

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

# **(“Kings and Queens Cup”. Hibridación entre el modelo de Educación Deportiva y gamificación)**

Presentado por:

**JUAN FRANCISCO DÍAZ DÍAZ**

Dirigido por:

**SILVIA BAÑARES HERNÁNDEZ**

CURSO ACADÉMICO 2022- 23



## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer el tiempo dedicado por mi tutora de la cual he aprendido mucho durante todo el máster y especialmente con la elaboración del TFM.

# ÍNDICE

## Contenido

<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	8
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	9
<b>1.1.-Introducción-Justificación del tema objeto de estudio del TFM</b> .....	9
<b>2. MARCO TEÓRICO.</b> .....	12
<b>2.1 Motivación</b> .....	12
<b>2.2 Modelo de Educación Deportiva.</b> .....	16
<b>2.2.1 Rasgos Principales del Modelo de Educación Deportiva.</b> .....	17
<b>2.3 Gamificación.</b> .....	21
<b>2.4 Fútbol Sala en Educación Física.</b> .....	22
<b>3. OBJETIVOS</b> .....	26
<b>3.1.- Objetivos Generales</b> .....	26
<b>3.2.- Objetivos Específicos</b> .....	26
<b>4. METODOLOGÍA</b> .....	28
<b>5. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA</b> .33	
<b>5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia</b> .....	33
<b>5.2.- Contextualización del centro educativo</b> .....	36
<b>5.3.- Presentación de la programación didáctica/ módulo de trabajo del centro donde se han realizado las prácticas</b> .....	38
<b>5.3.1 Secuencia de los contenidos/saberes básicos y temporalización por trimestres del curso elegido</b> .....	39
<b>5.3.2 Competencias clave y específicas</b> .....	44
<b>5.3.3 Metodología utilizada.</b> .....	45
<b>5.3.4 Evaluación.</b> .....	48
<b>5.3.5 Utilización de las TIC.</b> .....	49

<b>5.3.6 Atención a la diversidad. Desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad. Refuerzo y grupos de atención especial. Actividades de refuerzo y mejora. Niveles de inclusión educativa. ....</b>	<b>50</b>
<b>5.3.7 Actividades Complementarias y Extraescolares.....</b>	<b>51</b>
<b>5.4.- Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora.....</b>	<b>52</b>
<b>6. PROPUESTA DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA / UNIDAD DE TRABAJO ..</b>	<b>56</b>
<b>7. CONCLUSIONES.....</b>	<b>88</b>
<b>8. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. ....</b>	<b>92</b>

## **RESUMEN**

Este trabajo propone una estructura de dos partes para abordar la propuesta educativa. La primera parte consta de una justificación teórica sobre la problemática que encontramos actualmente en las clases de Educación Física y la importancia de la motivación por parte de los alumnos hacia las clases de Educación Física. Se destaca la importancia de nuevas metodologías activas de aprendizaje haciendo hincapié en el Modelo de Educación Deportiva (ED) y la Gamificación. La segunda parte del trabajo es más práctica y se centra en la metodología llevada a cabo en las diferentes sesiones en las que se va a realizar una hibridación entre el Modelo de Educación Deportiva y la Gamificación, en la que se va a trabajar los elementos curriculares y los aspectos de la ED y la gamificación. Por tanto, este TFM está basado en la UD "Kings and Queens Cup" en la que el Fútbol sala va a ser el contenido principal y está dirigida a los alumnos/as de 1º ESO del Colegio María Inmaculada.

### **PALABRAS CLAVE**

Educación Deportiva, fútbol, gamificación, motivación.

## **ABSTRACT**

This work proposes a two-part structure to address the educational proposal. The first part consists of a theoretical justification on the problems that we currently find in Physical Education classes and the importance of motivation on the part of students towards Physical Education classes. The importance of new active learning methodologies is highlighted, emphasizing the Sports Education Model (ED) and Gamification. The second part of the work is more practical and focuses on the methodology carried out in the different sessions in which a hybridization between the Sports Education Model and Gamification will be carried out, in which the curricular elements will be worked on. and aspects of DE and gamification. Therefore, this TFM is based on the UD "Kings and Queens Cup" in which Futsal will be the main content and is aimed at students of 1st ESO of the María Inmaculada School.

### **KEYWORDS**

Sports Education, soccer, gamification, motivation.

# **I. INTRODUCCIÓN**

## **1. INTRODUCCIÓN**

### **1.1.-Introducción-Justificación del tema objeto de estudio del TFM**

La propuesta que se va a desarrollar en el presente Trabajo Fin de Máster viene motivada por el interés cada vez menor de los alumnos por las clases en general y de la Educación Física en particular. Asimismo, por la falta de interés por los contenidos en clase fruto de la poca involucración del alumnado.

Por ello, es preciso realizar acciones que busquen aumentar la motivación hacia el proceso de enseñanza aprendizaje a través del aprendizaje autónomo y el trabajo en equipo a través de iniciativas innovadoras que se centren en lograr la autonomía de los alumnos”.

Actualmente en los sistemas de enseñanza tradicionales, el estudiantado recibe mucha información que no son capaces de asimilar. Sumado a este, el profesor tiende a asumir un rol tradicional proporcionando contenidos sin involucrar al alumnado y evaluando sus contenidos en un examen cuya recompensa es una nota numérica (García-Retamero, 2008). Esta enseñanza tradicional trae consigo una serie de problemas: falta de motivación en algunos discentes, alumnos que no cumplen con las exigencias que se le imponen, malos resultados en la realización de los exámenes tradicionales o resultados no esperados por lo que la motivación de estos disminuye, entre otros.

Ante estos problemas siempre se señala al mismo culpable: el alumno y su falta de estudio, es preciso que los docentes realicen una autocrítica que los lleve a buscar nuevas formas de motivar al alumno mediante metodologías activas e innovadoras, ya que son los docentes quienes principalmente guíen a los alumnos en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Una propuesta innovadora de aprendizaje, que es lo que buscamos con este Trabajo Fin de Grado, se define como un proceso de aprendizaje en el que el alumno va a desarrollar todo su potencial y va a pasar de un papel concebido como objeto de la enseñanza a convertirse en sujeto de aprendizaje (García-Retamero, 2008).

---

Bajo mi experiencia como alumno en prácticas en un centro de Educación Secundaria de la Región de Murcia, he podido observar esta falta de motivación hacia las clases en algunos de los alumnos e incluso una sorprendente actitud negativa hacia la clase de Educación Física.

Es por ello que, la utilización de metodologías activas podrá contribuir a mejorar la motivación de los alumnos a través de contenidos renovados y de retos ilusionantes.

La implementación de las metodologías activas ha traído consigo un gran cambio tanto en los alumnos como en los profesores ya que han tenido que adaptarse a este nuevo paradigma en el que se fomenta el aprendizaje autónomo del alumno. El profesor involucra a los estudiantes en el proceso de aprendizaje ya que estos tienen que ser los protagonistas de todo este proceso, por lo que los profesores ceden cierta responsabilidad al alumnado para lograr que esto sea posible y se consiga esta cierta autonomía de los alumnos (García-Retamero,2008).

Por lo tanto, las metodologías activas son un tipo de enseñanza centrada en el estudiante, en su consecución de competencias específicas y transversales, en definitiva, las metodologías activas son las herramientas y estrategias que utilizarán los docentes para transformar el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa de los estudiantes y orienten el aprendizaje. (Labrador y Andreu, 2008).

Ante esta problemática, en este trabajo fin de máster se creará una propuesta didáctica en la que se fomentará la motivación de los alumnos mediante una hibridación entre el Modelo de Educación Deportiva y gamificación.

## **II. MARCO TEÓRICO**

## **2. MARCO TEÓRICO.**

### **2.1 Motivación.**

Para poder hablar del éxito de la práctica de actividad física y de las clases de Educación Física, tenemos que centrarnos en la motivación experimentada por los estudiantes, por lo que es fundamental sentir diversión y disfrute por parte de estos, para que se puedan garantizar experiencias efectivas de actividad física y deporte. Por el contrario, sentir aburrimiento o vivir situaciones desagradables llevará a un descenso de la motivación y al desinterés del alumnado hacia la Educación física y el deporte. Uno de los objetivos con esta propuesta de intervención, es mejorar la motivación del alumnado a través del Fútbol utilizando el modelo de enseñanza de Educación deportiva y la técnica de la gamificación, debido a que, con este modelo innovador, podemos conseguir que los discentes desarrollen el entusiasmo por el deporte y aprendan de una forma diferente.

En el ámbito físico deportivo, la participación en ejercicio físico y deporte durante la edad escolar y la adolescencia adquiere especial relevancia para fomentar un estilo de vida saludable. Por tanto, es fundamental promover el deporte en estas etapas. Para lograr esta promoción deportiva, es importante que los discentes practiquen deportes y ejercicio físico regularmente, lo que conlleva a una mayor motivación en dicha práctica.

La mayoría del alumnado sólo realiza ejercicio físico durante las clases de Educación Física, ya que su participación en deportes o en ejercicio físico está por debajo de las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud, 60 minutos de

promedio al día. (Martínez-Rodríguez, et al., 2017). Por tanto, la asignatura de Educación Física desempeña un papel crucial en esta promoción deportiva, ya que, si los alumnos se sienten motivados en estas clases, también estarán motivados para realizar actividad física de forma independiente. La Educación Física dada su naturaleza obligatoria en el plan de estudios de muchos países, puede ser vista como la herramienta más idónea para abordar esta situación y fomentar hábitos de vida saludables entre los jóvenes (McKenzie, 2001).

En la actualidad, existen dos principales problemas relacionados con la asignatura de Educación Física. El primer problema radica en el propio currículo, debido al escaso tiempo asignado a esta materia, tan solo dos horas por semana. Este tiempo se considera insuficiente para que el alumnado comprenda la importancia y los beneficios de la práctica de actividad física. El segundo problema es la falta de motivación por parte de los estudiantes en las clases de Educación Física, el cual, he podido observar cómo alumno en prácticas en el centro escolar.

La definición de motivación se puede abordar desde dos campos: desde el ámbito de la psicología, que se define como una fuerza interna que nos impulsa hacia una meta o logro (Coffer, 1971); y desde el ámbito del deporte, donde la motivación depende de variables sociales y ambientales, así como variables individuales que influyen en el ejercicio físico y su continuidad (Moreno y Cervelló, 2010).

La motivación es lo que puede impulsar a cualquier individuo a continuar avanzando, realizando los procedimientos necesarios y emprender las acciones adecuadas para alcanzar, lograr o satisfacer una necesidad específica.

---

Los educadores hicieron promover un ambiente motivador, buscando implementar enfoques pedagógicos que se centren en la cooperación entre compañeros, el crecimiento diario, el aprendizaje, el desarrollo personal y un ambiente enfocado en la tarea. En caso contrario, si se aplica un enfoque basado en el ego del estudiante, se generará un clima de desmotivación entre los alumnos (Moreno, et al., 2010). Cabe destacar que, como futuro docente, desarrollar estos sentimientos en nuestro alumnado es parte fundamental de nuestro trabajo, y si no conseguimos desarrollar estos sentimientos tendremos que buscar nuevos enfoques y técnicas de aprendizaje que conlleven al éxito de estos sentimientos.

Para comprender adecuadamente la motivación y promover el compromiso de los discentes con el deporte, debemos enfocar nuestra atención en la Teoría de la Autodeterminación (Deci y Ryan, 1991, 2000).

La Teoría de la Autodeterminación es una corriente que nos ha acompañado en las últimas tres décadas, basada en la premisa de que el comportamiento humano es motivado por la autonomía, competencia y relaciones sociales. Estas tres necesidades psicológicas permiten a los estudiantes, en este caso, desarrollar su progreso social y su enriquecimiento personal. La autonomía implica el interés y el esfuerzo que los alumnos ponen en una actividad propia, determinada por su propio comportamiento. Por otro lado, la competencia se refiere a los resultados obtenidos al controlar el esfuerzo y la eficacia de la prueba. Finalmente, las relaciones sociales son de gran importancia, ya que la cooperación y el trabajo en equipo resultan fundamentales para la motivación. Entender a los demás y mostrar preocupación por ellos se convierte en una necesidad psicológica básica y primordial. Otro aspecto relevante es el sentimiento de aceptación por parte de los demás, es decir, sentirse reconocido y aceptado (Deci y Ryan, 1980,

1985a, 1991). En las sesiones de esta Propuesta de UD, van a estar presentes la autonomía, la competencia y las relaciones sociales, puesto que, en el modelo de Educación Deportiva, los escolares experimentan estas necesidades, por lo tanto, la teoría de la autodeterminación es esencial.

Cuando los discentes experimentan autonomía, competencia, relaciones positivas con los demás y un clima motivador centrado en la tarea y en el bienestar personal, podemos decir que están motivados. Por otro lado, si los estudiantes no pueden satisfacer estas necesidades, nos encontramos ante un alumnado desmotivado, lo que implica una menor motivación intrínseca y una mayor motivación extrínseca o desmotivación (Moreno y Cervelló, 2010).

Por último, la Teoría de la Autodeterminación identifica varios tipos de motivación intrínseca, incluyendo la motivación intrínseca por el conocimiento, la motivación intrínseca por la ejecución y la motivación intrínseca por la estimulación. La motivación intrínseca por el conocimiento se refiere a realizar actividades deportivas con el fin de profundizar en conceptos y aprender más. La motivación intrínseca por la ejecución se entiende como practicar deporte para mejorar las habilidades y el rendimiento. La motivación por la estimulación se basa simplemente en participar en actividades deportivas en busca de experiencias y sensaciones placenteras.

Para concluir la discusión sobre la motivación, es importante destacar que la motivación intrínseca se refiere a aquella en la que no interviene ningún factor externo. En este caso, no recibimos gratificaciones externas, sino que estamos motivados por nuestra propia voluntad, ya sea por la necesidad de relacionarnos con nuestro entorno o por el placer que experimentamos al realizar actividades que nos resultan exitosas y placenteras. Por otro lado, la motivación extrínseca se basa en la intervención de

---

factores externos, como incentivos o refuerzos que provienen de fuera de nuestro control personal (Soriano, 2015).

## **2.2 Modelo de Educación Deportiva.**

El modelo de Educación Deportiva fue desarrollado por Daryl Siedentop en 1994, un destacado educador estadounidense. Este enfoque pedagógico se estableció con el propósito de promover la autonomía y la motivación de los estudiantes. La implementación de este modelo supuso un importante cambio para el alumnado, mostrando una gran anticipación, tanto por la forma en que abordaron los contenidos, como por ser una experiencia novedosa y sin precedentes para ellos.

Uno de los principales objetivos de Siedentop al implementar este modelo era que los estudiantes, a través de esta enseñanza innovadora, podrían experimentar en las clases de Educación Física vivencias de práctica real y auténtica (Siedentop, 1994, p. 6). De esta manera, tanto los alumnos como las alumnas tendrán igualdad de oportunidades para desarrollar competencias, disfrutar del deporte y su práctica, y experimentar entusiasmo (Siedentop, Hastie y Van der Mars, 2011).

Es un modelo de enseñanza en el cual el docente delega ciertas responsabilidades a los discentes, lo que promueve su autonomía en el proceso de aprendizaje. Además, el trabajo en equipo es fundamental para lograr los objetivos establecidos (Fernández Río et al., 2016). Una de las ventajas destacadas de este enfoque pedagógico, como se mencionó anteriormente, es que brinda a los estudiantes la oportunidad de experimentar prácticas auténticas, ya que asumen diferentes roles relacionados con el deporte que están practicando, como jugadores, entrenadores, preparadores físicos, árbitros, anotadores, entre otros.

Para trabajar con este enfoque pedagógico y ponerlo en práctica mediante una Unidad didáctica, podemos identificar cuatro etapas distintas (Fernández Río et al., 2016):

1. Etapa de práctica guiada: En esta etapa del enfoque, el docente será quien proponga las actividades a realizar, ya sea asignando tareas específicas o dando instrucciones directas. Esta etapa tendrá una duración aproximada de cinco o cuatro clases. Teniendo en cuenta esto, en nuestra UD, se puede ver reflejada en las primeras sesiones ya que durante estas será el docente el encargado de dirigir las actividades.

2. Fase de práctica independiente: Durante esta etapa, los discentes trabajarán de manera autónoma. Además, realizarán actividades en equipos y desempeñarán los roles asignados. Atendiendo a esto, esta fase se verá proyectada en nuestra UD con el trabajo de manera autónoma del alumnado que se llevará a cabo a partir de las sesiones de práctica dirigida por el profesor.

3. Fase de competición formal: En esta etapa, el alumnado pondrá en práctica las habilidades adquiridas durante las fases de práctica guiada e independiente.

4. Fase reconocimiento fina: En esta etapa se llevará a cabo una pequeña celebración para reconocer los logros alcanzados por los alumnos, que puede incluir la entrega de diplomas, vídeos, bailes, etc. Considerando esto, al final de la UD planteada, se realizará una sesión para reconocer el éxito de los discentes.

### **2.2.1 Rasgos Principales del Modelo de Educación Deportiva.**

Los 6 componentes estructurales presentes en el Modelo de Educación Deportiva son: Temporada, Afiliación, Competición Formal, Registro, Evento Final y Festividad (Fernández Río et al., 2018).

---

- Temporada: Cada unidad didáctica trabajada dentro de este modelo debe ser planificada como una temporada deportiva. Esto implica una duración prolongada, ya que el modelo original consta de aproximadamente 14 sesiones. Sin embargo, en el ámbito educativo español resulta difícil alcanzar este número, por lo que se recomienda un mínimo de 8 sesiones. La temporada deportiva se divide en 3 fases: pretemporada, temporada (liga oficial) y post-temporada.

- Afiliación: Indudablemente, la afiliación es uno de los aspectos más relevantes del modelo de educación deportiva y juega un papel fundamental en su promoción. No obstante, es importante destacar que pueden surgir ciertas dificultades durante el proceso de afiliación. Se establecerán equipos que se mantendrán estables a lo largo de la temporada, los cuales deben ser heterogéneos en términos de género y nivel de habilidad. La cohesión dentro del equipo es un aspecto crucial en la afiliación. Cada equipo deberá elegir un nombre, crear sus propios equipos, un cántico y una coreografía, elementos que los distinguirá del resto de los equipos. Por lo tanto, el sentido de pertenencia a su propio equipo adquiere una importancia especial.

