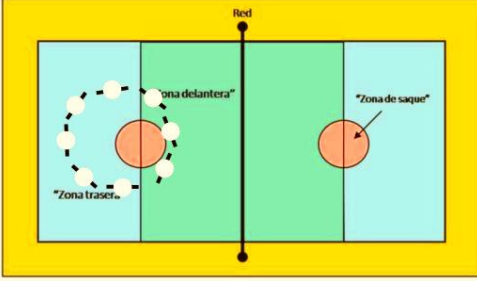
<https://intef.es/situaciones-de-aprendizaje/> Situaciones de aprendizaje. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado


<https://www.pinfuvote.net> Roca Brines, J. L. (2009). Pínfuvote: Reglamento oficial

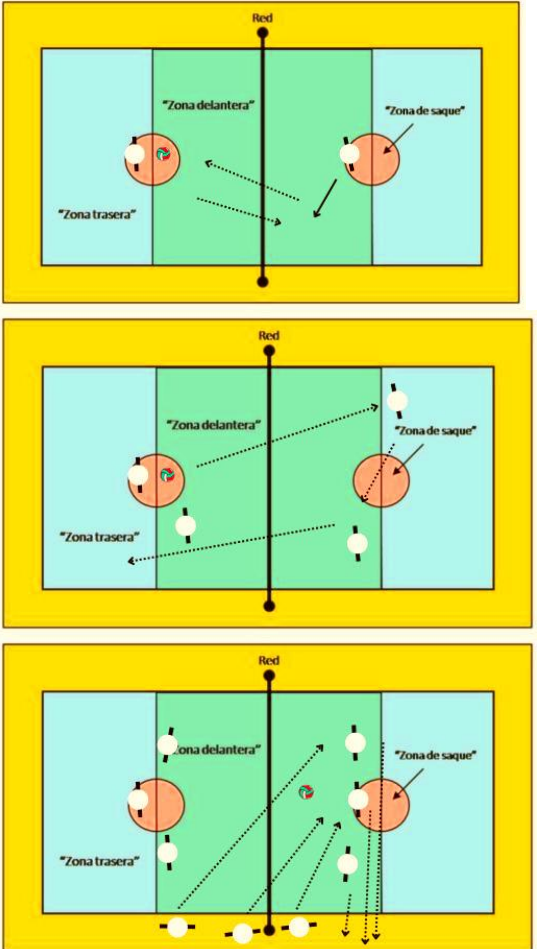
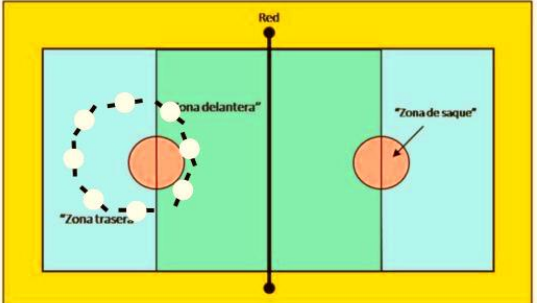
3.2. Sesiones de la Unidad didáctica / Unidad de Programación

Para elaborar esta unidad didáctica nos hemos inspirado especialmente en los TFM de (Suárez Riera & Fernández-Río, 2021) y (Benito Martínez, 2023)

Título Unidad de Programación: JUGUEMOS AL PINFUVOTE			
Sesión n°: 1 / Curso: 2ºESO Trimestre: 3ºTrimestre			
Nombre de la Sesión: Descubriendo el Pinfuvote		Duración: 55 minutos	Tipo Sesión: Teórico-práctica
Instalaciones: Pabellón		Material: 7 balones de foam/espuma	Nº Alumnos/as: 14
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> · Mantener la posición base tras cada intervención (zona central del campo). · Golpear el balón de la forma adecuada para lograr control y efectos dentro de un campo asignado. · Practicar los diferentes golpeos de tren superior (tren superior). 			
Saberes básicos desarrollados:			
<ul style="list-style-type: none"> • Vida activa y saludable • Resolución de problemas en situaciones motrices • Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices 			
(Conocer y practicar las Reglas del pinfuvote)			
Justificación de la Metodología: Con el enfoque TGFU, se busca que el alumnado aprenda a entender el juego, que entienda por qué se toman ciertas decisiones y cómo actuar en las distintas situaciones. Con esta metodología se enseña este deporte priorizando la comprensión de la estrategia y la toma de decisiones, en lugar de la técnica en sí. Con el profesor como guía, irán descubriendo en cada sesión la mejor estrategia. Es muy participativa porque van rotando y en la reflexión todos aprenden de todos.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y Asignación de tareas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: Modelo comprensivo de enseñanza del deporte TGFU			
Estrategia: Mixta; global analítica global. Tras el calentamiento, colocarlos por parejas para que ejecuten las instrucciones y en la vuelta a la calma, hacerles preguntas para fijar los contenidos.			
Agrupación de los alumnos/as: 1X1 y Plenario			
Posición Profesor: Guía y facilitador.		Tipo Feedback: Concurrente, inmediato y retardado.	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Piedra: Se la quedan 4-5 con una pelota cada uno. El objetivo es convertir en piedra al resto de compañeros. La forma de hacerlo es dándole con la pelota, y para ello tienen un tiempo limitado (3-4 minutos), si en ese tiempo no lo consiguen se forma un nuevo equipo. Los niños convertidos en piedra se ponen en el suelo dispuestos a ser saltados por otros compañeros, ya que ésa es la forma de poder volver al juego.		10
	Cuestionario inicial: Los alumnos realizarán un cuestionario de evaluación inicial sobre este deporte.		


<p>Parte principal</p>	<p>2 normas básicas: Colocados por parejas dentro del espacio delimitado, se les explicarán dos normas básicas del Pinfuvote y comenzarán 10 minutos de práctica con la peculiaridad de poder dar dos toques cada jugador/a.</p> <p>15 pases: Colocados por parejas en la zona delantera del campo y separados por la red. El objetivo será lograr 15 pases con el compañero/a aplicando los siguientes condicionantes: Utilizando sólo tren superior (máximo 2 toques persona) y permitiendo un bote tras cada toque al balón.</p> <p>Zona base: Situados 1x1 en una zona central del campo delimitada, se disputarán 2 partidos de 4 min con la peculiaridad de que, después de cada golpeo, deben volver a la zona base para prepararse para el siguiente golpeo. Se logra 1 punto cuando el balón sale del campo o da dos botes seguidos en el mismo siempre que el jugador/a haya vuelto a la zona base.</p>		35
<p>V. Calma</p>	<p>Reunidos todos los alumnos, el profesor preguntan que conocían de este deporte y plantea preguntas para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión y deducir las claves que les han llevado a tener un mejor resultado como ¿Qué trayectoria debe llevar la pelota si queremos que llegue en las mejores condiciones al compañero?, ¿Con qué parte del cuerpo habéis logrado mantener más tiempo el balón mediante pases?, ¿Qué tipo de golpes os han permitido obtener más puntos?</p>		5
<p>Actividades de Refuerzo: Visualización de un vídeo sobre el pinfuvote.</p>			
<p>Actividades de Ampliación: En esta sesión no hay actividades de ampliación.</p>			
<p>Observaciones: En la evaluación inicial el 40% de los alumnos habían oído hablar de este deporte. Y tres habían jugado.</p>			

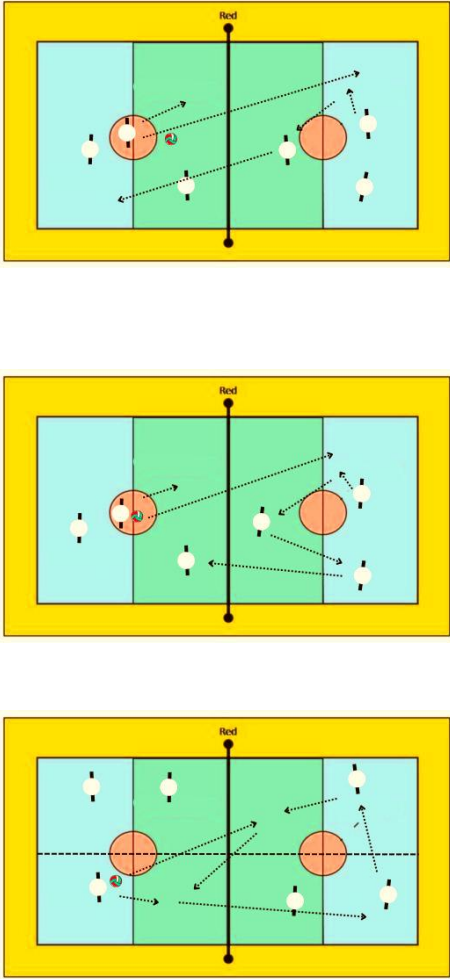
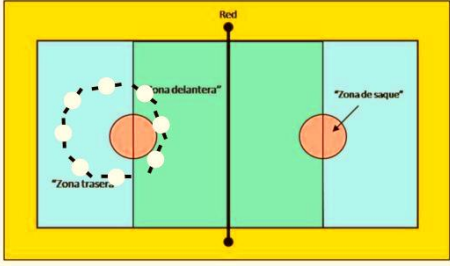
Título Unidad de Programación: JUGUEMOS AL PINFUVOTE			
Sesión nº: 2 / Curso: 2ºESO Trimestre: 3ºTrimestre			
Nombre de la Sesión: Delanteros y defensores		Duración: 55 minutos	Tipo Sesión: teórico-práctica
Instalaciones: Pabellón		Material: 7 balones de foam/espuma	Nº Alumnos/as: 14
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> ·Desplazarse rápido para llegar al móvil. ·Coordinarse con el compañero para apoyarse y cubrir nuestros puntos débiles. ·Enviar el móvil a espacios alejados del jugador/a adversario para moverlo de su posición base. ·Practicar las habilidades de golpeo de la pelota que se ejecutan cerca de la red. 			
Saberes básicos desarrollados:			
<ul style="list-style-type: none"> • Vida activa y saludable • Resolución de problemas en situaciones motrices • Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices (Conocer y practicar las Reglas del pinfuvote)			
Justificación de la Metodología: Con el enfoque TGFU, se busca que el alumnado aprenda a entender el juego, que entienda por qué se toman ciertas decisiones y cómo actuar en las distintas situaciones. Con esta metodología se enseña este deporte priorizando la comprensión de la estrategia y la toma de decisiones, en lugar de la técnica en sí. Con el profesor como guía, irán descubriendo en cada sesión la mejor estrategia. Es muy participativa porque van rotando y en la reflexión todos aprenden de todos.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y Asignación de tareas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: Modelo comprensivo de enseñanza del deporte TGFU.			
Estrategia: Mixta; global analítica global. Tras el calentamiento, colocarlos por parejas y tríos para que ejecuten las instrucciones. Tomará especial importancia delimitar las zonas de acción de los jugadores, explicando la existencia de delanteros y defensores que están separados por la línea media y que no pueden abandonar su zona de acción. Los alumnos decidirán cuándo intercambiar sus posiciones siempre y cuando no esté el balón en juego. En la vuelta a la calma, hacerles preguntas para fijar los contenidos.			
Agrupación de los alumnos/as: 2x2 o 2x3 y Plenario			
Posición Profesor: Guía y facilitador.		Tipo Feedback: Concurrente, inmediato y retardado.	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Cortahilos: Se la quedan dos o tres niños para darle mayor dinamismo al juego. Los alumnos que se la quedan dicen en voz alta el nombre de los jugadores a los que van a perseguir. Una vez que han contado hasta tres, para dar posibilidad de huir a los elegidos, salen a perseguir a los nombrados, cada uno a uno, y a partir de ese momento, cualquier jugador que se cruce (corta hilo) entre perseguidor y perseguido, cortando el hilo imaginario que los une, será el nuevo perseguido.		5

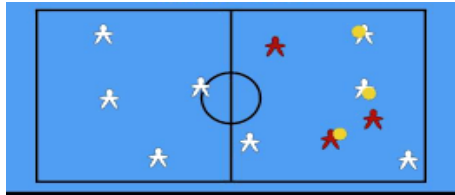
<p>Parte principal</p>	<p>Rey de la pista: Colocados por tríos y dentro del espacio delimitado, se disputará un 1x1 donde el jugador en espera ejercerá de árbitro del partido. Jugarán entre ellos un rey de la pista a 3 puntos con las siguientes normas:</p> <ol style="list-style-type: none"> se logra 1 punto cuando el balón sale del campo o da dos botes seguidos en el mismo. deben sacar sin despegar los pies del suelo desde el círculo central Cada jugador/a solo puede golpear una vez la pelota. <p>2x2: En una disposición 2x2 en el campo de Pinfuvote, deberán de tratar que el balón bote dos veces en campo rival o que el rival envíe el balón fuera del campo para obtener un punto. Además, los juegos deben iniciarse desde el círculo central y ambos jugadores deben de tocar el balón antes de enviar a campo rival.</p> <p>3 partidos: Se disputarán 3 partidos de 5 minutos, rotando hacia la derecha en cada partido de manera que intercambien a sus rivales.</p>		40
<p>V. Calma</p>	<p>Reunidos todos los alumnos el docente planteará preguntas al grupo para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión como ¿hacia dónde debes enviar el balón para lograr un punto?, ¿cómo debe ser la trayectoria del balón para lograr un punto en campo rival?</p>		5
<p>Actividades de Refuerzo: En esta sesión no hay actividades de refuerzo.</p> <p>Actividades de Ampliación: En esta sesión no hay actividades de ampliación.</p> <p>Observaciones: Hoy hemos grabado un vídeo de la práctica del deporte.</p>			

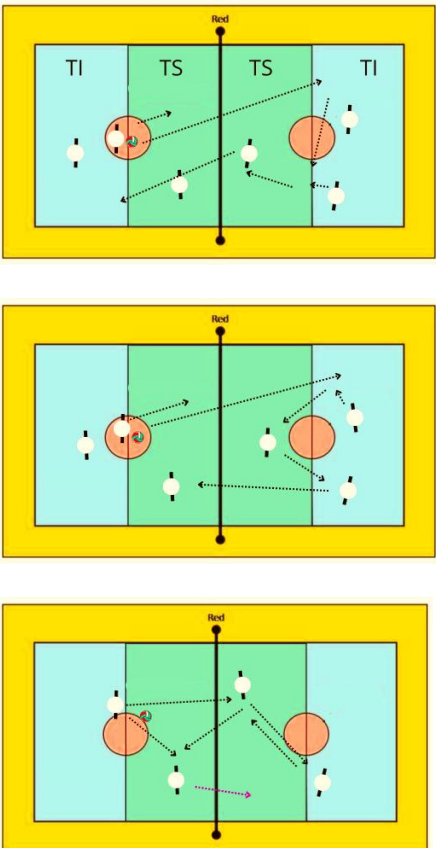
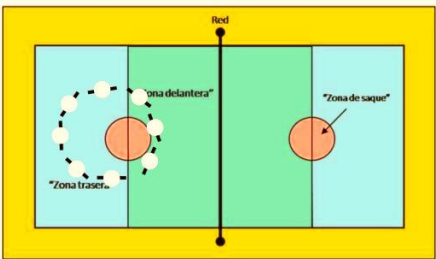
Título Unidad de Programación: JUGUEMOS AL PINFUVOTE			
Sesión nº: 3 / Curso: 2ºESO Trimestre: 3º Trimestre			
Nombre de la Sesión: Coordinación		Duración: 55 minutos	Tipo Sesión: Teórico- práctica
Instalaciones: Pabellón		Material: 7 balones de foam/espuma	Nº Alumnos/as: 14
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> · Desplazarse rápido para llegar al móvil y mantener y recuperar de forma rápida la posición base. · Coordinarse con el compañero para apoyarse y cubrir nuestros puntos débiles. · Trabajar los golpes defensivos o de recepción y los ofensivos de tren superior. 			
Saberes básicos desarrollados:			
<ul style="list-style-type: none"> • Vida activa y saludable • Resolución de problemas en situaciones motrices • Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices 			
(Conocer y practicar las Reglas del pinfuvote)			
Justificación de la Metodología: Con el enfoque TGFU, se busca que el alumnado aprenda a entender el juego, que entienda por qué se toman ciertas decisiones y cómo actuar en las distintas situaciones. Con esta metodología se enseña este deporte priorizando la comprensión de la estrategia y la toma de decisiones, en lugar de la técnica en sí. Con el profesor como guía, irán descubriendo en cada sesión la mejor estrategia. Es muy participativa porque van rotando y en la reflexión todos aprenden de todos.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y Asignación de tareas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: Modelo comprensivo de enseñanza del deporte TGFU.			
Estrategia: Mixta; global analítica global. Tras el calentamiento, colocarlos por parejas y tríos para que ejecuten las instrucciones. Tomará especial importancia ocupar bien el espacio, volver a una posición base tras cada golpeo y mostrar una predisposición corporal a la defensa (piernas semiflexionadas y botando). Además, las parejas se cambiarán el rol (atacantes y defensores) en la mitad del tiempo. En la vuelta a la calma, hacerles preguntas para fijar los contenidos.			
Agrupación de los alumnos/as: grupos de 4 y Plenario.			
Posición Profesor: Guía y facilitador.		Tipo Feedback: Concurrente, inmediato y retardado.	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Cadena: Se la queda uno que tendrá que intentar pillar al resto de compañeros. Cada vez que pille a alguien se van dando la mano, de tal forma que nunca se pueden soltar, sea el número de personas que sea. El objetivo es intentar pillar a toda la clase. Importante: Cuando la cadena comienza a ser relativamente grande, es más importante la cooperación que la rapidez.		5

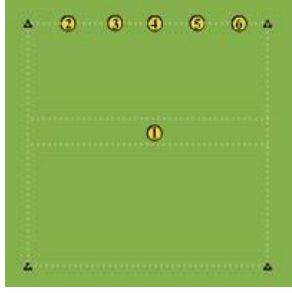
<p>Parte principal</p>	<p>A, E, I, O, U: En una disposición 2x2 deberán pasarse el balón entre los cuatro sin que caiga o con un sólo bote y un toque por persona; en cada pase, el jugador/a dirá una vocal en su orden ordinario (a, e, i, o, u), al participante que le toque la “U”, deberá ganar el punto en campo rival mediante un golpe de ataque. El equipo que recibe el ataque debe anticipar el golpeo y prepararse para su defensa; si logra defenderlo, pasará balón a otro compañero y este comenzará de nuevo el juego (sin parar el balón). Si el equipo defensor logra defender el ataque con un bote previo, ganará 1 punto, mientras que, si lo recibe sin que bote, ganará 2 puntos. Solo podrá haber 2 pases entre compañeros después deben enviar a campo rival.</p> <p>Mayor número de pases: Colocados por parejas, unos en la zona de atacantes que sólo utilizarán el tren superior y otros en la zona defensiva sin limitación en las zonas de contacto. El objetivo es lograr el mayor número de pases entre los cuatro, sin que el balón bote dos veces seguidas o salga del campo.</p> <p>Desafío en el cuadrante: Los alumnos participan en un juego modificado de Pinfuvote en formato 2x2 dentro de un espacio ampliado. Cada partido se disputa a 5 puntos, siguiendo las normas previamente aprendidas: un jugador por cada mitad del campo saque desde el centro y un único toque por jugador. Los equipos ganadores permanecen en su campo mientras que los perdedores rotan para enfrentarse a un nuevo equipo vencedor, favoreciendo así una dinámica de participación continua.</p>		<p>40</p>
<p>V. Calma</p>	<p>Reunidos todos los alumnos, el docente planteará a las parejas finalistas preguntas para reforzar los conceptos trabajados durante la sesión como</p> <p>¿qué tipo de trayectoria de pelota dificulta más su defensa y ¿por qué?, ¿dónde y cómo os debéis de colocar para llegar al mayor número de balones en defensa?</p>		<p>5</p>
<p>Actividades de Refuerzo: Kahoot sobre el pinfuvote.</p>			
<p>Actividades de Ampliación: En esta sesión no hay actividades de ampliación.</p>			
<p>Observaciones: Todos han realizado el Kahoot</p>			