Por último, es fundamental que los alumnos comprendan la importancia de la cooperación entre ellos para alcanzar los objetivos propuestos.

- Competición formal: se refiere a que cada temporada incluye una fase de competición oficial o liga, en la cual los equipos de la clase se enfrentan en partidos. Es necesario contar con un calendario oficial que contemple todos los encuentros programados durante las distintas sesiones. Se alternan periodos de entrenamiento enfocados en el desarrollo de habilidades deportivas específicas con periodos de competición en los cuales se ponen en práctica las habilidades aprendidas previamente (Luquin, et al., 2011).

- Registro: En toda competición es necesario llevar a cabo un registro de los puntos obtenidos por cada equipo. En el modelo de educación deportiva, los puntos no se limitan únicamente a los equipos que ganan o empatan sus partidos, sino que también se otorgan puntos por buen comportamiento, animar a los compañeros, usar la vestimenta adecuada, completar las tareas propuestas por el docente y cooperar entre compañeros, es decir, todo lo que el docente indique. Este sistema de puntuación se implementa para que los alumnos no pierdan la motivación en ningún momento. De esta manera, los equipos que no logren ganar sus partidos podrán seguir acumulando puntos, lo que refuerza los aspectos estructurales del modelo de educación deportiva. Por consiguiente, en esta propuesta se expondrá una tabla al alumnado con el sistema de obtención de puntos.

- Evento Final: se refiere a la culminación de la competición, un momento en el que los equipos se reúnen nuevamente para enfrentarse. También puede hacer referencia a la fase posterior a la temporada.

- Festividad: Con este enfoque, buscamos crear un ambiente festivo y motivador entre los discentes, con el objetivo de generar una experiencia satisfactoria que perdure en su memoria. Este enfoque no se centra en el resultado de la competición, como mencioné anteriormente, sino en crear experiencias positivas para el alumando. Durante esta celebración se llevarán a cabo cánticos, coreografías y se utilizarán los colores representativos, así como se realizará una ceremonia de premiación para todos los participantes.

### **2.2.2 Responsabilidad (Roles)**

La enseñanza tradicional de los deportes en Educación Física se ha caracterizado por un enfoque de aprendizaje en el cual los estudiantes desempeñan un papel pasivo, es

---

decir, un aprendizaje muy dirigido por parte de los docentes. Con este modelo, se busca promover la participación activa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiéndoles asumir distintas responsabilidades y roles para fomentar su autonomía. A través de la experiencia en diferentes responsabilidades y roles, los discentes podrán adquirir conocimientos relacionados con el registro de datos, desempeñarse como árbitros, ser entrenadores, resolver problemas, entre otros.

Entre los roles destacados se encuentran el de entrenador, encargado de material, anotador, preparador físico, árbitro, capitán, periodista, fotógrafo, y más.

Es importante resaltar que todos los alumnos deben tener la oportunidad de experimentar todos los roles establecidos por el profesor.

Atendiendo a los diferentes roles que se pueden desempeñar en el Modelo de Educación Deportiva, durante nuestra UD el alumnado desempeñará los roles de Entrenador/a, preparador/a físico, anotador/a o registrador/ de datos, periodista, árbitro/a y jugador/a.

De acuerdo con la investigación realizada por Calderón Luquin, Hastie, Liarte y Martínez de Ojeda, se observa que los estudiantes muestran preferencia por el enfoque de Educación Deportiva en comparación con otros modelos de enseñanza en los cuales el docente tiene un mayor control y dirección de la clase. Además, es importante destacar que el modelo de Educación Deportiva no se limita exclusivamente a los deportes de equipo, sino que puede aplicarse a la mayoría de los contenidos de Educación Física.

### 2.3 Gamificación.

La gamificación busca aplicar los elementos y mecánicas de los juegos en diferentes contextos (González y Mora, 2015), como, por ejemplo, en el ámbito educativo. Esta propuesta didáctica tiene como objetivo que las personas, en este caso el alumnado, puedan llevar a cabo una serie de tareas de manera satisfactoria y se sientan atraídos hacia dichas tareas y su contenido, a la vez que experimentan motivación y diversión en relación al deporte.

La gamificación es un término que ha ganado mucha popularidad en los últimos años, especialmente en el ámbito digital y educativo.

En la gamificación, se emplean mecanismos y reglas de funcionamiento que involucran a los estudiantes en la práctica del deporte de la siguiente manera:

**Colección:** los logros y recompensas adquieren una importancia especial para los estudiantes.

**Puntos:** Ayudan a fidelizar a los discentes con la tarea.

**Ranking:** Se realiza una clasificación de los discentes de la clase.

**Nivel:** Representan el progreso de los estudiantes en las tareas.

**Progresión:** Implica completar las tareas de manera progresiva.

Por otra parte, los propósitos que persiguen la gamificación son:

**Fidelización:** Busca fortalecer el vínculo del alumnado con el entorno que se propone, modificando su perspectiva al respecto.

**Motivación:** Pretende superar el aburrimiento asociado a los contenidos abordados en clase.

---

Potenciación: Consiste en recompensar al alumnado en actividades en las que inicialmente no tenían previsto recibir incentivos.

Según Díaz et al. (2019), la gamificación tiene el potencial de impactar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en EF, generando un entorno de aprendizaje, divertido, atractivo, dinámico, adaptable y contextualizado, propicio para crear experiencias de aprendizaje significativas para el alumnado.

La gamificación desempeña un papel fundamental en la motivación del estudio y aprendizaje, lo cual tiene un impacto significativo en el rendimiento académico y el desarrollo integral del estudiante (Bennasar-García, 2022).

La narrativa de esta UD será la Kings y la Queens League, se utilizará este formato que está de moda entre los alumnos y es una buena herramienta muy buena para crear atracción hacia el fútbol sala por parte del alumnado.

En esta UD se formarán 4 equipos cada uno de ellos dirigido por un Presidente de la Kings League. Durante el desarrollo de las sesiones se utilizarán algunas normas de la Kings League como pueden ser las Cartas Secretas, Dado de la Liga, entrevistas post partido.

#### **2.4 Fútbol Sala en Educación Física.**

El fútbol sala es un deporte de colaboración-oposición en el que participan dos equipos. En las clases de Educación Física, se practica en pistas con dimensiones de 40x20 metros.

Cada equipo de fútbol sala está compuesto por varios jugadores, pero solo pueden participar 5 jugadores de cada equipo en el terreno de juego durante el partido. El partido se divide en dos tiempos de 20 minutos cada uno, lo que equivale a un total

de 40 minutos. Es importante destacar que el reloj se detiene cada vez que el balón no está en juego.

El fútbol sala es ampliamente practicado en el ámbito educativo debido a que brinda a los estudiantes la oportunidad de desarrollar valores sociales y educativos significativos (Barroso, 2005).

En resumen, el fútbol sala promueve un excelente desarrollo de la condición física de los alumnos, mejorando su resistencia, velocidad, fuerza y flexibilidad. Además, les ayuda a comprender conceptos como la percepción del espacio y el tiempo, la coordinación, los desplazamientos, entre otros aspectos (Barroso, 2005).

El fútbol sala representa una herramienta valiosa dentro del modelo de educación deportiva debido a sus características únicas. Promueve el desarrollo integral de los jóvenes al fomentar habilidades técnicas, la toma de decisiones rápidas, el trabajo en equipo y los valores de respeto y fair play. Además, contribuye al desarrollo físico ya la condición física de los jugadores. Al incorporar el fútbol sala en los programas de educación deportiva, se puede potenciar el crecimiento personal y deportivo de los jóvenes.

El fútbol sala es un deporte fácil de practicar en las escuelas, debido a su requerimiento de menor espacio y equipamiento. Este deporte busca promover cualidades físicas y sociales como la excelencia, un comportamiento ejemplar y el juego limpio. Los docentes, deben inculcar estos valores, enseñando a sus alumnos a no protestar al árbitro, evitar discusiones con los compañeros, respetar a los oponentes, las reglas y las instalaciones. Del mismo modo, estos valores tendrán un impacto en el desarrollo de competencias básicas, en la práctica saludable de actividad física a lo

---

largo de la vida y en la adquisición de valores esenciales para una vida plena (Cachón-Zagalaz, et al., 2012) .

### **III. OBJETIVOS**

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1.- Objetivos Generales**

1. Presentar una Unidad Didáctica basada en los principios del Fútbol Sala.
2. Profundizar en el conocimiento de la metodología del Modelo de Educación Deportiva y la técnica de Gamificación.
3. Fomentar la motivación del alumnado hacia el fútbol sala a través del Modelo de Educación Deportiva.

#### **3.2.- Objetivos Específicos**

- 1.1.- Desarrollar las sesiones de la Unidad Didáctica para promover la comprensión y aplicación de los principios del Fútbol Sala.
- 2.1.- Aplicar la metodología del Modelo de Educación Deportiva y la técnica de Gamificación en la Unidad Didáctica de Fútbol Sala.
- 3.1.- Generar un ambiente motivador que fomente la participación y el interés del alumnado hacia el fútbol sala mediante la aplicación del Modelo de Educación Deportiva.

## **IV. METODOLOGÍA**

## 4. METODOLOGÍA

Este Trabajo Fin de Máster, es una propuesta de intervención educativa en la que se llevará a cabo el desarrollo de una Unidad Didáctica de Fútbol Sala, cabe destacar que no se ha podido llevar a la práctica.

Esta propuesta nace de mi experiencia durante el período de prácticas en el Centro María Inmaculada, en la que pude observar la falta de motivación del estudiantado durante el desarrollo de las clases, sobre todo, en las clases de fútbol sala, por lo que me he propuesto diseñar una Unidad Didáctica de fútbol sala atractiva y motivadora para los discentes, utilizando estrategias de aprendizaje innovadoras y que fomenten la autonomía de estos.

En primer lugar, para diseñar esta propuesta educativa he tenido que analizar el marco normativo expuesto en el apartado 5.1, con el propósito de elaborar una Unidad Didáctica coherente y factible.

Los métodos de búsqueda utilizados en el diseño de esta propuesta han sido *Google Académico, Dialnet y PubMed*, a través de estas herramientas de búsqueda he podido obtener la información necesaria para el desarrollo de este Trabajo Fin de Máster. Independientemente de estas herramientas de búsqueda, las redes sociales (*Instagram, Twitter y TikTok*) ocupan un lugar importante en el desarrollo de esta propuesta, debido a que he tenido que estar en constante contacto con estas redes sociales para el desarrollo de la narrativa de dicha propuesta.

Se ha llevado a cabo una revisión de estudios sobre la temática Modelo de Educación Deportiva y Gamificación para obtener una fundamentación teórica adecuada. Las palabras clave utilizadas para esta búsqueda han sido:

- Modelo de Educación Deportiva, gamificación, Fútbol Sala y motivación.

En segundo lugar, con el propósito de aplicar de forma óptima la metodología empleada, he investigado detalladamente el libro acerca de los enfoques pedagógicos en Educación Física (Pérez Pueyo et al., 2016 & 2021).

En último lugar, para el buen desarrollo, funcionamiento y coherencia pedagógica de dicha propuesta, he revisado y analizado los principios clave mencionados por Hortigüela-Alcalá, Pérez-Pueyo & Hernando-Garijo (2022), dichos principios son los siguientes:

Principio 1 plantear propuestas con coherencia pedagógica, principio 2 Crear una identidad corporal dentro de la cultura de la actividad física y el deporte , principio 3 general un clima positivo en el aula, principio 4 trabajar la inclusión y romper estereotipos, principio 5 utilizar los modelos pedagógicos, principio 6 aplicar la evaluación formativa y compartida , principio 7 evidenciar el aprendizaje generado , principio 8 fomentar la autorregulación, principio 9 promover la transferibilidad del aprendizaje y principio 10 conocer/transformar el entorno y el servicio a la comunidad.

Esta propuesta educativa se caracteriza por su coherencia pedagógica (principio 1), lo cual implica que todas las acciones y actividades planteadas están en línea con los objetivos y contenidos educativos establecidos. Además, se busca crear una identidad corporal sólida dentro de la cultura de la actividad física y el deporte (principio 2),

fomentando valores como el trabajo en equipo, la disciplina y el respeto hacia el propio cuerpo.

Para generar un clima positivo en el aula (principio 3), se van a promover estrategias que fomenten la participación activa de los estudiantes, se establecerán normas de convivencia y se brindará un ambiente de apoyo y motivación. Asimismo, se trabajará la inclusión y se romperán estereotipos (principio 4), proporcionando oportunidades equitativas de participación a todos los estudiantes, sin importar su género, habilidades o características individuales.

La utilización de modelos pedagógicos (principio 5) permitirá estructurar las sesiones de manera efectiva, brindando a los estudiantes una guía clara y secuenciada para su aprendizaje. Se aplicará la evaluación formativa y compartida (principio 6), lo que implica que los estudiantes estarán involucrados en su propio proceso de evaluación, recibiendo retroalimentación constante y siendo partícipes en la mejora de su propio aprendizaje.

El enfoque de evidenciar el aprendizaje generado (principio 7) lo podemos encontrar en la importancia que se le dará a los logros y avances de los estudiantes, promoviendo la autoconfianza y la valoración de sus esfuerzos. Se fomentará la autorregulación (principio 8), incentivando a los estudiantes a tomar decisiones responsables sobre su propio aprendizaje, estableciendo metas personales y desarrollando habilidades de autoevaluación.

El principio de promover la transferibilidad del aprendizaje (principio 9) implica que los conocimientos y habilidades adquiridos en el contexto de la actividad física y el

deporte puedan ser aplicados en otros ámbitos de la vida de los estudiantes. Por último, se busca que los estudiantes conozcan y transformen su entorno y brinden un servicio a la comunidad (principio 10), generando impacto y contribuyendo de manera positiva en su entorno más cercano.

En resumen, esta propuesta educativa integra principios pedagógicos que buscan no solo desarrollar habilidades físicas, sino también promover valores, fomentar la inclusión, empoderar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje y generar un impacto positivo en su entorno.

También quiero destacar que los aprendizajes teórico-prácticos derivados de las clases del máster de la asignatura Innovación Docente e Iniciativa a la Investigación Educativa me han ayudado bastante para poder realizar diferentes herramientas atractivas y motivantes para el alumnado.

**V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS  
DE LA PROGRAMACIÓN  
DIDÁCTICA**

## **5. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

### **5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia**

Este apartado seguirá un orden jerárquico por importancia y prevalencia de la normativa vigente, de forma que primero se atenderá a la normativa de carácter nacional (Ley-Real Decreto-Decreto-Orden-Resolución, etc.) y luego se describirá la normativa de carácter autonómico (Ley Autonómica- Decreto- Orden-Resolución), es decir, se procede lo más general a lo más específico.

- LOMLOE (la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación publicada en el BOE de 30 de diciembre de 2020); y Real Decreto.

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 106, Título I, Capítulo III, de 4 de mayo de 2006 modificada por Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. Es una ley orgánica modificada en el año 2020, donde está en vigor.

Todos los centros docentes, independientemente de su titularidad, deberán reunir unos requisitos mínimos referidos a titulación académica del profesorado, relación numérica alumno-profesor, instalaciones docentes y deportivas, y número de puestos escolares, para impartir enseñanzas con garantía de calidad.

- Real Decreto 132/2010, de 12 de febrero, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan las enseñanzas del segundo ciclo de la educación infantil, la educación primaria y la educación secundaria. Título IV.

El presente real decreto tiene por objeto establecer la ordenación y las enseñanzas mínimas de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

- 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, núm. 76. 30 de marzo de 2022.

<https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217/con>

Currículo básico de la Educación Secundaria y Bachillerato.

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

La ley de educación por la que se rigen los cursos 1º ESO, 3º ESO y 1º de Bachillerato es la LOMLOE.

- Decreto n.º 235/2022, de 7 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia

Sin embargo, los cursos 2º y 4º de la ESO permanecen con la LOMCE.

- Decreto n.º 220/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

El currículo a seguir para bachiller (contenidos, criterios de evaluación, competencias clave).

- Decreto n.º 221/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia

Evaluación en Secundaria y Bachillerato en la Región de Murcia.

-Orden de 5 de mayo de 2016, de la Consejería de Educación y Universidades por la que se regulan los procesos de evaluación en la Educación Secundaria Obligatoria y en el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Han establecido la ordenación y las enseñanzas mínimas de estas etapas regulando que lo dispuesto en los mismos se implantará para los cursos primero y tercero de la Educación Secundaria Obligatoria y para primer curso del Bachillerato en el curso escolar 2022-2023.

-Resolución de 28 de julio de 2022, de la Dirección General de Recursos Humanos, Planificación Educativa y Evaluación, Dirección General de Centros Educativos e Infraestructuras y Dirección General de Formación Profesional e Innovación, de la Consejería de Educación por la que se dictan Instrucciones de comienzo del curso 2022-2023, para los centros docentes que imparten Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

Se establezcan directrices y orientaciones para la actuación de los equipos docentes responsables de las evaluaciones, con la finalidad de facilitar la adopción de decisiones.

- Resolución de 15 de diciembre de 2021 por la que se dictan instrucciones sobre la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional, así como en las Enseñanzas de Personas Adultas que conduzcan a la obtención de los títulos de graduado en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato

### **5.2.- Contextualización del centro educativo**

El colegio María Inmaculada se encuentra en la ciudad de Águilas, en la calle Dr. Fleming, cuenta con alrededor de 700 alumnos comprendidos entre las etapas de educación infantil, primaria y secundaria.

El colegio María Inmaculada es un centro de titularidad privada que forma parte de Las Hijas de la Caridad (Comunidad Vivenciana). La Comunidad Hijas de la Caridad fue creada por San Vicente de Paúl y Santa Luisa de Marillac el 29 de noviembre de 1633.