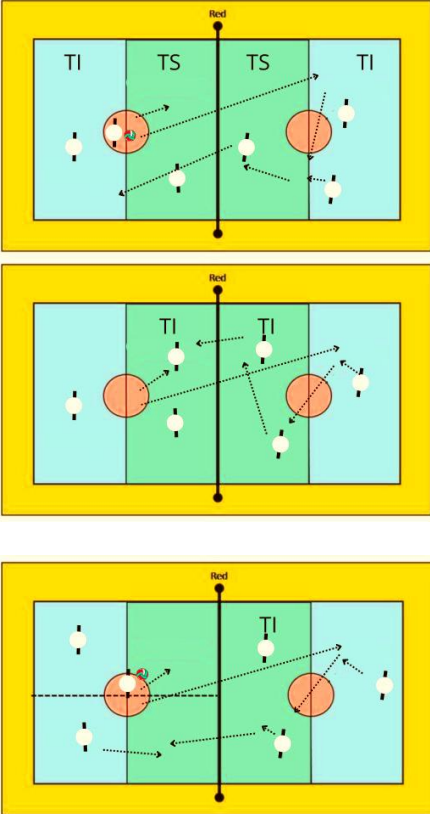
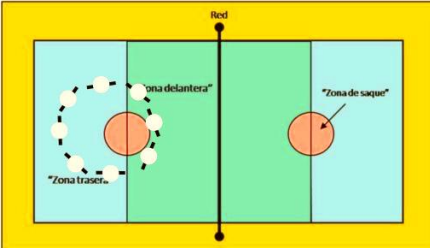
Título Unidad de Programación: JUGUEMOS AL PINFUVOTE			
Sesión nº: 4 / Curso: 2º ESO Trimestre: 3º Trimestre			
Nombre de la Sesión: Ocupaciones homogéneas y heterogéneas			Duración: 55 minutos
Tipo Sesión: Teórico-práctica			
Instalaciones: Pabellón		Material: 7 balones de foam/espuma	Nº Alumnos/as: 14
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> · Coordinar los movimientos con el compañero para apoyarse y cubrir nuestros puntos débiles. · Buscar los puntos débiles del contrario. · Trabajar los golpes ofensivos. 			
Saberes básicos desarrollados:			
<ul style="list-style-type: none"> • Vida activa y saludable • Resolución de problemas en situaciones motrices • Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices 			
(Conocer y practicar las Reglas del pinfuvote)			
Justificación de la Metodología: Con el enfoque TGFU, se busca que el alumnado aprenda a entender el juego, que entienda por qué se toman ciertas decisiones y cómo actuar en las distintas situaciones. Con esta metodología se enseña este deporte priorizando la comprensión de la estrategia y la toma de decisiones, en lugar de la técnica en sí. Con el profesor como guía, irán descubriendo en cada sesión la mejor estrategia. Es muy participativa porque van rotando y en la reflexión todos aprenden de todos.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y Asignación de tareas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: Modelo comprensivo de enseñanza del deporte TGFU.			
Estrategia: Mixta; global analítica global. 3 equipos de 3 y 2 equipos de 4 (el jugador en espera ejerce de árbitro y se rota con su equipo, cada 3 puntos intercambian).			
Agrupación de los alumnos/as: tríos y Plenario.			
Posición Profesor: Guía y facilitador.		Tipo Feedback: Concurrente, inmediato y retardado.	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	Cazas fantasmas: la quedan 4-5 con un aro grande en la mano -los caza fantasmas-. El resto de los niños son los fantasmas. Los cazas fantasmas tienen que pillar a los fantasmas y meterlos en su guarida -una zona delimitada por conos o colchonetas- y para ello tienen un tiempo limitado (3-4 minutos), si en ese tiempo no lo consiguen se forma un nuevo equipo de caza fantasmas. Los fantasmas se pueden salvar entre sí dándole la mano a los que estén en la guarida.		5

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Parte principal</p>	<p>Atacantes y defensores: Ambos equipos se sitúan 2-1 (2 en la zona de atacantes cercana a la red y 1 defensor en la zona de atrás de “defensores”) y disputan un partido a 4 minutos. Se deben tener en cuenta todas las normas reglamentarias aprendidas hasta el momento: técnica de saque, puntuación, toques por jugador/a y añadiremos otra, cada vez que un jugador anote 3 puntos seguidos, debe intercambiar su posición con un compañero/a de su equipo situado en la zona contraria (de atacantes o defensores) (p. ej.: si es un atacante, se rotará por un defensor y viceversa). Más adelante, se disputará otro partido, pero cambiarán el sistema a un 1-2 (1 atacante y 2 defensores) durante 4 minutos.</p> <p>Rotación táctica: cambia y controla el juego: Cada vez que el balón bote dos veces o salga del campo se rotan con el compañero que ejerce de árbitro. Cambiaremos el rol en la ocupación de espacios en los siguientes 4 min, quien estaba 2-1 pasará a 1-2 y viceversa.</p> <p>Domina el espacio: Cada equipo decidirá de qué sistema de juego van a partir. Dividiremos los campos a la mitad de manera longitudinal y realizaremos un mantenimiento (peloteo) tratando de enviar el balón a los cuadrados libres de oponente. Cada vez que se logre que el balón sea enviado a un cuadrado libre de oponente y obligue a un rival a desplazarse a él, será 1 punto. Para ello cada jugador sólo podrá realizar un toque al balón, pudiendo pasarlo a otros miembros del equipo y cambiarse cuadrante para abarcar el mayor espacio posible.</p>		40
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">V. Calma</p>	<p>Una vez finalizada la actividad, se plantearán las del tipo</p> <p>¿Con qué sistema habéis logrado más puntos y por qué?</p> <p>¿Dónde habéis enviado el balón para ganar el punto?</p> <p>¿Con qué tipo de golpeo habéis anotado mayor puntuación?</p> <p>¿Qué ocupación del espacio habéis elegido (1-2 o 2-1) y por qué?</p>		5
<p>Actividades de Refuerzo: En esta sesión no hay actividades de refuerzo.</p> <p>Actividades de Ampliación: Kahoot sobre el pinfuvote.</p> <p>Observaciones: 2 alumnos no hacen la actividad de ampliación.</p>			

Título Unidad de Programación: JUGUEMOS AL PINFUVOTE			
Sesión nº: 5 / Curso: 2ºESO Trimestre: 3ºTrimestre			
Nombre de la Sesión: Golpear sin bote		Duración: 55 minutos	Tipo Sesión: Teórico-práctica
Instalaciones: Pabellón		Material: 7 balones de foam/espuma	Nº Alumnos/as: 14
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> · Coordinar los movimientos con el compañero para apoyarse y cubrir nuestros puntos débiles. · Enviar el móvil a espacios alejados del contrario para moverlo de su posición base. · Trabajar los golpes defensivos sin bote previo. 			
Saberes básicos desarrollados:			
<ul style="list-style-type: none"> • Vida activa y saludable • Resolución de problemas en situaciones motrices • Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices (Conocer y practicar las Reglas del pinfuvote)			
Justificación de la Metodología: Con el enfoque TGFU, se busca que el alumnado aprenda a entender el juego, que entienda por qué se toman ciertas decisiones y cómo actuar en las distintas situaciones. Con esta metodología se enseña este deporte priorizando la comprensión de la estrategia y la toma de decisiones, en lugar de la técnica en sí. Con el profesor como guía, irán descubriendo en cada sesión la mejor estrategia. Es muy participativa porque van rotando y en la reflexión todos aprenden de todos.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y Asignación de tareas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: Modelo comprensivo de enseñanza del deporte TGFU.			
Estrategia: Mixta; global analítica global. 3 equipos de 3 y 2 equipos de 4 (el jugador en espera ejerce de árbitro y se rota con su equipo, cada 3 puntos intercambian).			
Agrupación de los alumnos/as: 2x2 y Plenario.			
Posición Profesor: Guía y facilitador.		Tipo Feedback: Concurrente, inmediato y retardado.	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Duendecillos: Se la quedan 4-5 duendecillos traviesos que tienen la capacidad de convertir en piedra -estatua- a todo aquel que toque la pelota que llevan en las manos. Por suerte también existe un duendecillo bueno que lleva una varita mágica en la mano y que no puede ser convertido en piedra. Con ella puede salvar a todo aquel que esté convertido en piedra con un suave toque con su varita mágica -un churro de goma espuma-.		5
	Cada equipo de duendecillos traviesos tiene un tiempo de 3-4 minutos para intentar lo imposible: convertirlos a todos en piedra.		

Parte principal	<p>Tren superior y tren inferior: Cada equipo debe elegir la ocupación de espacios (1-2 o 2-1) que mejor se adecúe a sus características y capacidades (altura, velocidad de reacción). Se jugarán 2 partidos de 4 min. Consignas: Los defensores sólo pueden utilizar tren inferior y los atacantes el superior. Tras el primer partido se rotan las superficies de contacto permitidas. Los defensores sólo pueden utilizar tren superior y los atacantes el inferior.</p> <p>Golpe defensivo sin bote: Cada equipo elegirá el sistema que mejor le convenga en función de sus características. El objetivo será lograr pasar el balón 15 veces por encima de la red, pero el primer toque tras pasarla a campo rival debe ser sin bote (golpe defensivo sin bote).</p> <p>“A, E, I, O, U”: En una disposición 2x2, deberán de pasarse el balón sin que caiga o con un sólo bote y un toque por persona, en cada pase, el jugador dirá una vocal en su orden ordinario (a, e, i, o, u), al participante que le toque la “U”, deberá ganar el punto en campo rival mediante un golpe de ataque. Por contrario, el equipo que recibe el ataque debe anticipar el golpeo y movilizarse y prepararse para su defensa, si logra defenderlo, pasará el balón a otro compañero y este comenzará de nuevo el juego (sin parar el balón).</p>		40
V. Calma	<p>Una vez finalizada la actividad, se plantearán preguntas al grupo:</p> <p>¿Cómo ha sido más fácil defender: con bote o sin bote previo? (Táctica defensiva)</p> <p>¿Con qué superficie os ha sido más fácil defender? ¿Por qué? (Técnica)</p> <p>¿Con qué tipos de golpeos habéis defendido? ¿Con golpeos bajos, de media altura o altos? (Técnica)</p> <p>¿Con qué superficie del pie tenéis más seguridad y precisión para golpear el balón?</p> <p>¿Con qué tipo de golpeo lográis más puntos con el tren inferior en una zona de ataque?</p>		5
Actividades de Refuerzo: Infografía sobre el pinfuvote.			
Actividades de Ampliación: En esta sesión no hay actividades de ampliación.			
Observaciones: Debate muy enriquecedor.			