Las Hijas de la Caridad llegaron a la ciudad de Águilas el 28 de octubre de 1941, en principio, para ocuparse del Hospital y la residencia "San Francisco", pero ante la situación de niñas sin escolarizar, las Hermanas pidieron permiso para dar clases. Una de las grandes medidas que se llevaron a cabo, fue la creación de un internado para poder ayudar a las familias más desfavorecidas.

La construcción de la escuela comenzó el 1 de enero de 1972 y se iría ampliando hasta el 28 de junio de 1979 ya que el Ministerio de Educación aprobó 16 unidades de

EGB, 2 clases de preescolar y 1 jardín de infancia. En el año 1996 se llevaría a cabo la construcción de una nueva ala en el edificio para los alumnos de ESO.

Los Centros Educativos Vicencianos son colegios católicos que centran su educación en el evangelio y en las figuras de sus fundadores, Vicente de Paúl y Luisa de Marillac, además, están dirigidos por las Hijas de la Caridad.

### **Figura 1**

*Exteriores Colegio María Inmaculada.*



Fuente: Colegio María Inmaculada. (s. f.). Proyecto Educativo.

Algunos de los aspectos educativos que se buscan en este centro son la educación integral, la atención a la diversidad, el compromiso social, la educación en la fe, la opción por los más débiles, las relaciones cercanas, la educación para el ocio y una evaluación sistemática.

Dentro del planteamiento educativo de este centro, la educación en valores cobra especial importancia para el desarrollo integral de los alumnos.

En el ámbito de Educación Física, el centro cuenta entre sus instalaciones con un pabellón deportivo multiusos, 3 pistas deportivas y una pista de atletismo.

### **Figura 2**

#### *Pistas Colegio María Inmaculada*



Fuente: Colegio María Inmaculada. (s. f.). Proyecto Educativo.

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

A continuación, presentaremos la Programación Didáctica del Colegio María Inmaculada de Águilas para el primer curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Es importante destacar que esta programación se basa en la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) y debe tenerse en cuenta que no se encuentra actualizada.

La Programación Didáctica constituye una herramienta fundamental en la planificación y desarrollo de la enseñanza, ya que establece los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y metodología que se seguirán a lo largo del curso. En el caso del primer curso de ESO del Colegio María Inmaculada de Águilas, esta programación

tiene como principal objetivo sentar las bases para una formación integral de los alumnos, promoviendo el desarrollo de habilidades y competencias, así como la adquisición de conocimientos fundamentales.

### **5.3.1 Secuencia de los contenidos/saberes básicos y temporalización por trimestres del curso elegido.**

#### **Bloque 1: Condición física orientada a la salud.**

##### **Contenidos:**

- Actividad física, ejercicio, condición física y salud: conceptos y relación.
- Capacidades físicas básicas: concepto, clasificación y relación con la salud.
- Capacidades coordinativas: coordinación, equilibrio y agilidad.
- Beneficios de la práctica habitual de actividad física y su repercusión en la calidad de vida.
- La frecuencia cardíaca y respiratoria: relación con la actividad física.
- Medición y control de la intensidad del esfuerzo a través del análisis de parámetros fisiológicos y otros indicadores subjetivos. Registro de la información y tratamiento gráfico de la misma.
- Realización de pruebas de su nivel de condición física desde una valoración fisiológica, anatómica y motriz. Comparación respecto a los valores normales de referencia.
- Características de la actividad física orientada a la salud. Aplicación de los aspectos básicos necesarios para una práctica adecuada, antes, durante y después de la misma, incidiendo en la indumentaria, la higiene y la hidratación.

- Acondicionamiento general de las capacidades físicas relacionadas con la salud, con especial incidencia en la resistencia aeróbica y en la flexibilidad.
- Actitud crítica hacia la propia condición física, autoexigencia, esfuerzo y disposición para mejorarla.
- Los hábitos posturales saludables relacionados con la actividad física y con la vida cotidiana.
- Realización correcta y segura de ejercicios físicos para evitar lesiones: propuestas prácticas.
- Características y funciones de las distintas fases de la sesión.
- Calentamiento y fase final. Concepto, funciones, efectos y estructura.
- Búsqueda, selección, clasificación y práctica de ejercicios y juegos para el diseño de calentamientos y fases finales.

### **Temporalización:**

Unidad Didáctica 1 Y 2

### **Bloque 2: Juegos y Actividades Deportivas.**

#### **Contenidos:**

- Conocimiento y aplicación de los aspectos técnicos y reglamentarios básicos de los juegos y actividades físico-deportivas individuales tratadas en el curso (elegir entre actividades relacionadas con el atletismo, las actividades individuales en el medio natural, la gimnasia deportiva, la gimnasia rítmica, la natación, el patinaje, los malabares, los zancos, las acrobacias, etc.), en condiciones reales o adaptadas.

- La auto exigencia y el esfuerzo como valores en la mejora de la técnica individual: reflexión y autocrítica.
- Las actividades físico-deportivas en el medio natural: tierra, aire, agua y nieve. Diferencias entre actividades de progresión y permanencia.
- Posibilidades del entorno natural más cercano para la práctica de actividades físico-deportivas.
- Adquisición de técnicas básicas manipulativas que permiten desenvolverse en el medio natural con mayor seguridad y autonomía: manejo de cuerdas y cabuyería.
- El senderismo: concepto, beneficios, tipos de sendero, método de información de excursiones o MIDE, recomendaciones para su práctica y normas de seguridad.
- Práctica de juegos de pistas.
- Práctica de senderismo preferentemente en el entorno natural.
- Experimentación de juegos y actividades para el aprendizaje de los aspectos técnicos y tácticos de las actividades físico-deportivas de oposición propuestas en el curso, en condiciones reales o adaptadas.
- Experimentación de juegos y actividades para el aprendizaje de los aspectos técnicos y tácticos de las actividades físico-deportivas de colaboración-oposición propuestas en el curso, en condiciones reales o adaptadas.
- Normas básicas reglamentarias y terminología específica de los juegos y actividades deportivas de oposición y de colaboración-oposición desarrolladas en el curso.

- Principios estratégicos de ataque y defensa de las actividades físico-deportivas de oposición y de colaboración-oposición seleccionadas.

**Temporalización:**

Unidad Didáctica 4, 5, 7 y 8.

**Bloque 3: Actividades Físicas Artísticas-expresivas.**

**Contenidos:**

- Actividades y juegos de expresión y comunicación a través de la postura, el gesto y el movimiento, que fomenten la creatividad, la desinhibición y la interacción con los demás.

- Técnicas expresivas de mimo y juego dramático.

- Interpretación a través del movimiento de mensajes designados o creados.

Manifestación de estados de ánimo, sentimientos y emociones.

- Experimentación de actividades en las que se combinan distintos ritmos y se manejan diversos objetos.

- Práctica de secuencias de movimientos corporales ajustados a un ritmo prefijado.

- Improvisaciones a partir de diferentes estilos musicales que posibiliten movimientos con distintos matices, energías y velocidades, utilizando materiales diversos.

**Temporalización:**

Unidad Didáctica 1 y 6.

**Bloque 4: Elementos comunes y transversales.**

### **Contenidos:**

- Aceptación y valoración del reglamento y las normas establecidas.
- Identificación de las conductas propias de juego limpio en la práctica de actividades físico-deportivas desde el papel de practicantes, árbitros y espectadores.
- Fomento de conductas solidarias y de apoyo hacia compañeros por medio de actividades y juegos cooperativos.
- Colaboración activa y responsable en trabajos grupales, valorando y respetando las diferencias individuales y las aportaciones hacia un objetivo común.
- Características y posibilidades del entorno próximo (centro y municipio) para la práctica de actividades físico-deportivas.
- Cuidado, respeto y valoración del entorno, de las instalaciones y del material deportivo del centro: reflexión y autocrítica.
- Actitudes y estilos de vida que degeneran en enfermedades hipocinéticas. Sedentarismo y sus repercusiones sobre la salud.
- Riesgos propios de las actividades físico-deportivas practicadas: cumplimiento de normas de seguridad y control de contingencias.
- Protocolo de activación de servicios de emergencia. Solicitud de ayuda al 112: qué hacer y qué no hacer. Información básica que se debe aportar a través de los teléfonos de emergencias. Regla PAS: proteger, alertar, socorrer.
- Normas básicas de actuación en caso de incendio forestal y terremoto. Principales medidas preventivas. Cómo enviar ubicación con las nuevas tecnologías.

- Aspectos preventivos: indumentaria, materiales y espacios. Uso correcto en las diferentes actividades del curso.

- Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la búsqueda, registro, selección y presentación de la información, así como en la propia práctica de actividades físicas.

### **Temporalización:**

Todas las Unidades.

Durante mi período de prácticas, las Unidades Didácticas desarrolladas fueron de Fútbol Sala, Balonmano y Atletismo.

### **5.3.2 Competencias clave y específicas.**

En la programación, solo se mencionan las competencias clave que serán Aprender a Aprender, Competencia Digital, Competencia en Comunicación Lingüística, Competencia en conciencia y expresiones culturales, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia Social y Ciudadana, Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor y Competencia en conciencia y expresiones religiosas.

A través de las competencias clave en Educación Física, se busca promover el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, así como fomentar el conocimiento y la práctica de diferentes deportes y actividades físicas. La inclusión de estas competencias en el currículo escolar busca formar individuos competentes y saludables, capaces de integrar la actividad física y el deporte en su estilo de vida de manera equilibrada y consciente.

Durante mi período de prácticas, he podido observar la competencia de Aprender a Aprender ya que esta competencia busca que los estudiantes sean capaces de gestionar su propio proceso de aprendizaje de manera autónoma y eficiente. Se fomentará el desarrollo de habilidades como la planificación, la organización, la búsqueda de estrategias de estudio efectivas, la reflexión sobre el propio aprendizaje y la capacidad de adaptarse a diferentes contextos y situaciones.

### **5.3.3 Metodología utilizada.**

En la materia de Educación Física tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

- Se favorecerá el desarrollo de aprendizajes significativos, en el sentido de que exista una conexión entre lo que saben y lo que se pretende enseñar.
- En la concreción de contenidos se considerarán prioritariamente aquellos que motiven al alumno, contribuyendo a la adquisición de conocimientos aplicables a situaciones reales, en los que el alumno encuentre sentido a lo que aprende y le provoquen aprendizajes funcionales, favoreciendo la continuidad de la práctica de actividad física en horario extraescolar de forma autónoma.
- La adecuada combinación del amplio espectro de estilos de enseñanza será la metodología más apropiada, tendiendo siempre hacia la utilización de metodologías activas, colaborativas y contextualizadas, en las que el alumno pueda gestionar su propio ritmo de aprendizaje, ser autónomo y creativo.
- Las metodologías que más van a favorecer el desarrollo de las competencias, la motivación y la participación activa de los alumnos son las que contextualizan el aprendizaje dentro de un entorno lo más real posible, potenciando el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, las estrategias interactivas, los estilos

de enseñanza productivos, tanto cognoscitivos (resolución de problemas o descubrimiento guiado) como los creativos, u otras más innovadoras como la clase invertida o la ludificación.

- El buen clima de convivencia, así como el respeto y juego limpio, debe ser una constante a mantener en el día a día del alumno, especialmente durante el desarrollo de cualquier práctica físico-deportiva. La participación del alumno en la elaboración de las normas de funcionamiento, puede ser una estrategia metodológica para crear una óptima dinámica de clase, así como la aplicación correcta del reglamento y la intervención de mediadores en la resolución de conflictos.

- El carácter pedagógico de la competición debe suponer la satisfacción por el logro alcanzado, la diversión en el juego competitivo, saber ganar y perder, aprender a aceptar y cumplir unas reglas determinadas y a respetar a los contrarios. Con ello, el elemento competitivo pierde su carácter negativo, pasando a ser una herramienta pedagógica muy apropiada para trabajar contenidos asociados a la inteligencia emocional y habilidades sociales, entre otros.

- Las características de la Educación Física convierten esta materia en un entorno propicio para el desarrollo de valores personales y sociales, todos ellos muy presentes en el desarrollo de cualquier actividad físico-deportiva. Se debe prestar especial atención a los principios de respeto, igualdad y coeducación, procurando erradicar todo tipo de estereotipos o prejuicios, fomentando la aceptación, la participación de todos y el trabajo cooperativo, contribuyendo así de forma clara a la consecución de los elementos transversales.

- Las actividades o retos propuestos tendrán la suficiente variedad como para atender a los distintos ritmos de aprendizaje presentes en el aula, considerando los

diferentes niveles de competencia motriz y permitiendo que sean alcanzables por todos los alumnos.

- Se fomentará la organización de actividades complementarias y la participación en proyectos interdisciplinarios que beneficien el diseño y desarrollo de tareas competenciales.

- La evaluación debe estar presente en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, será de carácter formativo y cumplirá su función de comprobación de los logros obtenidos. El alumno ha de sentirse partícipe no solo de su propia evaluación, sino de la de sus compañeros y del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se tratará de conseguir que el alumno tome parte activa de este proceso a través de experiencias de autoevaluación, evaluación recíproca, reflexión crítica sobre sus desempeños y los de sus compañeros, así como del propio proceso de enseñanza-aprendizaje, otorgándole roles de observador y evaluador.

- La Educación Física tiene un carácter eminentemente práctico, por lo que se procurará que el aprendizaje se produzca prioritariamente a través del movimiento, buscando que el tiempo de compromiso motor durante las sesiones sea el mayor posible, utilizando metodologías, recursos didácticos, espacios y organizaciones que así lo permitan.

- Los recursos y materiales didácticos que favorecen el uso de las TIC fomentan un proceso de enseñanza-aprendizaje motivador para el alumno. En Educación Física destacan aquellas con las que monitorizar entrenamientos, registrar itinerarios en dispositivos con GPS, analizar gestos técnicos o coreografías, gestionar el aula, evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, presentar de forma más atractiva los

contenidos por medio de video lecciones u otros recursos tecnológicos, diseñar actividades de refuerzo o ampliación, así como usar de forma eficiente y responsable las redes sociales.

### **5.3.4 Evaluación.**

La evaluación debe estar presente en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, será de carácter formativo y cumplirá su función de comprobación de los logros obtenidos. El alumno ha de sentirse partícipe no solo de su propia evaluación, sino de la de sus compañeros y del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se tratará de conseguir que el alumno tome parte activa de este proceso a través de experiencias de autoevaluación, evaluación recíproca, reflexión crítica sobre sus desempeños y los de sus compañeros, así como del propio proceso de enseñanza-aprendizaje, otorgándole roles de observador y evaluador.

- Estrategias:
  - Observación de los procesos de aprendizaje en el aula
  - Valoración de la realización de las tareas transversales y específicas de las áreas
  - Pruebas orales y escritas
  - Valoración de las producciones de los alumnos
  - Presentación de trabajos limpios y ordenados
  - Realización de las tareas
  - Seguimiento y valoración del trabajo en el cuaderno
  - Seguimiento de la realización de las tareas en casa
- Instrumentos

- Escalas de observación
- Rúbricas de evaluación
- Registro de valoración
- Pruebas escritas
- Cuestionarios de autoevaluación de los alumnos
- Asistencia a clase
- Interés por superar las dificultades
- Autonomía a la hora de realizar sus trabajos
- Agentes de evaluación
  - Alumnos
  - Profesores
  - Otros profesionales
- Momentos

Durante todo el proceso educativo tanto por parte del alumno como del profesor, se produce una evaluación continua por los medios anteriormente indicados. Además al final de cada unidad y al finalizar el trimestre.

### **5.3.5 Utilización de las TIC.**

Cabe destacar que en la programación no aparece nada de utilización de las Tic.

Durante mi período de prácticas en el centro, tuve la oportunidad de observar cómo el alumnado utilizaba el Aula Digital Chromebook, a pesar de que en la programación no se mencionaba específicamente el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) . Este recurso tecnológico ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la comunicación entre los profesores y los estudiantes.

El Aula Digital Chromebook ha facilitado la comunicación tanto dentro como fuera del aula. Los profesores utilizan esta plataforma para enviar y recibir materiales educativos, tareas y recursos adicionales, lo que les permite a los alumnos acceder a ellos desde cualquier lugar y en cualquier momento. Además, a través del Aula Digital, los profesores pueden proporcionar comentarios individualizados y establecer un canal de comunicación directa con los estudiantes.

### **5.3.6 Atención a la diversidad. Desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad. Refuerzo y grupos de atención especial. Actividades de refuerzo y mejora. Niveles de inclusión educativa.**

Aunque en la programación inicial no se hace mención específica a la atención a la diversidad, durante mi período de prácticas pude constatar que en este centro educativo se otorga una gran importancia a este aspecto. Los docentes del colegio demuestran un compromiso notable con la diversidad y se esfuerzan por crear un ambiente inclusivo y respetuoso para todos los estudiantes.

Una de las maneras en que se aborda la diversidad es a través de una comunicación cercana y fluida con los discentes y sus familias. Los profesores establecen una relación de confianza con los estudiantes, lo que les permite comprender sus necesidades individuales y adaptar su enseñanza en consecuencia. Asimismo, mantienen una comunicación constante con las familias, buscando su participación activa en el proceso educativo y fomentando la colaboración entre la escuela y el hogar.

Durante mi periodo de prácticas, mi tutor mostró un especial interés en atender a los discentes con necesidades específicas, ofreciendo actividades de refuerzo adaptadas a sus necesidades. Estas actividades brindan a los estudiantes oportunidades adicionales

para consolidar sus conocimientos y habilidades, asegurando que todo el alumnado pueda alcanzar su máximo potencial.

Además, pude observar que mi tutor implementa ajustes en las pruebas escritas para los estudiantes con necesidades especiales. Estos ajustes incluían modificaciones en el espaciado, el tamaño de letra y otras consideraciones que permitían a los discentes enfrentar las pruebas de manera más accesible y equitativa.

En resumen, a pesar de que la programación inicial no abordaba específicamente la diversidad, pude comprobar durante mi período de prácticas que el centro educativo se preocupa de manera significativa por atender las necesidades de todos los estudiantes. La cercanía con el alumnado, la comunicación fluida con las familias y las adaptaciones en las actividades y pruebas escritas demuestran el compromiso del colegio por promover un entorno inclusivo y garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para aprender y desarrollarse.

### **5.3.7 Actividades Complementarias y Extraescolares.**

Lo único que aparece en la programación en referencia a las actividades complementarias y extraescolares es lo siguiente:

#### ***Plan de actividades complementarias.***

Se consideran actividades complementarias las planificadas por los maestros que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias del área, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorias, tanto para los maestros, como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos, aquellas que se realicen fuera del centro o que precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Las actividades extraescolares que se realizaron durante mi período de prácticas fueron competiciones en las que el alumnado participaba. Las competiciones que los alumnos realizaron fueron de voleibol, fútbol sala, baloncesto y duatlón.

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

En el presente apartado, se realizará un análisis crítico de la programación presentada, centrándonos en identificar fortalezas y áreas de mejora. A partir de este análisis, se propondrán ideas innovadoras y mejoras que podrían implementarse para enriquecer y optimizar la programación existente. El objetivo de este apartado es fomentar la reflexión y el crecimiento constante, buscando siempre brindar una educación de calidad que se adapte a las necesidades de los estudiantes y promueva su desarrollo integral. A través de propuestas innovadoras, aspiramos a impulsar cambios significativos que beneficien tanto a los docentes como a los discentes, generando un entorno educativo cada vez más enriquecedor y estimulante.

**Tabla 1**

*Análisis crítico de la programación de Educación Física.*

<b>Aspectos de la programación analizados</b>	<b>Propuestas de mejora</b>
<b>Cumplimiento de la legislación actual</b>	No cumplen con la legislación actual, deberían tener una programación en LOMLOE.
<b>Temporalización</b>	En cuanto a la temporalización, se describen los bloques de contenidos con sus respectivas unidades didácticas, pero solo aparecen las unidades didácticas con número, por lo que una propuesta de mejora sería señalar el nombre de las unidades didácticas y el tipo de deporte o contenido que se va a desarrollar en cada una de ellas.

## 5. Presentación y Análisis de la Programación Didáctica

<b>Utilización de las TIC</b>	<p>Anteriormente he comentado que los alumnos/as trabajan con el Aula Digital Chromebook, pero en la asignatura de Educación Física el profesor no la utiliza con regularidad. Alguna de las propuestas de mejora son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Proporcionar a los alumnos/as videos sobre los diferentes contenidos que se están trabajando.</li><li>- Aplicaciones y herramientas interactivas: Utilizar aplicaciones móviles, software o plataformas en línea diseñadas específicamente para la educación física. Estas herramientas pueden ofrecer actividades interactivas, ejercicios, seguimiento del progreso, evaluaciones, etc.</li><li>- Realizar juegos al alumnado sobre los contenidos desarrollados en clase (Kahoot, escape room, Quiz, EducaPlay).</li><li>- Utilizar herramientas digitales para recopilar y analizar datos relacionados con el rendimiento físico de los estudiantes</li></ul>
<b>Atención a la diversidad</b>	<p>Sería recomendable que elaboren un apartado de Atención a la diversidad en su programación. Deberían proponer diferentes medidas de atención a la diversidad y tener en cuenta la diversidad de alumnado.</p> <p>Estas son algunas medidas que propongo en relación con la atención a la diversidad:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Modificar las actividades físicas para que se adapten a las necesidades y capacidades de los estudiantes con diversidad. Proporcionar opciones y variantes según las habilidades motoras, el nivel de condición física o las necesidades específicas de cada estudiante.</li><li>- Evaluación adaptada: Utilizar métodos de evaluación que sean flexibles y se adapten a las capacidades y necesidades de los estudiantes.</li><li>- Inclusión de estudiantes con diversidad funcional: Asegurarse de que los estudiantes con diversidad funcional tengan acceso y participación plena en las clases de educación física. Esto puede implicar la provisión de equipo adaptado, ajustes en las reglas de juego, modificación de espacios físicos y la colaboración con profesionales especializados en educación inclusiva.</li><li>- Actividades de refuerzo y ampliación.</li><li>- Adaptación de materiales y recursos: Utilizar materiales y recursos que sean accesibles para todos los estudiantes.</li><li>- Comunicación y colaboración con las familias.</li><li>- Crear un ambiente inclusivo donde se valore y promueva la participación activa de todos los estudiantes.</li><li>- Considerar la diversidad cultural de sus estudiantes y sus experiencias relacionadas con la actividad física.</li><li>- Evitar estereotipos y promover un ambiente inclusivo y respetuoso donde se valoren y respeten las diferentes perspectivas culturales.</li></ul>

## 5. Presentación y Análisis de la Programación Didáctica

<b>Metodología</b>	<p>En la metodología se hace referencia a la utilización del aprendizaje por proyectos, las estrategias interactivas, los estilos de enseñanza productivos, tanto cognoscitivos (resolución de problemas o descubrimiento guiado) como los creativos, y otros más innovadoras como la clase invertida o la ludificación, pero durante mi período de prácticas no he podido observar la utilización de este tipo de aprendizajes.</p> <p>Mi propuesta sería que se llevasen a cabo la utilización de modelos pedagógicos que promuevan la autonomía de los alumnos durante el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, que se cumpla con lo expuesto en la programación.</p> <p>La incorporación de estilos de enseñanza como la enseñanza recíproca, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas puede resultar altamente beneficiosa para fomentar la autonomía de los estudiantes. Estas metodologías de enseñanza les permiten asumir un rol activo en su propio aprendizaje, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y promover la capacidad de resolver situaciones complejas.</p> <p>Asimismo, la utilización de modelos pedagógicos como el Aprendizaje Cooperativo y el Modelo de Educación Deportiva puede resultar una herramienta eficaz para promover la colaboración, el trabajo en equipo y el desarrollo de la autonomía en los estudiantes. A través del trabajo en grupo, los alumnos aprenden a comunicarse de manera efectiva, a colaborar, a tomar decisiones conjuntas ya asumir responsabilidades compartidas.</p> <p>Estos enfoques pedagógicos y modelos de enseñanza ofrecen múltiples beneficios, ya que no solo promueven la autonomía del alumnado, sino que también fomentan la adquisición de habilidades socioemocionales, el respeto por la diversidad y el desarrollo de competencias clave para su futuro.</p>
<b>Actividades Complementarias y Extraescolares</b>	<p>No he podido observar ninguna actividad complementaria durante mi periodo de prácticas en el centro por lo que propongo diferentes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Día del Deporte: promover el desarrollo de actividades de diversos deportes durante una jornada lectiva.</li><li>- Charla con los jugadores del Águilas C.F: Con motivo del título de Liga conseguido por el equipo de la ciudad en 3ºRFEF y en consonancia con la Unidad Didáctica de Fútbol Sala, sería una actividad interesante para realizar con los alumnos/as. Charla sobre la importancia de la cooperación y el respeto entre compañeros/as en el Fútbol.</li><li>- Salida a la playa: La playa se encuentra a 3 minutos andando del centro, por lo que utilizar la playa para realizar diferentes actividades es muy buena opción.</li><li>- Actividades de orientación.</li></ul>

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

## 6. PROPUESTA DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA / UNIDAD DE TRABAJO

### PLANTILLA UNIDAD DIDÁCTICA (ESO)

<b>UNIDAD DIDÁCTICA o UNIDAD DE PROGRAMACIÓN (algunas comunidades autónomas SITUACIONES DE APRENDIZAJE).</b>				
<b>NOMBRE (Saberes Básicos Principales) :</b>				
Kings and Queens cup.				
Deporte y juegos. Fútbol.				
<b>Curso: 1ºESO</b>	<b>Bloque saberes básicos: B (2), C(3), D(4)</b>	<b>UD: 4</b>	<b>Trimestr 2</b>	<b>Nº Sesiones:10</b>
<b>Justificación:</b>				
<p>Esta propuesta se llevará a cabo en el Colegio María Inmaculada, que es un centro de titularidad privada y se encuentra en la ciudad de Águilas. El horario general del Centro es de 8:30 a 14:30, de lunes a viernes, distribuido en 6 períodos de 55 minutos y un recreo de 30 minutos que será después de la tercera hora. Este centro cuenta entre sus instalaciones con un pabellón deportivo multiusos, permitiendo así un gran proceso de enseñanza-aprendizaje para los alumnos.</p> <p>Esta Unidad didáctica se va a poner en práctica con el propósito de que los alumnos consigan una mejor cooperación y trabajo en equipo, a través de un deporte colectivo de cooperación-oposición. La Unidad Didáctica se realizará al comienzo del tercer trimestre ya que no harán temperaturas muy frías ni muy calurosas durante estas fechas.</p> <p>El motivo de esta Unidad Didáctica se debe a que en el centro se realiza un campeonato de Fútbol Sala en los recreos y el alumnado está muy motivado durante estas jornadas, sin embargo, durante el desarrollo de las clases de Fútbol sala he podido observar una falta de motivación del alumnado hacia este contenido.</p> <p>En principio, no tenía pensado realizar una Unidad Didáctica de Fútbol sala ya que todos los docentes del Máster aconsejaban no realizar deportes tradicionales y utilizar deportes alternativos, pero ante esta observación de falta de motivación de los estudiantes en las sesiones de Fútbol sala y mi gran experiencia y entusiasmo hacia el fútbol decidí realizar esta propuesta Didáctica para crear en el alumnado una motivación hacia las sesiones de Fútbol sala, para la que se utilizará el Modelo de Educación Deportiva y la gamificación.</p> <p>El fútbol sala es un deporte fácil de practicar en las escuelas, debido a su requerimiento de menor espacio y equipamiento. Este deporte busca promover cualidades físicas y sociales como la excelencia, un comportamiento ejemplar y el juego limpio (Cachón-Zagalaz, et al., 2012).</p> <p>Se utilizará la Kings y la Queens League como herramienta y narrativa de gamificación para que los alumnos encuentren una mayor motivación en las clases de Fútbol Sala.</p> <p>La gamificación tiene el potencial de impactar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en EF, generando un entorno de aprendizaje, divertido, atractivo, dinámico, adaptable y contextualizado, propicio para crear experiencias de aprendizaje significativas para el alumnado. (Díaz et al., 2019)</p> <p>El objetivo es diseñar una Unidad Didáctica de fútbol sala atractiva y motivadora para los discentes, utilizando estrategias de aprendizaje innovadoras y que fomenten la autonomía de estos.</p> <p>Una propuesta innovadora de aprendizaje, que es lo que buscamos con esta Unidad Didáctica, se define como un proceso de aprendizaje en el que el alumno va a desarrollar todo su potencial y va a pasar de un papel concebido como objeto de la enseñanza a convertirse en sujeto de aprendizaje (García-Retamero, 2008).</p>				

**Saberes básicos:**

B. Organización y gestión de la actividad física.

– La higiene corporal como elemento imprescindible en la práctica de actividad física y deportiva.

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

-Toma de decisiones: 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. Pautas grupales para optimizar los recursos motrices del grupo de cara a la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas. Análisis de movimientos y patrones motores del adversario para actuar en consecuencia en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Adecuación de los movimientos propios a las acciones del contrario en situaciones de oposición.

– Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; integración de los diferentes aspectos coordinativos, espaciales y temporales en determinadas secuencias motrices o deportivas.

– Creatividad motriz: resolución de retos y situaciones-problema de forma original, en propuestas individuales.

– Capacidades condicionales: desarrollo de las capacidades físicas básicas

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

– Habilidades sociales: conductas prosociales en situaciones motrices colectivas.

– Respeto a las reglas: las reglas de juego como elemento de integración social.

– 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). Asertividad y autocuidado.

**Objetivos didácticos**

1. Adquirir habilidades motrices para alcanzar autonomía en la toma de decisiones.

2. Comprender la lógica interna del deporte y elegir una buena toma de decisiones en situaciones de colaboración y oposición.

3. Cooperar y colaborar entre compañeros para resolver diferentes situaciones motrices, teniendo en cuenta el respeto hacia los compañeros y hacia las reglas del juego, evitando actitudes antideportivas.

**SESIONES**

**Reto inicial: ¿Podrás convertirte en el King o Queen de esta copa?**

**Temporalización (Descripción de las sesiones).** Introdutoria, Desarrollo, Evaluación o culminativa

**Sesión 1(Introdutoria): ¡Estamos de Draft!**; Evaluación inicial + Superficies de contacto. Evaluación inicial para formar los equipos y planteamiento del reto inicial.

**Sesión 2(Desarrollo): ¡Vamos con la Pretemporada!**; Control y pase de balón.

**Sesión 3(Desarrollo): ¡Seguimos de Pretemporada!**; Conducción de balón.

**Sesión 4(Desarrollo): ¡Se acerca el final de la Pretemporada!**; Tiro.

**Sesión 5(Desarrollo-evaluativa): ¡Última Sesión de Pretemporada!, ¿estáis listos?;** Ataque-Defensa.

**Sesión 6(Desarrollo-evaluativa): ¡Comienza la Kings and Queens Cup!, 1º JORNADA;** Práctica autónoma (control y pase) + Partidos.

<p><b>Sesión 7(Desarrollo-evaluativa): 2º JORNADA Kings and Queens Cup;</b> Práctica autónoma (conducción de balón) + Partidos.</p> <p><b>Sesión 8(Desarrollo-evaluativa): 3º JORNADA Kings and Queens Cup;</b> Práctica autónoma (tiro) + Partidos.</p> <p><b>Situación aprendizaje final; Sesión 9 (Culminativa) evaluativa:</b>  <b>¡FINAL FOUR Kings and Queens Cup!;</b> (Evento Final) Fase final de partidos.</p> <p><b>Sesión 10:</b> Festividad.</p>				
O.G.E. e),k)		<p><b>C.Clave</b>  e) C personal, social y de aprender a aprender.  f) Competencia ciudadana.</p>		
EVALUACIÓN				
Competencias específicas 2	Criterios de Evaluación:	Saberes básicos:	Actividades de Evaluación	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación %
	2.1 2.2	<p><b>C</b>  <b>C.</b> Resolución de problemas en situaciones motrices.  -Toma de decisiones: 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. Pautas grupales para optimizar los recursos motrices del grupo de cara a la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas. Análisis de movimientos y patrones motores del adversario para actuar en consecuencia en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Adecuación de los movimientos propios a las acciones</p>	Partidos en situación real de juego y actividades en las que los alumnos tengan que tomar diferentes decisiones centrándonos en la capacidad de los alumnos para resolver diferentes situaciones de juego.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbricas 30%</li> </ul> En esta rúbrica: 50 % (profesor) 30 % (Coevaluación) 20 % (Autoevaluación) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuestionarios (misiones/juegos y Kahoot Final) 20%</li> </ul>

		del contrario en situaciones de oposición. – Creatividad motriz: resolución de retos y situaciones-problema de forma original, en propuestas individuales.		
<b>3</b>	3.1 3.2	D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. – Habilidades sociales: conductas prosociales en situaciones motrices colectivas. – Respeto a las reglas: las reglas de juego como elemento de integración social. – 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). Asertividad y autocuidado.	Actividades diarias de clase, observando la cooperación, colaboración, actitud, participación y roles de los alumnos, así como, el respeto entre ellos y hacia las reglas del juego.	- Rúbricas 30% En esta rúbrica: 50 % (profesor) 30 % (Coevaluación) 20 % (Autoevaluación)
<b>1</b>	1.1	B. Organización y gestión de la actividad física. – La higiene corporal como elemento imprescindible en la práctica de actividad física y deportiva.	Actividades diarias de clase y hábitos de higiene.	- Lista de Control 20% <b>Anexo 13. Lista de control.</b>
<b>Metodología</b>				
<b>Estrategia de la práctica:</b> Mixta			<b>Estilos de enseñanza:</b> Asignación de tareas, descubrimiento guiado, enseñanza recíproca y grupos reducidos.	
<b>Metodologías activas y/o emergentes:</b> Utilizaré el Modelo de Educación Deportiva.				

<b>Distribución grupo – clase:</b> Grupos estables	<b>Participación:</b> Simultánea
<b>Posición del profesor:</b> Posición interna, dentro del grupo	<b>Feedback:</b> Concurrente e inmediato
<b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>	
<p><b>Principios DUA aplicados a priori:</b></p> <p><b>Formas de implicación (Principio III):</b>  Se intentará implicar y captar a los alumnos mediante gamificación a través del formato de la Kings League. El reto inicial será ¿QUIÉN SE CONVERTIRÁ EN EL NUEVO KING O QUEEN?  Cabe destacar que en esta UD se utilizará el Modelo de Educación Deportiva.  También se intentará mantener la atención del alumnado a través de diferentes videos motivadores de los equipos que forman esta competición, un claro ejemplo de superación lo podemos encontrar enseñándoles videos del ‘El Barrio’, un equipo que participa en esta liga, que quedando en octava posición en la fase regular, han conseguido ser campeones de la Kings League. También se enseñarán videos de futbolistas que han pasado por momentos difíciles durante su carrera deportiva para que comprendan que con esfuerzo y sacrificio todo es posible. Durante el desarrollo de estas sesiones se realizarán diferentes retos a realizar de la aplicación Tik Tok, por ejemplo, retos de tiro a portería, conducción de balón, pase, etc. y con la participación en estos retos se irán sumando puntos para la clasificación de la fase regular de la temporada.  El feedback que se comunicará a los alumnos siempre será centrado en la tarea y nunca en el resultado.  La autorregulación y la autonomía del alumnado se conseguirá mediante los diferentes roles que los alumnos van a tener que ir experimentando ya que tendrán que realizar el rol de entrenador, árbitro, anotador, etc...</p> <p><b>Diferentes medios de representación (Principio I):</b>  Se presenta la información escrita, mediante vídeos de los diferentes aspectos técnicos y tácticos de fútbol sala, videos de la Kings League y pictogramas sobre circuitos de técnica.  Se enlazarán conocimientos que los alumnos ya conocen con nuevos conocimientos.  Se les proporcionará a los alumnos diferentes rúbricas sobre los diferentes aspectos de los que van a ser evaluados, para que puedan realizar una evaluación a sus compañeros y poder evaluarse ellos mismos.</p> <p><b>Diferentes formas de acción y expresión (Principio II):</b>  Se ofrecerán diferentes alternativas para que el alumno pueda expresar su aprendizaje y sus logros durante el proceso de enseñanza aprendizaje.  Formatos alternativos ajustados a sus propias posibilidades de acción y expresión.  El alumno se irá autoevaluando para ser consciente de todo su proceso de enseñanza aprendizaje.  Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas (Pauta 6): Guiar el establecimiento de metas. Poner las metas y los objetivos de las sesiones en las paredes del pabellón para que los alumnos puedan verlas y ser conscientes de los objetivos a cumplir durante el desarrollo de la sesión. Utilización de rúbricas para la autoevaluación de los alumnos y listas de comprobación.</p>	
<b>Actividades de Refuerzo para alumnado de bajo nivel</b>	<b>Actividades de Ampliación para alumnado alto nivel</b>
<p>Para los alumnos que no son capaces de realizar los circuitos de técnica de conducción, se colocarán los conos a mayor distancia para que los alumnos no tengan problemas durante el recorrido de estos circuitos.  En los pases, los alumnos que tengan dificultades para realizar pases realizarán los pases a menor distancia y cuando adquieran una buena precisión en esta distancia podrán ir aumentando la distancia.</p>	<p>Los alumnos con una buena técnica de conducción tendrán que realizar la conducción con su pierna menos hábil y con los conos a menor distancia.  En los pases y tiros a portería podrán realizar estos a una mayor distancia con sus compañeros y con diferentes superficies de contacto, por ejemplo, con el exterior, empeine, en lugar de con el interior del pie.</p>

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

Estudiante de 1º de ESO con discapacidad motora que afecta su movilidad y coordinación. Tiene dificultades para participar plenamente en las actividades de fútbol sala debido a sus limitaciones físicas.