Título Unidad de Programación: JUGUEMOS AL PINFUVOTE			
Sesión n°: 6 / Curso: 2ºESO Trimestre: 3ºTrimestre			
Nombre de la Sesión: Juegos de ataque.		Duración: 55 minutos	Tipo Sesión: Teórico-práctica
Instalaciones: Pabellón		Material: 7 balones de foam/espuma	Nº Alumnos/as: 14
Objetivos didácticos de la sesión:			
<ul style="list-style-type: none"> · Coordinar los movimientos con el compañero para apoyarse y cubrir nuestros puntos débiles. · Enviar el móvil a espacios alejados del contrario para moverlo de su posición base. · Trabajar los golpes ofensivos de tren inferior · Establecer normas éticas y de resolución pacífica (ODS 10). 			
Saberes básicos desarrollados:			
<ul style="list-style-type: none"> • Vida activa y saludable • Resolución de problemas en situaciones motrices • Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices 			
(Conocer y practicar las Reglas del pinfuvote)			
Justificación de la Metodología: Con el enfoque TGFU, se busca que el alumnado aprenda a entender el juego, que entienda por qué se toman ciertas decisiones y cómo actuar en las distintas situaciones. Con esta metodología se enseña este deporte priorizando la comprensión de la estrategia y la toma de decisiones, en lugar de la técnica en sí. Con el profesor como guía, irán descubriendo en cada sesión la mejor estrategia. Es muy participativa porque van rotando y en la reflexión todos aprenden de todos.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y Asignación de tareas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: Modelo comprensivo de enseñanza del deporte TGFU.			
Estrategia: Mixta; global analítica global. Tras el calentamiento, colocarlos por parejas y tríos para que ejecuten las instrucciones. Tomará especial importancia ocupar bien el espacio, volver a una posición base tras cada golpeo y mostrar una predisposición corporal a la defensa (piernas semiflexionadas y botando).			
Agrupación de los alumnos/as: 2x2 y Plenario.			
Posición Profesor: Guía y facilitador.		Tipo Feedback: Concurrente, inmediato y retardado.	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Muralla china: es un juego de persecución donde varios jugadores (atacantes) deben cruzar corriendo de un lado al otro de un espacio delimitado, atravesando una zona central llamada "muralla", sin ser tocados por los defensores que se encuentran dentro de ella. Si un atacante es tocado dentro de la muralla, pasa a formar parte del equipo defensor. El objetivo es cruzar la muralla la mayor cantidad de veces posible sin ser capturado.		5

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Parte principal</p>	<p>Mejor sistema: Cada equipo debe elegir el sistema que mejor se adecúe a sus características. Se jugarán 2 partidos de 4 min. Consigna: Los defensores sólo pueden utilizar los miembros superiores y los atacantes los inferiores.</p> <p>Que no caiga: En una disposición con 2 atacantes y 1 defensor, ambos equipos deben de jugar un “que no caiga”, permitiendo sólo un bote en cada campo. Deben de tocar el balón los tres componentes del equipo y los atacantes sólo podrán utilizar el tren inferior. Cada vez que logren un récord de pases de red cumpliendo con las consignas, deberán ir a la pizarra para anotar su récord.</p> <p>Duelo de Zonas: Equipo nº1: Disposición 1-2 atacantes que sólo pueden utilizar tren inferior, no será necesario que todos los componentes del equipo toquen el balón para enviarlo. Cada vez que logren puntuar con el tren inferior en un cuadrado libre de rival vale 2 puntos. Equipo nº2: Su única consigna es coordinarse para defender los 4 cuadrados de su campo, pudiendo invadirlos desde cualquier zona. Lograrán 2 puntos si marcan en la zona de defensores. Se jugarán dos partidos a 3 min cada uno y se intercambian los roles.</p>		40
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">V. Calma</p>	<p>Debate sobre respeto y conflictos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de un escenario conflictivo en el juego. 2. Debate en equipos: ¿Cómo lo resolverías? 3. Representación de la solución. 		5
<p>Actividades de Refuerzo: Infografía sobre el pinfuvote.</p>			
<p>Actividades de Ampliación: En esta sesión no hay actividades de ampliación.</p>			
<p>Observaciones: Debate muy enriquecedor.</p>			

IV. POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

4. POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.

El Trabajo Final de Máster (TFM) titulado "La Enseñanza del Pinfuvote a través del Modelo Comprensivo del Deporte: Una Propuesta Didáctica para 2º de ESO" desarrolla una Situación de Aprendizaje (SA) innovadora basada en el pinfuvote, un deporte alternativo inclusivo, utilizando el modelo Teaching Games for Understanding (TGFU). Aunque la SA no se implementó, su diseño, fundamentado en la normativa vigente (LOMLOE, Real Decreto 217/2022, Decreto 102/2023) y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), abre múltiples posibilidades para futuras investigaciones educativas como son:

1. **Implementación y evaluación de la Situación de aprendizaje “el pinfuvote”.**
Futuros estudios podrían aplicar la SA en contextos reales para medir su impacto en la motivación, inclusión y desarrollo competencial del alumnado.
2. **Formación docente en TGFU:** Investigar la eficacia de programas de capacitación en TGFU para docentes de Educación Física, abordando las barreras identificadas por Morales-Belando et al. (2021).
3. **Adaptación del pinfuvote a otros niveles educativos:** Explorar la viabilidad del pinfuvote en Primaria o Bachillerato, ajustando reglas y metodologías a diferentes edades.
4. **Integración de ODS en Educación Física:** Analizar cómo los deportes alternativos pueden contribuir a otros ODS (p.ej., ODS 13, Acción por el Clima) mediante propuestas interdisciplinares.

A continuación, se presentan dos propuestas de investigación, detallando el problema de investigación y las preguntas de investigación asociadas.

4.1 Propuesta de Investigación 1: Evaluación del Impacto del Pinfuvote en la Motivación y la Inclusión en Educación Física

4.1.1 Identificación del Problema de Investigación.

La falta de implementación de la SA "Jugamos al Pinfuvote" impide conocer su impacto real en el alumnado. Estudios recientes (p. ej., López-García et al., 2021; Cañadas et al., 2022) sugieren que los deportes alternativos pueden incrementar la motivación intrínseca y el compromiso, pero la evidencia específica sobre el pinfuvote en contextos escolares formales es limitada, particularmente en grupos heterogéneos con NEE.

La literatura (p.ej., Harvey et al., 2020) respalda la eficacia del TGFU para mejorar la motivación y la percepción de competencia, pero su aplicación a deportes alternativos como el pinfuvote requiere validación empírica. Además, la inclusión de alumnos con NEE en actividades deportivas inclusivas, como propone el TFM, necesita ser evaluada para garantizar que las adaptaciones (p.ej., Diseño Universal para el Aprendizaje, DUA) sean efectivas. La investigación es crucial para determinar si el pinfuvote puede ser una alternativa viable a los contenidos tradicionales.

4.1.2 Definición de las Preguntas de Investigación.

1. ¿Cómo influye la implementación de una Situación de Aprendizaje basada en el pinfuvote y el modelo TGFU en la motivación intrínseca de los alumnos de 2º de ESO?
2. ¿En qué medida el pinfuvote, enseñado mediante TGFU, promueve la inclusión de alumnos con necesidades educativas especiales en las sesiones de Educación Física?
3. ¿Qué diferencias se observan en el desarrollo de competencias sociales (p.ej., cooperación, resolución pacífica de conflictos) entre alumnos que participan en una SA de pinfuvote y aquellos que siguen una programación tradicional?
4. ¿Cómo perciben los alumnos y docentes la aceptabilidad y relevancia del pinfuvote como contenido curricular en Educación Física?

4.1.3 Justificación y Metodología Propuesta.

La propuesta busca validar el potencial del pinfuvote como herramienta para aumentar la motivación y la inclusión, respondiendo a la necesidad de diversificar los contenidos en Educación Física.

Se propone un diseño de investigación mixta:

- **Cuantitativa:** Aplicación de cuestionarios validados para medir la motivación antes y después de la intervención, y registros de participación para evaluar el nivel de inclusión de alumnos con NEE (p.ej., tiempo activo en las sesiones, roles asumidos).

- **Cualitativa:** Entrevistas semiestructuradas con alumnos y docentes, y observaciones sistemáticas en clase para explorar percepciones sobre la experiencia y las dinámicas grupales.

La intervención consistiría en implementar la SA "Jugamos al Pinfuvote" durante 6 sesiones, comparando un grupo experimental (pinfuvote) con un grupo control que siga la programación tradicional (p.ej., bádminton). Esta investigación se tendría que llevar a cabo en centros más grandes que el María Nebrera porque requiere al menos una línea de dos: el grupo experimental y el de contraste.

Los datos se analizarían mediante estadísticas comparativas. Los hallazgos apoyarían la creación de guías didácticas para implementar deportes alternativos en contextos escolares, promoviendo una Educación Física más equitativa y atractiva para los adolescentes.

4.2 Propuesta de Investigación 2: Impacto de la Formación Docente en TGFU para la Enseñanza de Deportes Alternativos

4.2.1. Identificación del Problema de Investigación.

La implementación del modelo TGFU en la enseñanza de deportes alternativos, como el pinfuvote, está limitada por la falta de formación docente y la preferencia por metodologías tradicionales, como se observa en la programación del Colegio María Nebrera. El TFM destaca la idoneidad del TGFU para fomentar competencias motrices, sociales y éticas, pero su adopción requiere que los docentes estén capacitados para diseñar actividades basadas en este modelo.

La literatura (p.ej., Morales-Belando et al., 2021; González-Víllora et al., 2021) señala que la formación docente es esencial para integrar enfoques comprensivos en Educación Física, pero los programas de desarrollo profesional suelen ser genéricos.

Este problema es particularmente relevante en un centro que valora la inclusión y la creatividad, pero cuya programación actual no explota plenamente estas prioridades.

Sin una capacitación adecuada, los docentes pueden seguir dependiendo de enfoques técnicos que no responden a las necesidades de los adolescentes ni a los objetivos educativos del siglo XXI.

4.2.2. Definición de las Preguntas de Investigación.

1. ¿Cómo impacta un programa de formación docente en el modelo TGFU en la competencia pedagógica de los profesores para enseñar deportes alternativos como el pínfuvote?
2. ¿Qué cambios se observan en las prácticas docentes (p.ej., diseño de actividades, atención a la diversidad) tras participar en un programa de formación en TGFU?
3. ¿Cuáles son las principales barreras y facilitadores percibidos por los docentes para implementar el TGFU en la enseñanza de deportes alternativos en la ESO?
4. ¿En qué medida la formación en TGFU mejora la confianza de los docentes para integrar temas transversales, como la sostenibilidad y la resolución pacífica de conflictos, en Educación Física?

4.2.3. Justificación y Metodología Propuesta.

La investigación responde a una limitación del TFM: la dependencia de la formación docente para implementar el TGFU de manera efectiva. Estudios previos (p.ej., Harvey & Jarrett, 2014) indican que la capacitación en TGFU mejora la calidad de la enseñanza, pero su aplicación a deportes alternativos en contextos españoles requiere programas específicos. La propuesta busca preparar a los docentes para adoptar enfoques innovadores

La **Intervención sería**: Un programa de formación de 20 horas, estructurado en talleres prácticos (p.ej., diseño de juegos modificados), análisis de casos y creación de SA, centrado en TGFU y pinfuvote. La muestra incluiría docentes de Educación Física de varios centros de Granada, con experiencia variada, para comparar contextos. La intervención se desarrollaría durante un curso académico.

Se propone un diseño de investigación mixta:

- **Cuantitativa**: Pre y post-test para evaluar la competencia pedagógica, utilizando cuestionarios sobre conocimientos de TGFU y análisis de planes de sesión para detectar cambios en las prácticas docentes (p.ej., incorporación de actividades tácticas).
- **Cualitativa**: Grupos con docentes para explorar sobre barreras existentes como falta de recursos, tiempo, apoyo institucional o colaboración entre docentes.

Los resultados podrían informar políticas de formación continua, promoviendo la creación de programas específicos para TGFU y deportes alternativos. Además, al fomentar la inclusión y la integración de ODS (p.ej., ODS 4: Educación de Calidad,

ODS 12: Consumo Responsable), la investigación apoyaría una Educación Física más equitativa y sostenible, con aplicaciones prácticas en diversos contextos escolares.

4.3 Consideraciones Finales

Las dos propuestas de investigación abordan desafíos educativos clave identificados en el TFM: la necesidad de validar el impacto del pinfuvote en la motivación y la inclusión, y la importancia de capacitar a los docentes para implementar el TGFU.

La primera propuesta evalúa los efectos de la SA en un contexto real, mientras que la segunda se centra en el desarrollo profesional docente, abordando una barrera estructural para la innovación educativa.

Ambas investigaciones requieren colaboración con centros educativos, acceso a recursos y un diseño metodológico riguroso para garantizar resultados fiables. Los hallazgos podrían transformar la Educación Física, promoviendo prácticas alineadas con los retos del siglo XXI, y contribuirían significativamente al avance de la investigación educativa en el ámbito de los deportes alternativos y las metodologías activas.

**V. CONCLUSIONES,
LIMITACIONES Y PROSPECCIÓN
DE FUTURO**

5. CONCLUSIONES.

Este apartado presenta las conclusiones derivadas del desarrollo del Trabajo de Fin de Máster, evaluando el grado de consecución de los objetivos establecidos, identificando las limitaciones del proyecto y proponiendo líneas futuras de investigación educativa.

Se analizan los logros alcanzados en la elaboración de una propuesta pedagógica para Educación Física en 2º de ESO, basada en el pinfuvote y el modelo TGFU, contextualizada en la normativa y el Proyecto Educativo del Colegio María Nebrera, con un enfoque en inclusión, sostenibilidad y felicidad.

5.1 Principales Conclusiones

1. El primer objetivo general, elaborar una propuesta pedagógica, se ha alcanzado mediante el diseño de una Situación de Aprendizaje basada en el pinfuvote, alineada con la normativa y el Proyecto Educativo del Colegio María Nebrera, integrando valores éticos y motivacionales alineados con los retos educativos del siglo XXI.
2. El segundo objetivo general, integrar el modelo Teaching Games for Understanding (TGFU), se ha cumplido al utilizar esta metodología en nuestra Situación de Aprendizaje. Concretamente porque se han organizado las actividades deportivas en torno a situaciones de juego modificadas que fomentan la toma de decisiones, la resolución de problemas y la transferencia de aprendizajes entre deportes.

3. Tercero, se ha realizado un estudio minucioso de la Programación Didáctica del centro. Ha sido analizada exhaustivamente, identificando 6 áreas de mejora: Se han introducido objetivos con un enfoque más ético: fomentar la empatía y la madurez moral; En la Metodologías se emplea el enfoque TGFU (modelo comprensivo del deporte); Se proponen contenidos más diversificados; Atención a la diversidad: con una visión de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA); En los temas transversales se ha integrado resolución pacífica de conflictos y consumo responsable; Y se ha propuesto vincular con los ODS 3, 4, 5, 10, ó 12 (según proceda a lo largo del curso). Además, se ha propuesto un periodo de 5 min. aproximadamente para el calentamiento al empezar la clase y otros 5 min. para la vuelta a la calma al final de la clase. Así como diseñar un cuestionario de evaluación inicial para pasarlo al inicio de la Situación de Aprendizaje (SA) y uno de evaluación final.

5.2 Limitaciones

La principal limitación es la no implementación de la SA debido a restricciones logísticas, lo que impide evaluar su impacto real en el alumnado.

Además, la propuesta depende de la disponibilidad de recursos materiales (p.ej, balones de gomaespuma, red de voleibol), de la formación docente en TGFU y del manejo de herramientas TIC lo que podría dificultar su aplicación práctica.

5.3 Prospección de Futuro

El TFM abre varias líneas de investigación educativa. En primer lugar, se podría implementar y evaluar la Situación de Aprendizaje propuesta para medir su impacto en las competencias motrices, sociales y éticas del alumnado.

En segundo lugar, se podría explorar estrategias de formación docente para facilitar la adopción de metodologías activas y deportes alternativos en contextos diversos, contribuyendo a la innovación en Educación Física.

De llevarse a cabo, se prevé un futuro donde la Educación Física se adapte a las exigencias del siglo XXI con propuestas en deportes alternativos, como puede ser el pínfuvote siempre condicionadas a la formación permanente del profesorado y a la renovación de materiales e instalaciones.

5.4 Valoración Personal

El proceso de elaboración del TFM ha resultado enriquecedor. Me ha permitido consolidar conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante el máster, especialmente en metodologías activas e inclusión. La integración de los ODS y los temas transversales ha ampliado la perspectiva sobre el rol de la Educación Física en la formación integral del alumnado.

La experiencia en las prácticas ha enriquecido la propuesta al contextualizarla en un centro real, destacando la importancia de la innovación educativa para motivar a los adolescentes. He podido comprobar la motivación que tienen por los deportes alternativos y aunque la Situación de aprendizaje no se ha podido implementar, sí les he pasado el cuestionario de evaluación inicial que aparece en el ANEXO III y aunque sólo

el 40% habían oído hablar del pinfuvote pidieron que le propusiera a la dirección que lo incluyera el próximo curso.

En mi opinión, introducir el pinfuvote con la metodología TFGU en la programación de 2º ESO es una propuesta coherente, fundamentada y viable que logra:

- Fomentar un estilo de vida activo y sostenible
- Desarrollar competencias motrices, sociales y éticas
- Garantizar la inclusión
- Atender a las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE)
- Integrar elementos transversales, como la resolución pacífica de conflictos y el consumo responsable, contribuyendo a los ODS
- Utilizar las TIC, enriqueciendo el aprendizaje interdisciplinario. (Biología, Plástica e Inglés)

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andalucía. (2007). Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía.

Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, (252), 1-36.

<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2007/252/1>

Andalucía. (2021). Orden de 15 de enero de 2021, por la que se regula la evaluación, promoción y titulación en la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, (14), 1-20.

<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2021/14/1>

Andalucía, Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa. (2022).

Instrucciones de 23 de junio de 2022, por las que se regula la organización y funcionamiento de los centros docentes para el curso 2022/2023.

<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/ced/normativa>

Andalucía. (2023a). Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, (92), 1-40.

<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/92/1>

Andalucía. (2023b). Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, se regulan la atención a la diversidad y la evaluación del aprendizaje en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín*

Oficial de la Junta de Andalucía, (104), 1-25.

<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/104/1>

Barba-Martín, R., Bantulá, J., & Hernando, A. (2020). Teaching games for understanding: A comprehensive approach to promote students' motivation in physical education. *Journal of Human Sport and Exercise, 15 (2), 75-86.*

<https://doi.org/10.14198/jhse.2020.152.08>

Barbero, J. C. (2000a). Alternative games and sports in physical education. *Lecturas: Educación Física y Deportes, 22 (1), 1-10.*

Barbero, J. C. (2000b). *Juegos y deportes alternativos en educación física*. Inde.