Medidas concretas de adaptación:

**Adecuación del espacio:** Se realizarán modificaciones en el espacio de juego, como reducir el tamaño del campo o utilizar barreras para delimitar áreas más pequeñas. Esto permitirá a Este alumno a participar activamente en el juego y desarrollar habilidades específicas de fútbol sala en un entorno adaptado a sus necesidades.

**Adopción de roles alternativos:** Se asignarán roles específicos a dicho alumno que se ajustarán a sus capacidades y fortalezas. Por ejemplo, podría desempeñar el papel de árbitro asistente, encargándose de observar el juego y colaborar con el árbitro principal. Esto le permitirá involucrarse activamente en la actividad y sentirse parte del equipo, a pesar de sus limitaciones físicas.

**Utilización de materiales adaptados:** Se utilizarán materiales y equipamientos adaptados para facilitar la participación de este alumno. Por ejemplo, se pueden emplear balones más ligeros o de mayor tamaño, que sean más fáciles de manipular y controlar para él. Además, se podrían utilizar conos o señales visuales para indicar las posiciones en el campo y facilitar su orientación espacial durante el juego.

**Apoyo individualizado:** Un profesor de apoyo o un compañero de clase podrían ser asignados a este alumno para brindarle asistencia y apoyo durante las actividades de fútbol sala. Este apoyo puede incluir instrucciones claras, ayuda con el manejo del balón o el desplazamiento por el campo, y refuerzo positivo para fomentar su participación y desarrollo.

**Evaluación configurada:** Durante las evaluaciones, se realizarán ajustes para que este alumno pueda demostrar sus habilidades y conocimientos de manera accesible. Por ejemplo, se podrían utilizar formatos alternativos de evaluación, como entrevistas orales o grabaciones de video para capturar su desempeño en las habilidades específicas del fútbol sala.

**Material didáctico:**

Material convencional: 32 Balones de fútbol sala, 32 petos, conos y picas.

Material no convencional construido por el alumno: Dado Kings League.

Materiales impresos: Cartas Kings League, previamente consensuadas entre todos los alumnos.

**Instalaciones/Espacios:**

Instalaciones convencionales: Se utilizará una pista de fútbol sala al aire libre y un pabellón deportivo multiusos (En este caso se utilizará para fútbol sala). Al tener la posibilidad de poder utilizar estas dos pistas se podrán realizar más actividades y partidos. Cabe destacar que el pabellón deportivo multiusos y la pista de fútbol sala al aire libre están muy cerca.

**Herramientas TIC-TAC-TEP:**

Rubrica evaluación

**1. MISIÓN/JUEGO ATAQUE DEFENSA**

<https://wordwall.net/es/resource/57984374>

**2. MISIÓN/JUEGO ESCAPE ROOM CONTROL Y PASE**

<https://view.genial.ly/647df9a651c18900194f0260/interactive-content-scape-room-control-y-pase>

**3. MISIÓN/JUEGO CONDUCCIÓN**<https://quizizz.com/embed/quiz/6495ced2abcfdb001da2ae47>**4. MISIÓN/JUEGO TIRO**<https://quizizz.com/embed/quiz/6495d37bc3e2c1001df8a0e0>

## FICHA DE SESIÓN ESO

<b>Título Unidad Didáctica: "Kings and Queens cup"</b>	<b>Sesión nº: 1 / Curso:</b>
<b>Trimestre: 2</b>	
<b>Nombre de la Sesión: ¡Estamos de Draft!</b> ; Evaluación inicial + Superficies de contacto. Evaluación inicial para formar los equipos y planteamiento del reto inicial.	<b>Duración: 55</b> <b>Tipo</b>
<b>Sesión: Introdutoria</b>	
<b>Instalaciones: Dos Pistas de fútbol sala</b>	<b>Material: Balones y conos</b>
<b>Nº Alumnos/as: 32</b>	
<b>Objetivos didácticos de la sesión:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar un Test de evaluación inicial en el que se trabaja la conducción y tiro para saber el nivel del alumnado.</li> <li>- Familiarizar a los alumnos/as para que puedan conocer las diferentes superficies de contacto en el fútbol sala.</li> <li>- Desarrollar unas nociones básicas de las reglas del fútbol sala, y concienciar al alumnado de la importancia de la cooperación y el respeto en este deporte.</li> </ul> <p>La evaluación inicial servirá para saber el nivel de los discentes y poder adaptarse a ellos en cuanto a complejidad de tareas, y poder formar los equipos para poder convertirse en el King o Queen (<b>Reto inicial: ¿Podrás convertirte en el King o Queen de esta copa?</b> . A partir de esta sesión los discentes podrán ir consiguiendo puntos para la "Kings and Queens cup"</p>	
<b>Contenidos desarrollados:</b> Test de evaluación inicial en el que se trabaja la conducción y tiro para saber el nivel del alumnado. Superficies de contacto.	
<b>Justificación de la Metodología:</b> Modelo de Educación Deportiva (Pretemporada)	
<b>Estilo Enseñanza:</b> Asignación de tareas	<b>Estrategia:</b> Analítica
<b>Agrupación:</b> Grupos	
<b>Posición Profesor:</b> Posición interna, dentro del grupo	
<b>Tipo Feedback:</b> Concurrente	

## **PRESENTACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA**

Antes de dar comienzo la sesión se explicará la narrativa de la Unidad Didáctica y la estructura de las sesiones ya que se utilizará el Modelo de Educación Deportiva.

Las sesiones de esta propuesta van a consistir en llevar a cabo una temporada completa, la cual va a constar de pretemporada, temporada y posttemporada.

Las 5 primeras sesiones de esta UD corresponderán con la Fase de Pretemporada y Afiliación ya que los estudiantes irán adquiriendo una introducción de los aspectos tácticos y técnicos del fútbol sala y sus reglas básicas. Durante estas sesiones el docente explicará a los alumnos las reglas básicas del Fútbol Sala para que los discentes desarrollen sus roles de manera satisfactoria.

Cuando finalice la primera sesión, el docente formará los equipos que serán estables a lo largo de todas las sesiones, por lo que corresponde con el periodo de Afiliación, en el cual los equipos irán conociéndose mejor, construyendo el lema del equipo, su propia vestimenta con el color de su equipo, etc.

El resto de las sesiones comprenderán la fase de Temporada, en la que el alumnado trabajará de forma autónoma y jugarán partidos (Competición Formal).

La sesión 9 será el evento final, en el que se jugarán los partidos para saber quién es el ganador de la competición. La última sesión corresponde a la Festividad.

Por otro lado, hay que dejar muy claro que los discentes no solo conseguirán puntos por ganar, empatar o perder partidos, si no que recibirán puntos por muchos más aspectos, para fomentar que todos los equipos estén motivados independiente de los resultados de los partidos. Recibirán puntos por la participación activa en clase, respeto por los compañeros, ejecución de las tareas, éxito en los diferentes retos de Tik Tok, puntualidad, asistencia.

En cuanto a la puntuación de los partidos, los partidos ganados tendrán un valor de 3 puntos, los empatados 2 puntos y los perdidos 1 punto. Los alumnos tendrán que ir llevando un registro de estos puntos a lo largo de todas las sesiones.

Los equipos conseguirán puntos según estos determinados criterios. (**Anexo 8. Obtención de Puntos (CLASIFICACIÓN)**). Esta clasificación tendrá que ser actualizada por el alumnado durante las clases, según los puntos que les otorgue el docente.

Las misiones/juegos que los alumnos tendrán que realizar serán las siguientes:

### **1. MISIÓN/JUEGO ATAQUE DEFENSA**

<https://wordwall.net/es/resource/57984374>

### **2. MISIÓN/JUEGO ESCAPE ROOM CONTROL Y PASE**

<https://view.genial.ly/647df9a651c18900194f0260/interactive-content-scape-room-control-y-pase>

### **3. MISIÓN/JUEGO CONDUCCIÓN**

<https://quizizz.com/embed/quiz/6495ced2abcfdb001da2ae47>

### **4. MISIÓN/JUEGO TIRO**

<https://quizizz.com/embed/quiz/6495d37bc3e2c1001df8a0e0>

Al finalizar las sesiones, se llevan a cabo las misiones utilizando las Tabletas proporcionadas por el centro. Los alumnos utilizan el Aula Digital ChromeBook a través de sus dispositivos, por lo que el docente les proporcionará los enlaces necesarios para completar las misiones.

Los enlaces de los retos de Tik Tok, también serán facilitados por el docente a través del Aula Digital.

Las misiones o juegos servirán como evaluación del proceso, además, si los alumnos superan con éxito estas misiones sumarán puntos para la Clasificación General (1 Punto por alumno por cada misión superada).

El alumnado tendrá que realizar esta Rúbrica. Evaluación triádica (Autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación).



La Narrativa a seguir durante esta UD será el formato de la Kings and Queens Cup.

**Anexo 1. Cartel Kings and Queens Cup.**

**Anexo2. Normas Kings and Queens Cup.**

**Anexo 3. Roles Kings and Queens Cup.**

**Anexo 4. Dado Kings and Queens Cup.**

**Anexo 5. Cartas Secretas Kings and Queen Cup.**

Las cartas secretas serán unas cartas que los equipos tendrán que elegir al azar al principio del partido entre varias de ellas.

Cabe destacar que estas cartas podrán ser activadas por el entrenador durante el transcurso del partido. Además de poder elegir una carta al azar durante cada partido, los equipos podrán comprar estas cartas conforme vayan adquiriendo presupuesto para su equipo, es decir, las cartas tendrán un cierto valor y podrán ser compradas por los equipos. Para obtener presupuesto, los equipos tendrán que ir superando diferentes retos de Tik Tok, tener buen comportamiento, respetar las reglas, etc.

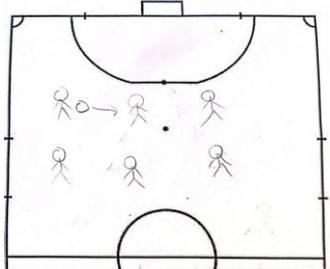
**Anexo 6. Equipos Kings and Queens Cup.**

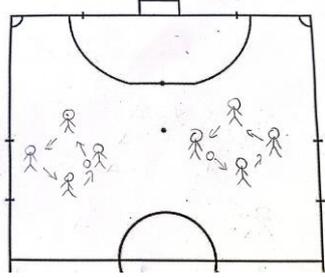
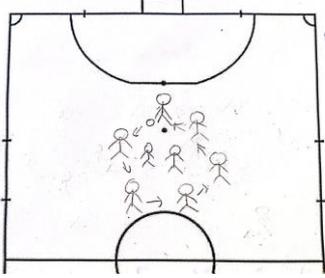
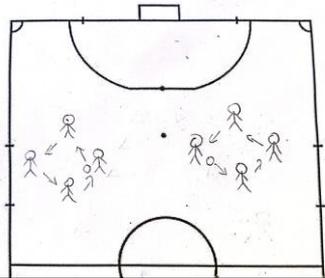
**Anexo 7. Misiones/Juegos Kings and Queens Cup.**

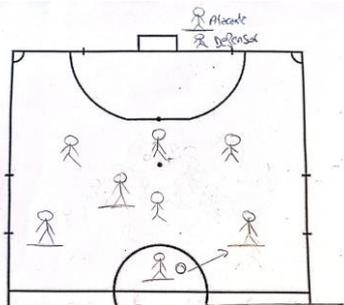
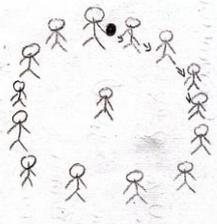
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>M</u> <u>i</u> <u>n</u> <u>:</u>
<b>Calentamiento</b>	5 minutos de carrera continua. Se dividirá la clase en dos filas y tendrán que realizar Brazos hacia delante, brazos hacia atrás, cruzar brazos, brazos hacia arriba y hacia abajo, skipping, talones hacia el glúteo, aductores, desplazamientos laterales, cruzando piernas, sprint y cambios de ritmo.		5

<b>Parte principal</b>	<b>Test de evaluación inicial ( 20 minutos)</b> Los discentes tendrán que realizar una conducción de balón con ambas piernas (dos balones con cada pierna) entre un circuito de conos sin llegar a tocarlos y cuando terminen esta conducción, tendrán que lanzar a portería sin que la pelota toque en el área y tiene que hacer gol. El circuito deben realizarlo en 1' 20 ''. <b>Ejercicio de superficies de contacto (15 minutos)</b> Este ejercicio servirá para que el alumnado se familiarice con las diferentes superficies de contacto que existen en el fútbol sala. Las diferentes superficies de contacto que existen en el fútbol sala son el pie y dentro de este encontramos el interior del pie, el exterior del pie, empeine, planta, etc. También podemos considerar como superficies de contacto la rodilla, el muslo, el pecho, la cabeza y el hombro. Una vez explicadas las superficies de contacto los discentes tendrán que practicarlas todas.		3 5
<b>V. Calma</b>	Movilidad articular + Feedback + Cuestionario de google para saber los contenidos que dominan del fútbol sala. Este cuestionario servirá como evaluación inicial. <b>Cuestionario Sesión 1</b> <a href="https://www.google.com">Evaluación Inicial (google.com)</a>		5
<b>Actividades de Refuerzo:</b> Solo realizar toques de balón con el pie en un espacio determinado.			
<b>Actividades de Ampliación:</b> Los alumnos con buen nivel en el ejercicio de superficies de contacto, podrán utilizar superficies de contacto como la cabeza rodilla, hombro,etc.			
<b>Observaciones:</b> Se explicará al alumnado las diferentes superficies de contacto que existen en el fútbol sala. Se establecerá un punto de encuentro cada vez que el docente utilice el silbato, el silbato significa el fin de las actividades.			

<b>Título Unidad Didáctica:</b> "Kings and Queens cup"	<b>Sesión nº:</b> 2 / 10
<b>Curso:</b> 1º <b>Trimestre:</b> 2	
<b>Nombre de la Sesión:</b> ¡Vamos con la Pretemporada!;Control y pase	<b>Duración:</b> 55'
<b>Tipo Sesión:</b> Desarrollo	
<b>Instalaciones:</b> Pistas Polideportivas	<b>Material:</b> Balones de
<b>fútbol sala y conos</b>	<b>Nº Alumnos/as:</b> 32
<b>Objetivos didácticos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Familiarizar al alumnado con la conducción de fútbol sala.</li> <li>- Desarrollar unas nociones básicas de las reglas del fútbol sala, y concienciar al alumnado de la importancia de la cooperación y el respeto en este deporte.</li> <li>- Fomentar la colaboración y el aprendizaje entre los discentes.</li> </ul>	

Esto se hará mediante una serie de juegos para que tenga también un componente lúdico y con tareas un poco más específicas del deporte.			
<b>Contenidos desarrollados:</b> Se trabajará la iniciación al pase y control de balón en Fútbol sala, también se tendrá en cuenta de manera importante el respeto, la participación y el compañerismo de los discentes.			
<b>Justificación de la Metodología:</b> Modelo de Educación Deportiva (Pretemporada)			
<b>Estilo Enseñanza:</b> Asignación de tareas		<b>Estrategia:</b> mixta	
<b>Agrupación:</b> Grupos			
<b>Posición Profesor:</b> Posición interna, dentro del grupo		<b>Tipo Feedback:</b> Concurrente	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	M i n .
<b>Cale nta mie nto</b>	<b>1. Pilla con balón:</b> Los alumnos tendrán que intentar no ser pillados. Dos alumnos/as tendrán el rol de ser los que pillan. Los deportistas que tienen que intentar no ser pillados tendrán que ir pasándose el balón, ya que el alumno/a que tenga el balón no puede ser pillado. Variantes: Introducir más balones y más alumnos/as que pillen. Primero se pasará el balón con la mano y luego con el pie.		1 0