Block, M. E., & Obrusnikova, I. (2020). Including students with disabilities in physical education: A universal design for learning approach. *Palaestra, 34 (1), 40-47.*

Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & Fernández-Río, J. (2022). Metodologías activas en educación física: Una revisión de su impacto en el aprendizaje significativo. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 44, 123-132.*

<https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.91234>

Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education, 18 (1), 5-8.*

Cañadas, L., Gómez, F., & López, J. (2022). Innovative content in physical education: Effects on long-term sport participation. *Retos, 44, 105-114.*

<https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.90234>

- Carrera, D. (2016). How to create new sports from physical education. *EmásF*, 7 (38), 103-118.
- Casafont, M., & Casas, M. (2017). Cooperative learning in physical education: Enhancing motivation and participation. *Revista de Educación Física*, 33 (4), 45-56.
- Center for Applied Special Technology. (2018). Universal design for learning guidelines version 2.2.
<http://udlguidelines.cast.org>
- España. (1978). Constitución Española de 1978, de 27 de diciembre. *Boletín Oficial del Estado*, (311), 29313-29424. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1978-31229>
- España. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, (340), 122868-123013.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-17264>
- España. (2022). Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, (76), 41571-41701.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-4975>
- Fernández-Río, J., Suárez Riera, J., & Méndez Giménez, A. (2019). Alternative sports in physical education: A tool for inclusion and motivation. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 14, 151-160.

<https://doi.org/10.12800/ccd.v14i42.1321>

Fierro, M. (2016). *Deportes alternativos en la educación física: Una perspectiva histórica*. Wanceulen.

Fitzgerald, H., Stride, A., & Enright, E. (2021). Inclusive physical education: Fostering self-esteem and belonging. *European Physical Education Review*, 27 (1), 169-185.

<https://doi.org/10.1177/1356336X20932971>

García-Angulo, A., & García-López, L. M. (2021). Desarrollo de la toma de decisiones tácticas en deportes de raqueta: Una propuesta didáctica. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 23, 45-60.

<https://doi.org/10.24197/aefd.23.2021.45-60>

González-Villora, S., Evangelio, C., & Sierra-Díaz, M. J. (2021). Teaching games for understanding: A review of its international impact. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26 (3), 239-252.

<https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1850661>

González-Villora, S., & Pastor-Vicedo, J. C. (2023). Juegos modificados en educación física: Innovación para el aprendizaje motor y social. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, 78, 15-24. <https://www.grao.com/es/producto/juegos-modificados-en-educacion-fisica>

Grenier, M. (2019). Inclusive physical education: Promoting empathy and collaboration. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 90 (8), 129-135.

<https://doi.org/10.1080/07303084.2019.1644269>

- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19 (3), 278-300.
<https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754005>
- Harvey, S., Pill, S., & Almond, L. (2018). Teaching games for understanding: 35 years of development. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23 (2), 107-120.
<https://doi.org/10.1080/17408989.2017.1391339>
- Harvey, S., Song, Y., & Baek, J.-H. (2020). Enhancing intrinsic motivation through teaching games for understanding in secondary school physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 39 (2), 241-250.
<https://doi.org/10.1123/jtpe.2019-0089>
- Hernández, J. (2007). Los deportes alternativos: Una alternativa para la educación física escolar. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 7 (25), 1-12.
- Hernández-Martínez, J., & Velázquez-Callado, C. (2020). Educación física competencial: Diseño de situaciones de aprendizaje en el ámbito escolar. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 429, 67-78.
<https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/429>
- Jiménez Lozano, S. (2022). *Los deportes alternativos como medio para lograr el ODS 5. Igualdad de género. Propuesta de intervención en Educación Secundaria Obligatoria* [Master's thesis, Universidad de Salamanca].
<https://gedos.usal.es/handle/10366/150123>
- Kirk, D. (2010). *Physical education futures*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203874622>

- López-García, R., Pérez, D., & Arias, J. L. (2021). Students' perceptions of alternative sports in physical education: A qualitative study. *Sport, Education and Society*, 26 (1), 85-96.
<https://doi.org/10.1080/13573322.2019.1683538>
- Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (s.f.). Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.
<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/enseanzas/secundaria/informacion-general/objetivos.html>
- Morales-Belando, M. T., Calderón, A., & Arias-Estero, J. L. (2021). Teaching games for understanding in Spanish secondary schools: Barriers and facilitators. *European Physical Education Review*, 27 (1), 123-139.
<https://doi.org/10.1177/1356336X20930229>
- Ortí, A. (2004). *Juegos y deportes alternativos en el ámbito educativo*. Paidotribo.
- Piquer, J. (2020). Alternative sports in school physical education: Breaking the hegemony of traditional sports. *Revista Española de Educación Física*, 12 (1), 45-53.
- Piquer, J., & García-López, L. M. (2022). Social skills development through alternative sports in physical education. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 147 , 60-68.
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2022/1\).147.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2022/1).147.06)
- Piquer, M. (2020). Los deportes alternativos en educación física. *Mundo Entrenamiento*.
<https://mundoentrenamiento.com/deportes-alternativos-en-educacion-fisica/>
- Roca Brines, J. L. (2009). *Pinfuvote: Reglamento oficial*.

<https://www.pinfuvote.net>

Stolz, S., & Pill, S. (2019). Teaching games for understanding: A structured approach to game-based learning. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, 10 (3), 213-227.

<https://doi.org/10.1080/25742981.2019.1649481>

Suárez Riera, A., & Fernández-Río, F. J. (2021). Enseñando nuevos deportes a través de la enseñanza comprensiva del deporte: El caso del Pinfuvote. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 436 (1), 1026.

<https://doi.org/10.55166/reefd.v436i1.1026>

Suárez Riera, J., & Fernández-Río, J. (2021). Pinfuvote: An inclusive alternative sport for physical education. *Retos*, 41, 234-242.

<https://doi.org/10.47197/retos.v0i41.84210>

Veá-Murguía, F. (2019). *¿Cómo hacer atractiva la educación física para aquellos amigos desmotivados?* [Master's thesis, Universidad de Zaragoza].

<https://zaguan.unizar.es/record/123456>

VII. ANEXOS

ANEXO I. ORGANIGRAMA DEL COLEGIO MARÍA NEBRERA DE GRANADA



ANEXO II. FOTOGRAFÍAS DEL COLEGIO MARÍA NEBRERA



ANEXO III. CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN INICIAL PARA LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE "JUGAMOS AL PINFUVOTE"

Instrucciones: Lee cada pregunta con atención y responde con sinceridad. No hay respuestas correctas o incorrectas. Usa el espacio proporcionado para las respuestas escritas. Este cuestionario es anónimo y ayudará al docente a conocerte mejor y planificar las sesiones.

Cuestionario de Evaluación Inicial del Pinfuvote

1. Conocimiento Previo

¿Has oído hablar del pinfuvote o lo has jugado alguna vez?

- a) Sí, lo he jugado
- b) Sí, he oído hablar de él, pero no lo he jugado
- c) No, no lo conozco

Si has respondido a) o b), describe brevemente qué sabes (1-2 frases).

2. Interés por Deportes Alternativos

En una escala del 1 al 5 (1 = nada interesado, 5 = muy interesado), ¿cuánto te interesa probar deportes nuevos, como el pinfuvote, en Educación Física?

1 2 3 4 5

¿Por qué? (Explica brevemente)

3. Habilidades Motrices

¿Te sientes cómodo/a golpeando un balón con diferentes partes del cuerpo (manos, pies, cabeza) en juegos o deportes?

- a) Sí, muy cómodo/a

b) Algo cómodo/a, pero necesito práctica

c) No, me cuesta mucho

Explica brevemente tu respuesta

.....
.....

4. Cooperación en Equipo

Cuando juegas en equipo, ¿cómo sueles colaborar con tus compañeros/as? (Por ejemplo, pasas el balón, animas, sigues las reglas).

.....
.....

5. Resolución de Conflictos

Si tienes un desacuerdo con un compañero/a durante un juego (por ejemplo, sobre una regla), ¿cómo lo resuelves normalmente?

.....
.....

6. Expectativas

¿Qué esperas aprender o disfrutar en las sesiones de pinfuvote?

.....
.....

ANEXO IV. CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE "JUGAMOS AL PINFUVOTE"

Instrucciones: Lee cada pregunta cuidadosamente y responde con sinceridad. No hay respuestas correctas o incorrectas en las preguntas de opinión. Usa el espacio proporcionado para las respuestas escritas. Este cuestionario es anónimo y se utilizará para evaluar tu aprendizaje y la experiencia en la SA.

Cuestionario de Evaluación del Pinfuvote

1. Conocimientos sobre el Pinfuvote

¿Cuál es el origen del pinfuvote?

- a) Un deporte tradicional español
- b) Un deporte alternativo creado por Juan Lorenzo Roca Brines en Andalucía
- c) Una variante del voleibol originada en América
- d) Un juego adaptado del fútbol sala

2. Reglas del Pinfuvote

Explica brevemente una regla básica del pinfuvote, como el saque, los golpes permitidos o la puntuación.

.....

.....

3. Habilidades Técnicas

¿Qué partes del cuerpo has utilizado para golpear el balón durante las sesiones de pinfuvote? (Marca todas las que apliquen)

- a) Manos

b) Pies

c) Cabeza

d) Otras (especifica): _____

4. Competencias Tácticas

En una situación de juego 3x3, ¿qué estrategia utilizaste para colaborar con tu equipo?

(Por ejemplo, cómo te colocaste en el campo o cómo decidiste pasar el balón).

.....

5. Participación Activa

En una escala del 1 al 5 (1 = nada, 5 = mucho), ¿cuánto has participado activamente en las sesiones de pinfuvote?

1 2 3 4 5

¿Por qué? (Explica brevemente)

6. Cooperación y Respeto

Describe una situación durante las sesiones en la que hayas cooperado con tus compañeros o mostrado respeto hacia ellos o los adversarios.

.....

7. Resolución Pacífica de Conflictos

¿Has tenido algún desacuerdo con un compañero o adversario durante el juego? Si es así, ¿cómo lo resolviste? Si no, ¿qué harías para resolver un conflicto en el pinfuvote?

.....

8. Inclusión

¿Crees que el pinfuvote permite que todos los alumnos, independientemente de sus habilidades físicas, participen por igual?