<p><b>Part e prin cipa l</b></p>	<p><b>2.Carrusel de Controles (8 minutos):</b> Los discentes se dividirán en equipos previamente creados por el docente. Cada equipo formará un círculo con los jugadores de pie, colocados uno al lado del otro y mirando hacia adentro. El círculo se dividirá en grupos de 4 personas, y cada grupo recibirá un balón.</p> <p>El objetivo del ejercicio es realizar un carrusel de controles y pases entre los miembros del grupo. Comenzando con un jugador/a, éste realizará un control con el balón y realizará un pase al siguiente jugador en el círculo. El jugador/a receptor deberá controlar el balón y pasar rápidamente al siguiente jugador/a, y así sucesivamente hasta que el balón vuelva al jugador inicial.</p> <p>Es importante que los controles y pases se realicen de manera correcta y precisa, manteniendo la fluidez en el juego. Los jugadores/as deben estar atentos para recibir y entregar el balón de manera adecuada, asegurándose de utilizar diferentes técnicas de control o los diferentes controles que existen, como control con el pie, control con el pecho, control con la cabeza, entre otros.</p> <p>Se establece un límite de tiempo, por ejemplo, y el equipo que logre completar el mayor número de vueltas al círculo con éxito será el ganador. Esto fomentará la competitividad y motivará a los jugadores/as a concentrarse en mejorar sus habilidades de control y pase.</p> <p>Esta variante del ejercicio permite que los estudiantes practiquen los controles de manera dinámica y colaborativa, promoviendo la comunicación y coordinación dentro de los equipos. Además, les brinda la oportunidad de experimentar con diferentes técnicas de control y mejorar su precisión en los pases.</p> <p><b>3.Rondos (8 minutos):</b> Para esta actividad el alumnado se dividirá por equipos (Equipos Kings and Queens cup) . Un balón por grupo. 6 se colocarán fuera de un círculo realizando pases entre ellos y dos de ellos estará dentro del círculo intentando robarles el balón, cuando este alumno/a robe el balón intercambiará su posición con el alumno/a al que le haya robado el balón. Variante: se colocarían 7 discentes fuera del círculo y uno dentro para intentar robar el balón, los estudiantes de fuera del círculo sólo podrán dar un toque para pasarse el balón, esto aumentará la dificultad del juego.</p> <p><b>4."El Pase Mágico"(9 minutos)</b></p> <p>Objetivo: Mejorar el control y pase en un ambiente de juego dinámico y divertido.Instrucciones:</p> <p>Se dividen los equipos en grupos de 4 personas cada uno. Cada equipo se colocará en una mitad del campo de fútbol sala. El objetivo del juego es realizar el "pase mágico". Consiste en completar una secuencia de pases sin que el balón toque el suelo y lograr hacerlo en el menor tiempo posible.</p> <p>Cada equipo deberá trabajar en conjunto para pasar el balón entre ellos utilizando solo toques de control y pase, sin dejarlo caer al suelo.</p>	  	<p>3 5</p>
--	--	---	----------------

	<p>El equipo que logre completar la secuencia de pases sin que el balón toque el suelo, gana el juego.</p> <p>Variantes del juego:</p> <p>"Pase Mágico Cronometrado": Se establece un límite de tiempo para que cada equipo complete la secuencia de pases. El equipo que logre en el menor tiempo posible ganar el juego.</p> <p>"Pase Mágico con Obstáculos": Se colocan conos u otros objetos como obstáculos en el campo. Los equipos deben pasar el balón evitando los obstáculos mientras realizan la secuencia de pases sin dejar que el balón toque el suelo</p> <p><b>5. "Circulación rápida" (10 minutos)</b></p> <p>Objetivo: Mejorar el control de balón, la precisión en los pases y la coordinación en el juego colectivo.</p> <p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se organiza a los jugadores/as en el campo de fútbol sala.</li> <li>2. Se dividen en 4 equipos. (Equipos Kings and Queens cup)</li> <li>3. Se establece un equipo como el equipo "atacante" y el otro como el equipo "defensor". Dos equipos en una pista y los otros dos en otra.</li> <li>4. Se colocan varios conos dispersos en el área de juego para representar a los defensores estáticos.</li> <li>5. El equipo atacante debe circular rápidamente el balón entre los compañeros/as de equipo, tratando de evitar los conos (defensores/as) y mantener el control del balón.</li> <li>6. Los jugadores/as del equipo atacante deben estar en constante movimiento, ofreciéndose como opciones de pase y creando espacios para recibir el balón.</li> <li>7. Se debería fomentar el uso de pases rápidos y precisos para superar a los defensores (conos) y mantener la posesión.</li> <li>8. El equipo defensor debe trabajar en equipo para cerrar los espacios y presionar a los jugadores/as del equipo atacante para recuperar el balón.</li> <li>9. El ejercicio se desarrolla durante un tiempo determinado (por ejemplo, 3-5 minutos) o hasta que el equipo defensor recupere la posesión del balón un número establecido de veces.</li> <li>10. Después de cada ronda, cambia los roles: el equipo defensor se convierte en el equipo atacante y viceversa.</li> <li>11. Animar a los jugadores/as a comunicarse entre sí y a utilizar señales y gestos para facilitar los pases y el movimiento.</li> </ol>	 <p>Diagrama de un campo de fútbol sala. Se muestran jugadores representados por figuras sencillas. Hay conos dispersos en el campo. Una línea superior indica 'Atacante' y una línea inferior indica 'Defensor'. Un balón está en el centro del campo, con una flecha que apunta hacia un jugador.</p>	
<p><b>V. Calma</b></p>	<p>La bomba (10 minutos): Todos situados en círculo pasándose el balón, menos un alumno/a que estará dentro del círculo (realizará la labor de reloj) y este alumno/a contará hasta 5 y dará una palmada, en ese momento el alumno del círculo que tenga el balón quedará eliminado y seguirá el juego. .</p>	 <p>Diagrama de un círculo de jugadores. Se muestran jugadores representados por figuras sencillas formando un círculo. Un balón está en el centro del círculo.</p>	<p>1 0</p>

**Actividades de Refuerzo:** Podrán realizar más toques a la hora de realizar controles y para realizar pases disminuirán la distancia.

**Actividades de Ampliación:** Podrán dar un solo toque en la tarea de rondos, sin necesidad de controlar.

**Actividad para sumar puntos:**

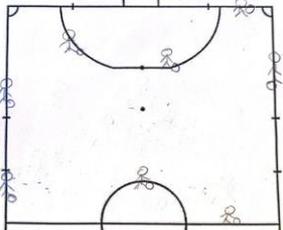
Los discentes tendrán que realizar un reto de TikTok. El enlace de dicho reto será facilitado al alumnado por parte del docente, a través del Aula Digital.

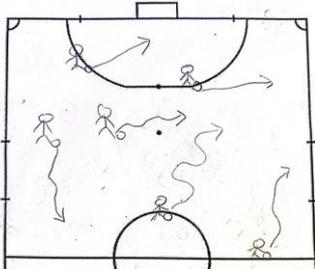
Instrucciones a seguir: El alumnado tendrá que enseñar el reto grabado al docente (no es necesario subirlo a TikTok, solo enseñárselo al docente), si el docente considera que el reto está superado se conseguirá 1 punto para la Clasificación General de la Kings and Queens Cup. Cada alumno/a que enseñe el reto al docente y esté superado obtendrá 1 punto. (**Anexo 7. Obtención de Puntos (CLASIFICACIÓN)**).

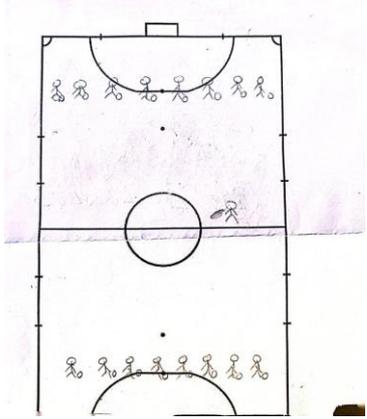
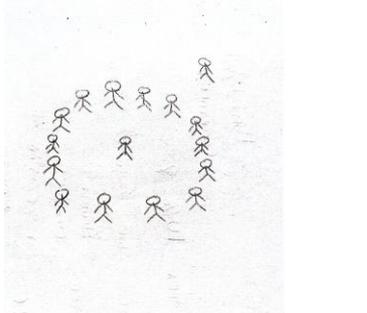
**Enlace Reto:** <https://vm.tiktok.com/ZGJCmVjKh/>

**Observaciones:** Los controles que existen son los siguientes: Controles clásicos que serían parada (se realiza con la planta del pie), semiparada (se ralentiza el balón y se cambia la trayectoria) y controles orientados (estos sirven para orientar el balón y salir en la dirección que quieras). Se establecerá un punto de encuentro cada vez que el profesor utilice el silbato, el silbato significa el fin de las actividades.

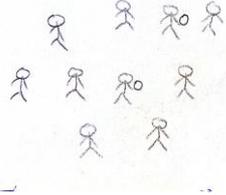
<b>Título Unidad Didáctica: "Kings and Queens cup"</b>		<b>Sesión nº: 3 / 10</b>
<b>Curso:1º</b>	<b>Trimestre: 2</b>	
<b>Nombre de la Sesión: ¡Seguimos de Pretemporada!; Conducción de Balón</b>		
<b>Duración: 55'</b>	<b>Tipo Sesión: Desarrollo</b>	
<b>Instalaciones: Pistas Polideportivas</b>		<b>Material: Balones,</b>
<b>conos y petos. Pistas de fútbol sala.</b>	<b>Nº Alumnos/as: 32</b>	
<b>Objetivos didácticos de la sesión:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Familiarizar al alumnado con la conducción de fútbol sala.</li> <li>- Dar unas nociones básicas de las reglas del fútbol sala, y la importancia de la cooperación y el respeto en este deporte.</li> <li>- Concienciar al alumnado de la importancia de la toma de decisiones y la búsqueda de posibles soluciones.</li> </ul>		
Esto se realizará mediante una serie de juegos para que tenga también un componente lúdico y mediante tareas un poco más específicas del deporte. En las siguientes sesiones trabajaremos más gestos técnicos del fútbol sala con son el tiro, ataque, la defensa, etc.		
<b>Contenidos desarrollados:</b> Trabajaremos la iniciación a la conducción en fútbol sala, también tendremos en cuenta de manera importante el respeto, la participación y el compañerismo de los discentes.		
<b>Justificación de la Metodología:</b> Modelo de Educación Deportiva (Pretemporada)		
<b>Estilo Enseñanza:</b> Asignación de tareas y Descubrimiento guiado	<b>Estrategia:</b> Mixta	
<b>Agrupación:</b> Grupos		
<b>Posición Profesor:</b> Posición interna, dentro del grupo	<b>Tipo Feedback:</b> Concurrente	

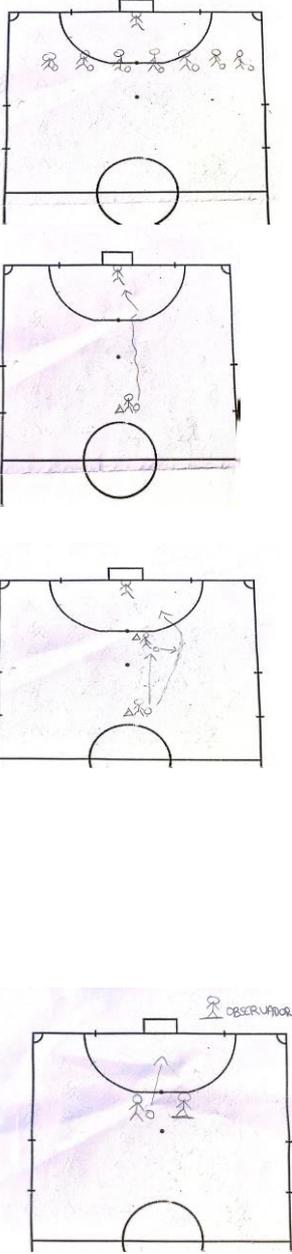
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min
<b>Cale nta mie nto</b>	<b>1.Comecocos:</b> Los discentes tendrán que llevar un balón cada uno. Deberán conducir el balón por todas las líneas de la pista para intentar no ser pillados por dos alumnos que realizarán los roles de comecocos, una vez que estos alumnos pillen a un alumno/a tendrán que intercambiar los roles. Es muy importante que lleven el balón pegado al pie, mirada hacia el frente, etc.	 El diagrama muestra una pista de baloncesto con sus líneas características: líneas de fondo, líneas de tres puntos, línea de tiros libres, línea de clave y línea de balón en juego. Hay un aro y tablero en la parte superior. Se representan a los jugadores con pequeños círculos y líneas que indican su posición y movimiento dentro de la pista.	1 0

<p><b>Parte principal I</b></p>	<p><b>2. Conducción de balón, descubrimiento Guiado (10 minutos)</b>          Los estudiantes en parejas (tienen que ser del mismo equipo) con un balón de fútbol sala.          Se explican las reglas básicas de la conducción de balón en el fútbol sala (conducción simple y conducción superior), enfatizando la importancia de controlar el balón y mantenerlo cerca del cuerpo.          Se pide a los estudiantes que se muevan libremente por el espacio de juego, manteniendo el balón bajo control con diferentes partes del pie (interno, externo, empeine) y alternando entre ambos pies. Se animará a los estudiantes a que exploren diferentes técnicas de conducción, como toques cortos y rápidos, toques más largos para avanzar rápidamente o cambios de dirección repentinos. Durante la actividad, el docente dará retroalimentación individualizada a los estudiantes, destacando los aspectos positivos y ofreciendo sugerencias de mejora.          Después de un tiempo determinado, se reúne a los estudiantes y se fomenta la reflexión sobre lo aprendido.          Se preguntará a los estudiantes qué técnicas de conducción encontraron más efectivas y por qué y compartirán sus experiencias y consejos entre ellos. Variante: Para finalizar, se realizará una competencia amistosa entre los estudiantes, como una carrera de conducción de balón en línea recta o un circuito de habilidades en el que deben superar obstáculos mientras se mantiene el control del balón.</p> <p><b>3. "El Circuito de la Serpiente" (10 minutos)</b>          Objetivo: Mejorar la conducción de balón y la coordinación en el fútbol sala.          Instrucciones:          Se colocarán los conos en el suelo formando un circuito serpenteante en un área designada del campo de fútbol sala. Se dividirá al alumnado según los equipos de la Kings and Queens Cup, cada equipo en un circuito.          El primer jugador/a de cada grupo comienza con el balón en los pies y debe conducirlo a lo largo del circuito sin tocar los conos y sin perder el control del balón.          Una vez que el primer jugador/a llega al final del circuito, el siguiente jugador/a de su grupo inicia su turno.          El objetivo es que todos los jugadores/as de cada grupo completen el circuito sin cometer errores.          Se puede establecer un límite de tiempo para que los grupos completen el circuito y competir para ver qué grupo lo logra en menos tiempo.          Variante del juego: "Carrera de conducción"          Objetivo: Agregar un elemento de competencia y velocidad a la conducción de balón en el fútbol sala.          Instrucciones:</p>	<p>3 5</p>  
---------------------------------	--	--

	<p>4 equipos y se delimita una línea de salida y una línea de meta en el campo de fútbol sala.</p> <p>Se colocan conos u objetos a lo largo del campo, creando un circuito que los jugadores/as deben seguir durante la carrera.</p> <p>Cada jugador/a comienza con el balón en los pies en la línea de salida.</p> <p>Cuando se da la señal, los jugadores/as deben conducir el balón a lo largo del circuito, evitando los conos y llegando a la línea de meta lo más rápido posible.</p> <p>El primer jugador/A de cada equipo en cruzar la línea de meta gana un punto para su equipo.</p> <p>Se realizan varias rondas y se sumarán los puntos de cada equipo para determinar al ganador.</p> <p><b>4.Pañuelo (15 minutos)</b> Toda la clase se dividirá en dos grupos (Porcinos y Saiyans VS XBuyer y 1K) y tendrán que repartirse números entre ellos. Cada alumno/a con un balón. El docente irá diciendo números y los alumnos/as tendrán ir en conducción hasta el pañuelo e intentar cogerlo, el alumno/a que coge el pañuelo tiene que intentar llevar hasta su línea de salida en conducción y el alumno/a que no ha cogido el pañuelo tiene que intentar pillarlo pero siempre en conducción de balón. Variantes: se podrán ir diciendo sumas, multiplicaciones, divisiones,etc. También se podrán decir dos números a la vez y que tengan que salir dos alumnos/as de cada equipo.</p>	 <p>Diagrama de un campo de fútbol sala con jugadores y un pañuelo.</p>	
<p><b>V. Calma</b></p>	<p><b>5.Director/a de orquesta (10 minutos):</b> todos los discentes divididos en círculo mientras que un alumno/a se tendrá que alejar (estará en el centro intentando adivinar quién es el director de la orquesta) y el docente nombrará al director/a de orquesta.Todos los estudiantes tendrán que imitar los movimientos del director/a y el alumno/a que está en el centro tendrá que intentar adivinar quien es.</p>	 <p>Diagrama de un círculo con jugadores y un director/a de orquesta.</p>	<p>1 0</p>
<p><b>Actividades de Refuerzo:</b> Se aumentará la distancia entre conos para que puedan realizar mejor la conducción de balón.</p> <p><b>Actividades de Ampliación:</b> Se disminuirá la distancia entre conos y podrán realizar la conducción con la pierna menos hábil.</p> <p><b>Actividad para sumar puntos:</b></p> <p>Los discentes tendrán que realizar un reto de TikTok. El enlace de dicho reto será facilitado al alumnado por parte del docente, a través del Aula Digital.</p> <p>Instrucciones a seguir: El alumnado tendrá que enseñar el reto grabado al docente (no es necesario subirlo a TikTok, solo enseñárselo al docente), si el docente considera que el reto está superado se conseguirá 1 punto para la Clasificación General de la Kings and Queens Cup. Cada alumno/a que enseñe el reto al docente y esté superado obtendrá 1 punto. (<b>Anexo 7. Obtención de Puntos (CLASIFICACIÓN)</b>).</p> <p><b>Enlace Reto:</b> <a href="https://vm.tiktok.com/ZGJCuVeCN/">https://vm.tiktok.com/ZGJCuVeCN/</a></p>			

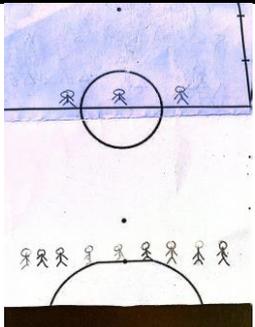
**Observaciones:** Se explicarán las reglas básicas de la conducción de balón en el fútbol sala (conducción simple y conducción superior), enfatizando la importancia de controlar el balón y mantenerlo cerca del cuerpo. Se establecerá un punto de encuentro cada vez que el docente utilice el silbato, el silbato significa el fin de las actividades.

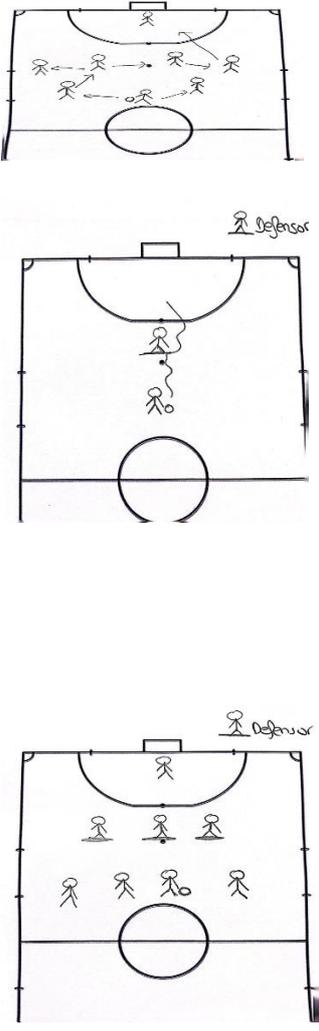
<b>Título Unidad Didáctica: "Kings and Queens cup"</b>		<b>Sesión n°: 4 /10</b>	
<b>Curso:1° Trimestre: 2</b>			
<b>Nombre de la Sesión: ¡Se acerca el final de la Pretemporada!;Tiro</b>		<b>Duración: 55´</b>	
<b>Tipo Sesión: Desarrollo</b>			
<b>Instalaciones: Pistas Polideportivas</b>		<b>Material: Balones,</b>	
<b>conos. Dos pistas de fútbol sala.</b>		<b>Nº Alumnos/as: 32</b>	
<b>Objetivos didácticos de la sesión:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Familiarizar a los alumnos/as con la conducción de fútbol sala.</li> <li>- Dar unas nociones básicas de las reglas del fútbol sala, y la importancia de la cooperación y el respeto en este deporte.</li> <li>- Fomentar la colaboración y el aprendizaje entre los discentes.</li> </ul>			
Esto se realizará mediante una serie de juegos para que tenga también un componente lúdico y con tareas un poco más específicas del deporte. En las siguientes sesiones trabajaremos más gestos técnicos del fútbol sala como son el ataque, la defensa, etc.			
<b>Contenidos desarrollados:</b>			
Se trabajará la iniciación al tiro en fútbol sala, también tendremos en cuenta de manera importante el respeto, la participación y el compañerismo del alumnado.			
<b>Justificación de la Metodología:</b> Modelo de Educación Deportiva (Pretemporada)			
<b>Estilo Enseñanza:</b> Asignación de tareas y enseñanza recíproca		<b>Estrategia:</b> Mixta	
<b>Agrupación:</b> Grupos			
<b>Posición Profesor:</b> Posición interna, dentro del grupo		<b>Tipo Feedback:</b> Concurrente	
<b>Parte</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descripción gráfica</b>	<b>M i n .</b>
<b>Cale nta mie nto</b>	<b>1.Los cañoneros:</b> Dos alumnos/as realizarán el rol de cañoneros. Un balón para los dos y tendrán que intentar lanzarles el balón a sus compañeros/as y darles con el balón. Todos los alumnos/as que sean tocados se unirán a los cañoneros. Ganará el alumno/a al que no pillen.		1 0

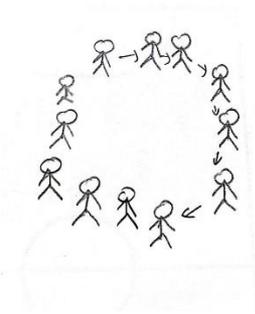
<p><b>Parte principal</b></p>	<p><b>2.Tiros con balón parado (5 minutos)</b> Los discentes se dividirán en grupos de 8 personas (equipos Kings and Queens Cup) y se irán cada grupo a una portería, ya que en el centro disponemos de varias pistas de fútbol sala, por lo que podemos ocupar dos pistas, cada alumno/a con un balón colocará su balón en la frontal del área y tendrán que disparar a portería. Tendrán que ir cambiando los balones de lugar para tirar desde todas las orientaciones posibles. Un alumno/a de portero e ir cambiando. Variante: Lanzar con la pierna menos hábil.</p> <p><b>3.Tiros en conducción (5 minutos)</b> Los alumnos/as se dividirán en grupos de 8 personas (equipos Kings and Queens Cup) y se irán cada grupo a una portería, ya que en el centro disponemos de varias pistas de fútbol sala, por lo que podemos ocupar dos pistas, cada alumno/a con un balón tendrá que realizar una conducción de balón y tirar a portería. Variante: realizar la conducción cambiando la trayectoria y posteriormente tirar. Un alumno/a de portero e ir cambiando.</p> <p><b>4.Tiro con pase (5 minutos)</b> Los discentes se dividirán en grupos de 8 personas (equipos Mundial) y se irán cada grupo a una portería, ya que en el centro disponemos de varias pistas de fútbol sala, por lo que podemos ocupar dos pistas, un balón por grupo y un componente se colocará en la frontal del área y los demás en la línea de medio campo. Los alumnos/as colocados en el medio campo tendrán que realizar un pase al compañero situado en el área y este se la tendrá que devolver para tirar a portería. Tendrán que ir intercambiando roles. un alumno/a de portero e ir cambiando. Variante: Realizar los pases y tiros con la pierna menos hábil.</p> <p><b>5.Ejercicio enseñanza recíproca (20 minutos)</b> Los estudiantes se dividirán en grupos de cuatro, formando parejas dentro de cada grupo. Se colocarán varios conos en el espacio de juego para crear diferentes estaciones de tiro. Explicación de las técnicas básicas de tiro en el fútbol sala, incluyendo el posicionamiento del cuerpo, la preparación previa al disparo y la precisión en el golpeo. Se asignan roles dentro de cada pareja: el Estudiante A será el tirador y el Estudiante B será el observador. El Estudiante A realizará un tiro desde una estación designada, mientras que el Estudiante B observa atentamente el movimiento y la técnica. Después de cada tiro, el Estudiante B dará retroalimentación al Estudiante A, destacando los aspectos positivos y sugiriendo mejoras específicas. Después de recibir la retroalimentación, los roles se intercambian, y ahora el Estudiante B se convierte en el tirador y el Estudiante A en el observador.</p>		<p>3 5</p>
-------------------------------	--	--	----------------

	Los estudiantes rotan a través de las estaciones de tiro, repitiendo el proceso de observación y realimentando en cada estación.		
V. Cal ma	movilidad Articular + Feedback		1 0
<p><b>Actividades de Refuerzo:</b> Se realizarán los tiros desde una distancia más cercana.</p> <p><b>Actividades de Ampliación:</b> Tiros desde una distancia más lejana o tiros con la pierna menos hábil.</p> <p><b>Actividad para sumar puntos:</b> Los discentes tendrán que realizar un reto de TikTok. El enlace de dicho reto será facilitado al alumnado por parte del docente, a través del Aula Digital.</p> <p>Instrucciones a seguir: El alumnado tendrá que enseñar el reto grabado al docente (no es necesario subirlo a TikTok, solo enseñar al docente), si el docente considera que el reto está superado se conseguirá 1 punto para la Clasificación General de la Kings and Queens Cup. Cada alumno/a que enseñe el reto al docente y esté superado obtendrá 1 punto. (<b>Anexo 7. Obtención de Puntos (CLASIFICACIÓN)</b>).</p> <p><b>Enlace Reto:</b><a href="https://vm.tiktok.com/ZGJCuB1Mp/">https://vm.tiktok.com/ZGJCuB1Mp/</a></p>			
<p><b>Observaciones:</b> El docente explicará los diferentes tiros que se pueden realizar y las superficies de contacto convenientes para disparar. Para realizar un tiro preciso, el alumnado deberá tirar con el interior del pie y para realizar un disparo potente utilizarán el empeine del pie. Se establecerá un punto de encuentro cada vez que el docente utilice el silbato, el silbato significa el fin de las actividades.</p>			

<b>Título Unidad Didáctica:</b> "Kings and Queens cup"	<b>Sesión nº:</b> 5 / 10 <b>Curso:</b> 1º
<b>Trimestre:</b> 2	
<b>Nombre de la Sesión:</b> ¡Última Sesión de Pretemporada!, ¿estáis listos?; Ataque-Defensa	
<b>Duración:</b> 55' <b>Tipo Sesión:</b> Desarrollo-evaluativa	
<b>Instalaciones:</b> Pistas Polideportivas. Dos pistas de fútbol sala.	
<b>Material:</b> conos, balones de fútbol sala y petos.	<b>Nº Alumnos/as:</b> 32
<p><b>Objetivos didácticos de la sesión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar las habilidades de ataque y defensa en el fútbol sala, promoviendo la comprensión táctica y la cooperación en equipo.</li> <li>- Desarrollar unas nociones básicas de las reglas del fútbol sala, y concienciar al alumnado de la importancia de la cooperación y el respeto en este deporte.</li> </ul>	

Esto se hará mediante una serie de juegos para que tenga también un componente lúdico y con tareas un poco más específicas del deporte			
<b>Contenidos desarrollados:</b> Trabajaremos la iniciación al ataque y la defensa en fútbol sala, también tendremos en cuenta de manera importante el respeto, la participación y el compañerismo del alumnado.			
<b>Justificación de la Metodología:</b> Modelo de Educación Deportiva (Pretemporada)			
<b>Estilo Enseñanza:</b> Asignación de tareas		<b>Estrategia:</b> Mixta	
<b>Agrupación:</b> Grupos			
<b>Posición Profesor:</b> Posición interna, dentro del grupo		<b>Tipo Feedback:</b> Concurrente	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>M</u> <u>i</u> <u>n</u> <u>.</u>
<b>Cale nta mie nto</b>	<b>1.La muralla:</b> Tres alumnos situados en la línea de medio campo tendrán que intentar que los demás alumnos no sobrepasen esta línea. Los alumnos pillados se sumarán a estos tres que pillan.	 El diagrama muestra un campo de fútbol sala con una línea horizontal que representa la línea de medio campo. En esta línea, tres jugadores están representados por pequeños dibujos de personas. Una línea vertical a la izquierda indica el borde del campo. En la parte inferior del campo, se ven los siluetas de los jugadores de la otra mitad del campo.	1 0

<b>Parte principal</b>	<p><b>2.Ejercicio de ataque (10 minutos)</b>          Los alumnos/as divididos en grupos de 8 alumnos/as (equipos Kings and Queens Cup), cada grupo en una mitad del campo (utilizaremos dos pistas), tendrán que ir realizando pases entre todos y cuando todos hayan cooperado tendrán que intentar marcar gol. Un alumno/a de portero e ir intercambiando las posiciones. Variante: Realizar el pase y tiro con la pierna menos hábil.</p> <p><b>3.Ejercicio 1x1 (10 minutos)</b>          El alumnado está dividido en grupos de 8 alumnos/as (equipos Kings and Queens Cup), cada grupo en una mitad del campo (utilizaremos dos pistas). Dentro del equipo los alumnos/as se pondrán en parejas y tendrán que realizar un 1vs1 (rol de atacante y defensor), el atacante deberá intentar finalizar jugada y el defensor tendrá que intentar robar el balón, posteriormente intercambiarán el rol. La siguiente pareja del equipo esperará en el círculo central para realizar el 1vs1 hasta que la pareja que está ejecutando el 1v1 termine, y así sucesivamente. En este ejercicio no habrá portero. Variante: 2vs2. 3vs3.          Este ejercicio se realizará en igualdad de condiciones, es decir, mismo número de atacantes que defensores/as, ya que el siguiente ejercicio servirá para trabajar la superioridad y la inferioridad.</p> <p><b>4.Ejercicio de ataque defensa (15 minutos)</b>          Los discentes divididos en grupos de 8 alumnos/as (equipos Kings and Queens Cup) , cada grupo en una mitad del campo (utilizaremos dos pistas). Dentro de estos grupos de 8 personas tendrán que ir realizando ataques y defensas 4x3 e ir intercambiando roles. Todos tienen que pasar por atacantes y defensores. Un alumno/a de portero e ir intercambiando las posiciones. Variantes: Se podrá variar el número de atacantes y defensores/as, es decir, 5x2, 3x4, etc.</p>		3 5
------------------------	--	--	--------

<b>V. Calma</b>	<p><b>5. Tranquilidad</b></p> <p>Organiza a los participantes en un círculo, de pie o sentados en el suelo. Van a simular estar en un entorno tranquilo y que deben mantener la serenidad y el silencio durante todo el juego. El objetivo del juego es pasar una "onda de relajación" alrededor del círculo. Para hacerlo, el primer participante comienza moviendo los brazos hacia arriba, como si estuviera levantando una onda, y susurrando "shhhhh". El participante a su lado derecho continúa el movimiento y el sonido de la onda, repitiendo el mismo movimiento y sonido suavemente. La onda continúa pasando de participante en participante alrededor del círculo, cada uno imitando el movimiento y el sonido de la onda. A medida que la onda de distensión se acerca a cada participante, deben relajarse y mantener la calma. Pueden cerrar los ojos, respirar profundamente y relajar sus músculos. Si un participante no mantiene la calma o rompe el silencio, la onda se detiene y se reinicia desde el principio. Continúa pasando la onda de relajación alrededor del círculo varias veces, permitiendo que los participantes se relajen y se calmen gradualmente.</p> <p><b>MISIÓN/JUEGO ATAQUE DEFENSA</b>  <a href="https://wordwall.net/es/resource/57984374">https://wordwall.net/es/resource/57984374</a></p>		1 0
-----------------	---	---	--------

**Actividades de Refuerzo y Actividades de Ampliación:**

Los discentes tendrán que realizar un reto de TikTok. El enlace de dicho reto será facilitado al alumnado por parte del docente, a través del Aula Digital.

Instrucciones a seguir: El alumnado tendrá que enseñar el reto grabado al docente (no es necesario subirlo a TikTok, solo enseñárselo al docente), si el docente considera que el reto está superado se conseguirá 1 punto para la Clasificación General de la Kings and Queens Cup. Cada alumno/a que enseñe el reto al docente y esté superado obtendrá 1 punto. (**Anexo 7. Obtención de Puntos (CLASIFICACIÓN)**).

**Enlace Reto:** <https://vm.tiktok.com/ZGJCuhs4G/>

**Observaciones:** El docente expondrá la importancia de la comunicación y la colaboración entre compañeros/as en situaciones de ataque y defensa, además explicará las diferentes posiciones que existen en el fútbol sala y sus funciones. Se establecerá un punto de encuentro cada vez que el docente utilice el silbato, el silbato significa el fin de las actividades. El alumnado realizará la misión con su Tablet y el enlace será facilitado por el docente a través del Aula Digital.

<b>Título Unidad Didáctica: "Kings and Queens cup"</b>		<b>Sesión nº: 6 / 10</b>	
<b>Curso: 1º Trimestre: 2</b>			
<b>Nombre de la Sesión: ¡Comienza la Kings and Queens Cup!, 1º JORNADA; Práctica autónoma (Control y pase) + Partidos</b>		<b>Duración: 55'</b>	<b>Tipo Sesión: Desarrollo-evaluativa</b>
<b>Instalaciones: Dos pistas de fútbol sala</b> <b>Nº Alumnos/as: 32</b>		<b>Material: Balones fútbol sala y conos</b>	
<b>Objetivos didácticos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar de manera autónoma el <b>pase y control</b>.</li> <li>- Mejorar la cooperación y comunicación entre compañeros/as.</li> </ul>			

- Realizar los diferentes roles asignados.
- Percibir y saber actuar en situaciones reales de fútbol sala.
- Desarrollar estrategias evaluativas por parte del alumnado.

En esta sesión los alumnos estarán divididos por los diferentes equipos que forman la Kings and Queens Cup (Porcinos F.C, XbuyerTeam, Saiyans y 1K F.C) cada equipo en una mitad de pista . Dos alumnos/as realizarán los roles de entrenadores/as y preparadores/as físicos y tendrán que exponer un calentamiento y un ejercicio de **control y pase** a sus compañeros, tendrán que realizar una búsqueda e investigación para encontrar los ejercicios más adecuados y el docente les dará el visto bueno (**estos ejercicios han sido previamente consensuados con el docente**), además, tendrán que evaluar a sus compañeros/as siguiendo unos ítems que les proporcionará el docente (**Anexo 9. Actividad: Control y Pase**). A la hora de realizar los partidos estos dos alumnos/as realizan el rol de entrenador/a y árbitro/a (uno será entrenador/a y otro árbitro/a). Cambiarán de rol en cada parte del partido, es decir, en la primera parte uno será entrenador/a y el otro árbitro/a (habrá dos árbitros/as en el partido, uno de cada equipo) y en la segunda parte intercambiarán los roles. Esta mecánica tendrá que aplicarla todos los equipos, de esta manera, todo el alumnado experimentará los diferentes roles. En la vuelta a la calma, dos alumnos/as diferentes (que han actuado como jugadores durante el desarrollo de la sesión) tendrán que realizar el rol de periodista.

**Contenidos desarrollados:** Se trabajará de manera autónoma el pase y control de balón en Fútbol sala, también se tendrá en cuenta de manera importante el respeto, la participación y el compañerismo del alumnado.