- a) Sí, totalmente
- b) Sí, pero con algunas limitaciones
- c) No, tiene barreras

Explica tu respuesta.

.....

.....

9. Motivación

En una escala del 1 al 5 (1 = nada divertido, 5 = muy divertido), ¿cuánto te ha gustado aprender y jugar al pinfuvote?

1 2 3 4 5

¿Por qué? (Explica brevemente)

10. Valoración General

¿Qué es lo que más te ha gustado de la Situación de Aprendizaje "Jugamos al Pinfuvote"? ¿Qué cambiarías para mejorarla?

.....

.....

ANEXO V. CALENDARIO ESCOLAR



Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional

Consejería de Universidad, Investigación e Innovación

Delegación Territorial en Granada

CALENDARIO ESCOLAR PROVINCIAL. CURSO 2024-2025. GRANADA.

Inicio de curso:
 1º ciclo Ed. Infantil
 Centros de Ens. Deportivas que lo soliciten
 2º Ciclo Ed. Inf., Ed. Prim y Ed. Especial
 ESO, Bach, FP, Ens. Artísticas Elem. y Prof., Ed. Perm.
 EOI y Ens. Art. Superiores

Septiembre 2024							Octubre 2024						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
						1							
2	3	4	5	6	7	8	7	8	9	10	11	12	13
9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20
16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27
23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31			
30													

12 Fiesta Nacional de España

Fiesta de todos los Santos

Noviembre 2024							Diciembre 2024						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
				1	2	3							1
4	5	6	7	8	9	10	2	3	4	5	6	7	8
11	12	13	14	15	16	17	9	10	11	12	13	14	15
18	19	20	21	22	23	24	16	17	18	19	20	21	22
25	26	27	28	29	30		23	24	25	26	27	28	29
							30	31					

6 Día de la Constitución
 8 Fiesta de la Inmaculada pasa al día 9
 13 Inicio de vacaciones de Navidad

Fin de vacaciones de Navidad
 Fin de vacaciones 1º Ciclo Educación Infantil

Enero 2025							Febrero 2025						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2						1	2
3	4	5	6	7	8	9	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	24	25	26	27	28		
31													

27 Día de la Comunidad Educativa
 28 Día de Andalucía

Día no lectivo provincial en todas las enseñanzas, excepto 1º Ciclo E.I.

Marzo 2025							Abril 2025						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
						1							1
2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	23	24	25	26	27	28	29
30	31						30						

14 Inicio de vacaciones de Semana Santa
 26 Fin de vacaciones de Semana Santa

Fiesta del Trabajo
 Día no lectivo provincial
 Fin días lectivos para 2º Bachillerato

Mayo 2025							Junio 2025						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
				1	2	3							1
4	5	6	7	8	9	10	2	3	4	5	6	7	8
11	12	13	14	15	16	17	9	10	11	12	13	14	15
18	19	20	21	22	23	24	16	17	18	19	20	21	22
25	26	27	28	29	30	31	23	24	25	26	27	28	29
							30						

23 Fin días lectivos, 2º Ciclo Ed. Inf., Ed. Prim y Ed. Especial
 24 Fin días lectivos, resto de enseñanzas con carácter general

Fin días lectivos para 1º Ciclo Ed. Infantil

Julio 2025							Agosto 2025						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
						1							1
2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	23	24	25	26	27	28	29
30	31						30						

25 Fin días lectivos, centros Ens. Deportivas que lo soliciten

Días lectivos (Ed. Inf., Ed. Prim, y Ed. Especial)		Días lectivos (ESO, Bach, FP, Art y EPN)	
1er. Trimestre:	71	1er. Trimestre:	67
2º Trimestre:	66	2º Trimestre:	66
3º Trimestre:	44	3º Trimestre:	45
		(Aclaración: 2º Bachillerato: 24)	
Total:	181	Total:	178

ANEXO VI. CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º ESO

Extraídos del BOJA 00284752 Número 104 - viernes, 2 de junio de 2023. página 9727/81 y siguientes

SABERES BÁSICOS 2º ESO	
E. FÍSICA	
A. Vida activa y saludable.	<p>EFI.2. A.1. Salud física.</p> <p>EFI.2. A.1.1. Adecuación del volumen y la intensidad de la tarea a las características personales.</p> <p>EFI.2. A.1.2. Alimentación saludable y valor nutricional de los alimentos, alimentación y actividad física.</p> <p>EFI.2. A.1.3. Educación postural: técnicas básicas de descarga postural, respiración y relajación.</p> <p>EFI.2. A.1.4. Musculatura del core (zona media o lumbo-pélvica) y su relación con el mantenimiento de la postura.</p> <p>EFI.2. A.1.5 Pautas para tratar el dolor muscular de origen retardado.</p> <p>EFI.2. A.1.6. Características de las actividades físicas saludables.</p> <p>EFI.2. A.2. Salud social. Análisis crítico de los estereotipos corporales, de género y competencia motriz, y de los comportamientos violentos e incitación al odio en el deporte.</p> <p>EFI.2. A.3. Salud mental.</p>

	<p>EFI.2. A.3.1. Aceptación de limitaciones y posibilidades de mejora ante las situaciones motrices.</p> <p>EFI.2. A.3.2. Reflexión sobre actitudes negativas hacia la actividad física derivadas de ideas preconcebidas, prejuicios, estereotipos o experiencias negativas.</p> <p>EFI.2. A.3.3. Trastornos alimenticios asociados a la práctica de la actividad física y deporte</p>
<p>B. Organización y gestión de la actividad física.</p>	<p>EFI.2. B.1. Preparación de la práctica motriz: autoconstrucción de materiales como complemento y alternativa en la práctica de actividad física y deporte.</p> <p>EFI.2. B.2. La higiene como elemento imprescindible en la práctica de actividad física y deportiva.</p> <p>EFI.2. B.3. Planificación y autorregulación de proyectos motores: establecimiento de mecanismos de autoevaluación para reconducir los procesos de trabajo.</p> <p>EFI.2. B.4. Herramientas digitales para la gestión de la actividad física.</p> <p>EFI.2. B.5. Uso de internet y de diversas herramientas informáticas: búsqueda, selección y elaboración de información relacionada con la actividad físico-deportiva y presentación de la misma.</p> <p>EFI.2. B.6. Riesgos de internet y uso crítico y responsable de las herramientas y/o plataformas digitales.</p> <p>EFI.2. B.7. Prevención de accidentes en las prácticas motrices.</p>

	<p>EFI.2. B.7.1. Medidas de seguridad en actividades físicas dentro y fuera del centro escolar.</p> <p>EFI.2. B.7.2. Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas.</p> <p>EFI.2. B.7.3. Protocolo RCP (reanimación cardiopulmonar).</p>
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p>	<p>EFI.2. C.1. Toma de decisiones.</p> <p>EFI.2. C.1.1. Utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales en las que se desarrolla en situaciones motrices individuales.</p> <p>EFI.2. C.1.2. Pautas grupales para optimizar los recursos motrices del grupo de cara a la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas.</p> <p>EFI.2. C.1.3. Análisis de movimientos y patrones motores del adversario para actuar en consecuencia en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>EFI.2. C.1.4. Adaptación de los movimientos propios a las acciones del contrario en situaciones de oposición.</p> <p>EFI.2. C.1.5. Delimitación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil y aplicación de estrategias.</p> <p>EFI.2. C.2. Esquema corporal: integración de los diferentes aspectos coordinativos, espaciales y</p>

	<p>temporales en determinadas secuencias motrices y/o deportivas.</p> <p>EFI.2. C.3. Capacidades condicionales: desarrollo de las capacidades físicas básicas orientadas a la salud.</p> <p>EFI.2. C.4. Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas.</p> <p>EFI.2. C.5. Creatividad motriz: resolución de retos y situaciones problema de forma original, tanto individualmente como en grupo.</p>
<p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p>	<p>EFI.2. D.1. Gestión emocional.</p> <p>EFI.2. D.1.1. El estrés en situaciones motrices. Sensaciones, indicios y manifestaciones.</p> <p>EFI.2. D.1.2. Estrategias de autorregulación individual y colectiva del esfuerzo y la capacidad de superación para afrontar desafíos en situaciones motrices.</p> <p>EFI.2. D.1.3. Perseverancia y tolerancia a la frustración en contextos físico-deportivos.</p> <p>EFI.2. D.1.4. Reconocimiento y concienciación emocional.</p> <p>EFI.2. D.2. Habilidades sociales.</p> <p>EFI.2. D.2.1. Conductas prosociales en situaciones motrices colectivas: ayuda, colaboración, cooperación, empatía y solidaridad.</p> <p>EFI.2. D.2.2. Respeto a las reglas: las reglas de juego como elemento de integración social.</p>

	<p>EFI.2. D.2.3. Funciones de arbitraje deportivo.</p> <p>EFI.2. D.2.4. 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).</p> <p>asertividad y autocuidado.</p>
<p>E. Manifestaciones de la cultura motriz.</p>	<p>EFI.2. E.1. Usos comunicativos de la corporalidad.</p> <p>EFI.2. E.1.1. Expresión de sentimientos y emociones en diferentes contextos.</p> <p>EFI.2. E.1.2. Técnicas de interpretación.</p> <p>EFI.2. E.2. Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo. El Flamenco.</p> <p>EFI.2. E.3. Deporte y perspectiva de género.</p> <p>EFI.2. E.3.1. Análisis crítico. Igualdad de género en las profesiones asociadas al deporte (comentaristas, periodistas, deportistas, técnicos y técnicas, y otras).</p> <p>EFI.2. E.3.2. Influencia del deporte en la cultura actual: el deporte como fenómeno de masas. Impacto social, aspectos positivos y negativos</p>
<p>F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.</p>	<p>EFI.2. F.1. Consumo responsable: autoconstrucción de materiales reciclados para la práctica motriz.</p> <p>EFI.2. F.2. Cuidado del entorno próximo, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física</p>

	<p>en entornos urbanos y naturales de la red de espacios protegidos andaluces.</p> <p>EFI.2. F.3. Diseño de actividades físicas en el medio natural y urbano.</p> <p>EFI.2. F.4. La práctica de la bicicleta como medio de transporte habitual.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

COMPETENCIAS PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN SABERES BÁSICOS
<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias, a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica, para hacer un uso saludable y autónomo de su tiempo libre y así mejorar la calidad de vida.</p> <p>.....</p> <p>CCL3, STEM2, STEM5, CD1,</p>	<p>1.1. Establecer y organizar secuencias sencillas de actividad física, orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, a partir de una valoración del nivel inicial, aplicando con autonomía instrumentos de autoevaluación para ello y haciendo uso de recursos digitales respetando, aceptando y valorando la propia realidad e identidad corporal y la de los demás.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. A.1.1 EFI.2. A.1.5. EFI.2. A.1.6. EFI.2. B.4</p>

<p>CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA4.</p>	<p>EFI.2. B.5</p> <p>1.2. Incorporar hábitos relacionados con procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural, respiración, relajación, seguridad e higiene durante la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. A.1.1.;</p> <p>EFI.2. A.1.2.</p> <p>EFI.2. A.1.3.</p> <p>EFI.2. A.1.4.</p> <p>EFI.2. B.2.</p> <p>1.3. Identificar y adoptar de manera responsable y de manera autónoma medidas generales para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad física, en diferentes contextos y situaciones motrices, aprendiendo a reconocer situaciones de riesgo para actuar preventivamente, haciendo uso para ello.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. A.1.5</p> <p>EFI.2. B.7.1.</p>
----------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>EFI.2. B.7.2.</p> <p>EFI.2. B.7.3.</p> <p>1.4. Identificar y actuar ante situaciones relacionadas con accidentes derivados de la práctica de actividad física de acuerdo a los protocolos de intervención, aplicando medidas básicas de primeros auxilios en diferentes contextos y ante diferentes tipos de lesiones.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. B.7.2.</p> <p>EFI.2. B.7.3.</p> <p>1.5. Analizar y valorar críticamente la incidencia que ciertas prácticas y comportamientos tienen en nuestra salud y en la convivencia, en diferentes contextos y situaciones, valorando su impacto y evitando activamente su reproducción en entorno escolar y en las actividades de la vida cotidiana, haciendo uso para ello de herramientas informáticas.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. A.3.2.</p> <p>EFI.2. A.3.3.</p> <p>EFI.2. B.4.</p> <p>1.6. Explorar diferentes recursos y aplicaciones digitales reconociendo su</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>potencial, así como sus riesgos para su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. B.4.</p> <p>EFI.2. B.5.</p> <p>EFI.2. B.6.</p>
<p>Competencia específica 2:</p> <p>Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, receptivo-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 para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.</p> <p>CPSAA4,</p> <p>CPSAA5,</p> <p>CE2,</p> <p>CE3.</p>	<p>2.1. Desarrollar proyectos motores sencillos de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, utilizando con apoyo ocasional estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado, reconociendo y desarrollando así actitudes de superación, crecimiento y resiliencia.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. A.3.1.</p> <p>EFI.2. B.1.</p> <p>EFI.2. B.3.</p> <p>EFI.2. C.1.</p> <p>EFI.2. C.4.</p> <p>EFI.2. D.1.</p> <p>2.2. Interpretar y actuar correctamente en contextos motrices variados, aplicando principios básicos de toma de decisiones</p>

	<p>en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero o compañera y del oponente (si lo hubiera) y a la lógica interna en contextos reales o simulados de actuación.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. C.1.</p> <p>EFI.2. C.4.</p> <p>EFI.2. C.5.</p> <p>2.3. Evidenciar cierto grado de control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas con apoyo ocasional en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial con progresiva autonomía.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. C.1.1.</p> <p>EFI.2. C.2.</p> <p>EFI.2. C.3.</p> <p>EFI.2. C.4.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Competencia específica 3:</p> <p>Compartir espacios de práctica físico deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>CCL5,</p> <p>CPSAA1,</p> <p>CPSAA3,</p> <p>CPSAA5,</p> <p>CC3.</p>	<p>3.1. Practicar una gran variedad de actividades motrices, éticas de las actitudes antideportivas, y gestionando positivamente la competitividad en contextos diversos y actuando con deportividad al asumir los roles de público, participante u otros.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. A.3.2.</p> <p>EFI.2. D.1.</p> <p>EFI.2. D.2.2.</p> <p>EFI.2. D.2.3.</p> <p>EFI.2. D.2.4.</p> <p>3.2. Cooperar en la práctica de diferentes producciones motrices, especialmente a través de juegos y deportes no convencionales, para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. D.1.2.</p> <p>EFI.2. D.2.1.</p> <p>3.3. Hacer uso con progresiva autonomía de habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo sexual, de origen nacional étnico,</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>socioeconómica o de competencia motriz, mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. A.2.</p> <p>EFI.2. D.1.4.</p> <p>EFI.2. D.2.3.</p> <p>EFI.2. D.2.4.</p>
<p>Competencia específica 4:</p> <p>Practicar, analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz, aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales y, en particular la andaluza.</p>	<p>4.1. Practicar y apreciar las manifestaciones artístico-expresivas de Andalucía, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. E.1.1.</p> <p>EFI.2. E.1.2.</p> <p>EFI.2. E.2.</p> <p>4.2. Analizar objetivamente las diferentes actividades y modalidades deportivas según sus características y requerimientos, evitando los posibles estereotipos de género o capacidad vinculados a dichas manifestaciones.</p>

<p>CP3, CD3, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4</p>	<p>.....</p> <p>EFI.2. A.2.</p> <p>EFI.2. D.2.4</p> <p>EFI.2. E.3.1.</p> <p>EFI.2. E.3.2.</p> <p>4.3. Utilizar intencionadamente y con progresiva autonomía el cuerpo como herramienta de expresión y comunicación a través de diversas técnicas expresivas, participando activamente en la creación y representación de composiciones individuales o colectivas con y sin base musical, prestando especial atención a la educación socioafectiva y desde una perspectiva crítica y creativa.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. C.2.</p> <p>EFI.2. C.5.</p> <p>EFI.2. D.1.4.</p> <p>EFI.2. E.3</p>
<p>Competencia específica 5: Adoptar un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable aplicando medidas de seguridad individuales y colectivas en la práctica físico-deportiva según el entorno y desarrollando</p>	<p>5.1. Participar en actividades físico-deportivas más complejas en entornos naturales de Andalucía, terrestres o acuáticos, disfrutando del entorno de manera sostenible, minimizando con ayuda el impacto ambiental que estas</p>

<p>colaborativa y cooperativamente acciones de servicio a la comunidad vinculadas a la actividad física y al deporte, para contribuir activamente a la conservación del medio natural y urbano, reconociendo la importancia de preservar el entorno natural de Andalucía.</p> <p>STEM5, CD1, CD2 CC4, CE1, CE3.</p>	<p>puedan producir y siendo conscientes de su huella ecológica.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. F.1. EFI.2. F.2. EFI.2. F.3. EFI.2. F.4.</p> <p>5.2. Practicar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano de Andalucía, seleccionando y aplicando normas de seguridad individuales y colectivas establecidas con ayuda.</p> <p>.....</p> <p>EFI.2. F.1. EFI.2. F.2. EFI.2. F.3. EFI.2. F.4.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Descriptor del perfil de salida:

Competencia en comunicación lingüística (CCL); Competencia plurilingüe (CP); Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM); Competencia digital (CD); Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA); Competencia ciudadana (CC); Competencia emprendedora (CE); Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):

ANEXO VII. FICHA DE AUTOEVALCIÓN

NOMBRE.....

Rodea con un círculo las frases que mejor definan tu situación

	CURRA MÁS	UN POCO MÁS	SIGUE ASÍ	VAYA MÁQUINA
JUEGO LIMPIO	No actúo deportivamente	A veces actúo de manera antideportiva	Intento evitar la competitividad insana	Actúo con deportividad
PARTICIPACIÓN	No participo en las actividades	A veces participo en las actividades	Participo en bastantes actividades	Participo en todas las actividades
RESPECTO Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	No utilizo el diálogo si hay conflictos	Utilizo el diálogo según quien sea el compañero	Sólo utilizo el diálogo si me escuchan	Siempre intento utilizar el diálogo
TRABAJO EN EQUIPO	No me gusta trabajar en equipo	Trabajo en equipo si me obligan	Trabajo en equipo, pero no participo mucho	Trabajo y participo siempre
REGLAS DE JUEGO	No conozco las reglas básicas de este deporte	Conozco las reglas, pero las olvido	Conozco las reglas, pero me cuesta seguirlas	Conozco y aplico las reglas

TOMA DE DECISIONES	No me gusta tomar decisiones	Prefiero no ser árbitro ni jefe de grupo	Me encuentro inseguro al tomar decisiones	Intento tomar buenas decisiones
---------------------------	------------------------------	------------------------------------------	-------------------------------------------	---------------------------------

ANEXO VIII. HOJA DE OBSEVACIÓN DEL PROFESOR

NOMBRE.....

ITEM	NO	A VECES	SI 0,25 p
Participa en las actividades propuestas			
Participa de manera activa en la toma de decisiones			
Resuelve conflictos de manera autónoma utilizando el diálogo			
Actúa con deportividad cuando asume los roles de árbitro o jugador			
Respeto la diversidad de sus compañeros			
Se autoevalúa con sinceridad			
Demuestra empatía tanto con compañeros como con adversarios			
Utiliza el diálogo en la resolución de conflictos			
Coopera en trabajos de grupo, debates etc			
TOTAL			2,5 P

ANEXO IX. HOJA DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE
¿Se han cumplido los objetivos de esta situación de aprendizaje?
¿Ha sido adecuada la metodología empleada?
¿Se gestionó bien el tiempo y el espacio durante las sesiones?
¿Se evaluaron bien los aprendizajes del alumnado?
¿Han sido adecuados los recursos materiales proporcionados por el centro?
¿Qué aspectos de la sesión podrían mejorarse para aumentar la inclusión, la motivación o el logro de los objetivos en futuros planteamientos?