**Justificación de la Metodología:** Modelo de Educación Deportiva (Temporada)

**Estilo Enseñanza:** Grupos reducidos

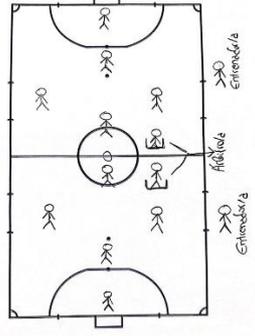
**Estrategia:** Mixta

**Agrupación:** Grupos

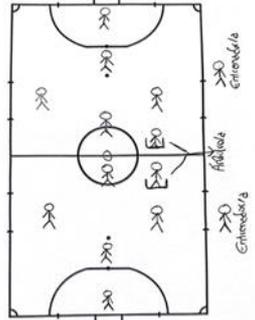
**Posición Profesor:** Posición interna, dentro del grupo

**Tipo Feedback:** Concurrente

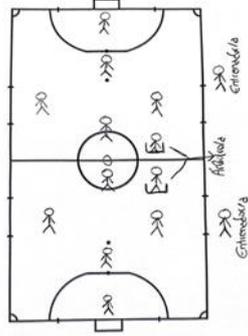
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<b>M i n i</b>
<b>Cale nta mie nto</b>	Exposición de alumnos/as (Entrenador/a y preparador/A físico): Tendrán que explicar un calentamiento a sus compañeros/as y realizar el rol de entrenador/a y preparador/a físico. Los demás realizan el rol de jugadores/as.		1 0

<b>Parte principal</b>	<b>Ejercicio de exposición de alumnos/as (15 minutos):</b> Tendrán que explicar a sus compañeros/as un ejercicio de control y pase y realizar el rol de entrenador/a y preparador/a físico. Los demás realizan el rol de jugadores/as. <b>Partidos (20 minutos)</b> Porcinos F.C VS XbuyerTeam Saiyans VS 1K F.C	 <p>El diagrama muestra un campo de fútbol rectangular con una línea central y dos líneas de los dieciséis metros. Hay un portero en cada arco. Se representan jugadores con figuras humanas y un entrenador con una figura que lleva un chaleco. Hay una etiqueta 'Entrenador/a' con una flecha que apunta a una figura en el lado derecho del campo. Hay también una etiqueta 'Atletas' que apunta a un grupo de jugadores en el centro del campo.</p>	3 5
<b>V. Calma</b>	Entrevistas post partido. Dos alumnos/as tendrán que ser periodistas (han actuado como jugadores/as en los partidos) y preguntarles por la sesión a sus compañeros/as. Todos los alumnos/as pasarán por este rol.  <b>MISIÓN/JUEGO ESCAPE ROOM CONTROL Y PASE</b> <a href="https://view.genial.ly/647df9a651c18900194f0260/interactive-content-scape-room-control-y-pase">https://view.genial.ly/647df9a651c18900194f0260/interactive-content-scape-room-control-y-pase</a>		1 0
<b>Actividades de Refuerzo:</b> Los discentes con menor nivel de habilidad podrán realizar los controles con un mayor número de toques ya que el objetivo es que consigan un dominio y control de balón y con un mayor número de toques podrán conseguir este objetivo.			
<b>Actividades de Ampliación:</b> Se pueden establecer reglas adicionales según el nivel de habilidad de los jugadores/as, como limitar el número de toques permitidos o ciertos tipos de pases (por ejemplo, solo pases de primera intención).			
<b>Observaciones:</b> Las misiones o juegos servirán como evaluación del proceso, además, si los alumnos superan con éxito estas misiones sumarán puntos para la Clasificación General (1 Punto por alumno por cada misión superada). <b>(Anexo 7. Obtención de Puntos (CLASIFICACIÓN))</b> En esta sesión comienza la Kings and Queens Cup y los discentes tendrán que realizar los diferentes roles. Cabe destacar que los alumnos encargados de realizar el rol de entrenadores/as durante los ejercicios han sido elegidos por el docente ya que dominan bastante el <b>pase y el control</b> . El docente elegirá a dos entrenadores/as distintos en cada sesión según el dominio de sus habilidades (todo el alumnado experimentará el rol de entrenador/a). El alumnado realizará la misión con su Tablet y el enlace será facilitado por el docente a través del Aula Digital.			

<b>Nombre de la Sesión:</b> 2º JORNADA Kings and Queens Cup; Práctica autónoma (Conducción) + Partidos			
<b>Duración:</b> 55´		<b>Tipo Sesión:</b> Desarrollo- evaluativa.	
<b>Instalaciones:</b> Dos pistas de fútbol sala		<b>Material:</b> Balones de fútbol sala y conos	
<b>Nº Alumnos/as:</b> 32			
<b>Objetivos didácticos de la sesión:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar de manera autónoma el <b>pase y control</b>.</li> <li>- Mejorar la cooperación y comunicación entre compañeros/as.</li> <li>- Realizar los diferentes roles asignados.</li> <li>- Percibir y saber actuar en situaciones reales de fútbol sala.</li> <li>- Desarrollar estrategias evaluativas por parte del alumnado.</li> </ul>			
<p>En esta sesión los alumnos estarán divididos por los diferentes equipos que forman la Kings and Queens Cup (Porcinos F.C, XbuyerTeam, Saiyans y 1K F.C) cada equipo en una mitad de pista . Dos alumnos/as realizarán los roles de entrenadores/as y preparadores/as físicos y tendrán que exponer un calentamiento y un ejercicio de <b>control y pase</b> a sus compañeros, tendrán que realizar una búsqueda e investigación para encontrar los ejercicios más adecuados y el docente les dará el visto bueno (<b>estos ejercicios han sido previamente consensuados con el docente</b>), además, tendrán que evaluar a sus compañeros/as siguiendo unos ítems que les proporcionará el docente (<b>Anexo 10. Actividad: Conducción de balón</b>). A la hora de realizar los partidos estos dos alumnos/as realizan el rol de entrenador/a y árbitro/a (uno será entrenador/a y otro árbitro/a). Cambiarán de rol en cada parte del partido, es decir, en la primera parte uno será entrenador/a y el otro árbitro/a (habrá dos árbitros/as en el partido, uno de cada equipo) y en la segunda parte intercambiarán los roles. Esta mecánica tendrá que aplicarla todos los equipos, de esta manera, todo el alumnado experimentará los diferentes roles. En la vuelta a la calma, dos alumnos/as diferentes (que han actuado como jugadores durante el desarrollo de la sesión) tendrán que realizar el rol de periodista.</p>			
<b>Contenidos desarrollados:</b> Se trabajará de manera autónoma la conducción de balón en Fútbol sala, también se tendrá en cuenta de manera importante el respeto, la participación y el compañerismo del alumnado.			
<b>Justificación de la Metodología:</b> Modelo de Educación Deportiva (Temporada)			
<b>Estilo Enseñanza:</b> Grupos reducidos		<b>Estrategia:</b> Mixta	
<b>Agrupación:</b> Grupos			
<b>Posición Profesor:</b> Posición interna, dentro del grupo		<b>Tipo Feedback:</b> Concurrente	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	M i n .
<b>Calentamiento</b>	Exposición de alumnos/as (Entrenador/a y preparador/a físico): Tendrán que explicar un calentamiento a sus compañeros/as y realizar el rol de entrenador/a y preparador/a físico. Los demás realizan el rol de jugadores/as.		1 0

<b>Parte principal</b>	<b>Ejercicio de exposición de alumnos/as (15 minutos):</b> Tendrán que explicar a sus compañeros/as un ejercicio de conducción de balón y realizar el rol de entrenador/a y preparador/a físico. Los demás realizan el rol de jugadores/as. <b>Partidos (20 minutos)</b> Porcinos F.C VS Saiyans XBuyerTeam VS 1K F.C		35
<b>V. Calma</b>	Entrevistas post partido. Dos alumnos/as tendrán que ser periodistas (han actuado como jugadores/as en los partidos) y preguntarles por la sesión a sus compañeros/as. Todos los alumnos/as pasarán por este rol. <b>MISIÓN/JUEGO CONDUCCIÓN</b> <a href="https://quizizz.com/embed/quiz/6495ced2abcfdb001da2ae47">https://quizizz.com/embed/quiz/6495ced2abcfdb001da2ae47</a>		10
<p><b>Actividades de Refuerzo:</b> "Conducción en zigzag": circuito con conos en forma de zigzag. Los discentes deberán conducir el balón a lo largo del circuito, realizando cambios de dirección rápidos y controlando el balón con ambas piernas. Fomenta el control del balón y la agilidad en el manejo.</p> <p><b>Actividades de Ampliación:</b> "Duelo 1 vs 1": en parejas y dos porterías pequeñas (conos) en un espacio reducido. Cada jugador/a deberá conducir el balón e intentar anotar en la portería contraria, mientras que el defensor/a tratará de robar el balón. Esta tarea promueve la habilidad de conducción bajo presión y el enfrentamiento directo, mejorando la toma de decisiones y la técnica individual en situaciones de juego reducido.</p>			
<p><b>Observaciones:</b> Las misiones o juegos servirán como evaluación del proceso, además, si los alumnos/as superan con éxito estas misiones sumarán puntos para la Clasificación General (1 Punto por alumno/a por cada misión superada).</p> <p><b>(Anexo 7. Obtención de Puntos (CLASIFICACIÓN))</b></p> <p>En esta sesión comienza la Kings and Queens Cup y los discentes tendrán que realizar los diferentes roles. Cabe destacar que los alumnos encargados de realizar el rol de entrenadores/as durante los ejercicios han sido elegidos por el docente ya que dominan bastante la <b>conducción</b>. El docente elegirá a dos entrenadores/as distintos en cada sesión según el dominio de sus habilidades (todo el alumnado experimentará el rol de entrenador/a).</p> <p>El alumnado realizará la misión con su Tablet y el enlace será facilitado por el docente a través del Aula Digital.</p>			

<b>Título Unidad Didáctica:</b> "Kings and Queens cup" <b>Curso:</b> 1º <b>Trimestre:</b> 2	<b>Sesión nº:</b> 8 / 10
<b>Nombre de la Sesión:</b> 3º JORNADA Kings and Queens Cup; Práctica autónoma (Tiro) + Partidos <b>Duración:</b> 55' <b>Tipo Sesión:</b> Desarrollo-evaluativa.	
<b>Instalaciones:</b> Dos pistas de fútbol sala <b>Nº Alumnos/as:</b> 32	<b>Material:</b> Balones y conos
<b>Objetivos didácticos de la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar de manera autónoma el <b>pase y control</b>.</li> <li>- Mejorar la cooperación y comunicación entre compañeros/as.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar los diferentes roles asignados.</li> <li>- Percibir y saber actuar en situaciones reales de fútbol sala.</li> <li>- Desarrollar estrategias evaluativas por parte del alumnado.</li> </ul> <p>En esta sesión los alumnos estarán divididos por los diferentes equipos que forman la Kings and Queens Cup (Porcinos F.C, XbuyerTeam, Saiyans y 1K F.C) cada equipo en una mitad de pista . Dos alumnos/as realizarán los roles de entrenadores/as y preparadores/as físicos y tendrán que exponer un calentamiento y un ejercicio de <b>control y pase</b> a sus compañeros, tendrán que realizar una búsqueda e investigación para encontrar los ejercicios más adecuados y el docente les dará el visto bueno (<b>estos ejercicios han sido previamente consensuados con el docente</b>), además, tendrán que evaluar a sus compañeros/as siguiendo unos ítems que les proporcionará el docente (<b>Anexo 11. Actividad: de Tiro</b>). A la hora de realizar los partidos estos dos alumnos/as realizan el rol de entrenador/a y árbitro/a (uno será entrenador/a y otro árbitro/a). Cambiarán de rol en cada parte del partido, es decir, en la primera parte uno será entrenador/a y el otro árbitro/a (habrá dos árbitros/as en el partido, uno de cada equipo) y en la segunda parte intercambiarán los roles. Esta mecánica tendrá que aplicarla todos los equipos, de esta manera, todo el alumnado experimentará los diferentes roles. En la vuelta a la calma, dos alumnos/as diferentes (que han actuado como jugadores durante el desarrollo de la sesión) tendrán que realizar el rol de periodista.</p>			
<b>Contenidos desarrollados:</b> Se trabajará de manera autónoma el tiro en Fútbol sala, también se tendrá en cuenta de manera importante el respeto, la participación y el compañerismo del alumnado.			
<b>Justificación de la Metodología:</b> Modelo de Educación Deportiva (Temporada)			
<b>Estilo Enseñanza:</b> Grupos reducidos		<b>Estrategia:</b> Mixta	
<b>Agrupación:</b> Grupos			
<b>Posición Profesor:</b> Posición interna, dentro del grupo		<b>Tipo Feedback:</b> Concurrente	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	M i n .
<b>Calentamiento</b>	Exposición de alumnos/as (Entrenador/a y preparador/a físico): Tendrán que explicar un calentamiento a sus compañeros/as y realizar el rol de entrenador/a y preparador/a físico. Los demás realizan el rol de jugadores/as.		1 0
<b>Parte principal</b>	<b>Ejercicio de exposición de alumnos/as (15 minutos):</b> Tendrán que explicar a sus compañeros/as un ejercicio de tiro y realizar el rol de entrenador/a y preparador/a físico. Los demás realizan el rol de jugadores/as. <b>Partidos (20 minutos)</b> Porcinos F.C VS 1K F.C XBuyerTeam VS Saiyans	 <p>El diagrama muestra un campo rectangular de fútbol sala dividido en dos mitades por una línea central. Hay un círculo central y dos arcos de gol en los extremos. Se representan jugadores con figuras humanas. En la parte superior del campo, hay un jugador etiquetado como 'Entrenador/a'. En la parte inferior, hay un jugador etiquetado como 'Árbitro/a'. A lo largo de los lados del campo, hay jugadores etiquetados como 'Entrenador/a' y 'Árbitro/a'. El diagrama ilustra la distribución de roles durante la actividad.</p>	3 5

<b>V. Calma</b>	Entrevistas post partido. Dos alumnos/as tendrán que ser periodistas (han actuado como jugadores/as en los partidos) y preguntarles por la sesión a sus compañeros/as. Todos los alumnos/as pasarán por este rol. <b>MISIÓN/JUEGO TIRO</b> <a href="https://quizizz.com/embed/quiz/6495d37bc3e2c1001df8a0e0">https://quizizz.com/embed/quiz/6495d37bc3e2c1001df8a0e0</a>		10
<p><b>Actividades de Refuerzo:</b> Tarea de refuerzo: "Tiro a portería con precisión": Se colocan varios petos o aros en la portería y se pide a los alumnos/as que practiquen disparar al objetivo específico. Fomenta la técnica de tiro adecuada, enfocándose en la precisión y colocación del disparo.</p> <p><b>Actividades de Ampliación:</b> "Carrera de tiros": competencia de tiros a portería entre los estudiantes. Se establecen diferentes puntos desde los cuales deben realizar los disparos y cronometra el tiempo que les toma completar el recorrido. Promueve la precisión y la rapidez en los tiros, añadiendo un elemento de competencia y diversión al entrenamiento.</p>			
<p><b>Observaciones:</b> Las misiones o juegos servirán como evaluación del proceso, además, si los alumnos superan con éxito estas misiones sumarán puntos para la Clasificación General (1 Punto por alumno por cada misión superada).</p> <p><b>(Anexo7. Obtención de Puntos (CLASIFICACIÓN))</b></p> <p>En esta sesión comienza la Kings and Queens Cup y los discentes tendrán que realizar los diferentes roles. Cabe destacar que los alumnos encargados de realizar el rol de entrenadores/as durante los ejercicios han sido elegidos por el docente ya que dominan bastante el <b>tiro</b>. El docente elegirá a dos entrenadores/as distintos en cada sesión según el dominio de sus habilidades (todo el alumnado experimentará el rol de entrenador/a).</p> <p>El alumnado realizará la misión con su Tablet y el enlace será facilitado por el docente a través del Aula Digital.</p>			

<b>Título Unidad Didáctica: "Kings and Queens cup"</b> <b>Curso:1º Trimestre: 2</b>	<b>Sesión nº: 9 / 10</b>
<b>Nombre de la Sesión:;FINAL FOUR Kings and Queens Cup!;</b> Evento Final <b>Duración: 55´ Tipo Sesión:</b> Culminativa-evaluativa	
<b>Instalaciones:</b> Dos pistas de Fútbol sala <b>Nº Alumnos/as: 32</b>	<b>Material:</b> Balones, conos y altavoz
<p><b>Objetivos didácticos de la sesión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la cooperación y comunicación entre compañeros/as.</li> <li>- Realizar los diferentes roles asignados.</li> <li>- Percibir y saber actuar en situaciones reales de fútbol sala.</li> <li>- Desarrollar estrategias evaluativas por parte del alumnado.</li> </ul> <p>En esta sesión se llevará a cabo la fase final, en la que los dos primeros clasificados hasta el momento jugarán entre ellos para ver quién es el vencedor de la Kings and Queens Cup, y los dos equipos clasificados en la 3º y 4º posición jugarán entre ellos para ver quién acaba finalmente en la 3º posición. Dos alumnos/as (diferentes a los del resto de sesiones) realizarán los roles de entrenadores/as y preparadores/as físicos y tendrán que exponer un calentamiento, además tendrán que evaluar a sus compañeros/as siguiendo unos ítems que les proporcionará el profesor (<b>Anexo 12. Evento Final</b>). A la hora de realizar los partidos estos dos alumnos/as realizan el rol de entrenador/a y árbitro/a. Cambiarán de rol en cada parte del partido, es decir, en la primera parte uno será entrenador/a y el otro árbitro/a (habrá dos árbitros/as en el partido, uno de cada equipo) y en la segunda parte intercambiarán los roles. Esta mecánica tendrá que aplicarla todos los equipos, de esta</p>	

manera, todos los alumnos experimentarán los diferentes roles. En la vuelta a la calma, dos alumnos/as diferentes realizan el rol de periodista.			
<b>Contenidos desarrollados:</b> En esta sesión se trabajarán todos los contenidos dados hasta ahora. superficies de contacto, control, pase, conducción, tiro, ataque y defensa.			
<b>Justificación de la Metodología:</b> Modelo de Educación Deportiva (Evento final)			
<b>Estilo Enseñanza:</b> Grupos reducidos.		<b>Estrategia:</b> Mixta	
<b>Agrupación:</b> Grupos			
<b>Posición Profesor:</b> Posición interna, dentro del grupo		<b>Tipo Feedback:</b> Concurrente	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
<b>Cale nta mie nto</b>	Exposición de alumnos/as (Entrenador/a y preparador/a físico): Tendrán que explicar un calentamiento a sus compañeros/as y realizar el rol de entrenador/a y preparador/a físico. Los demás realizan el rol de jugadores/as.		10
<b>Part e prin cipa l</b>	Partidos fase final <b>1º Clasificado VS 2º Clasificado (15 minutos)</b> Los otros dos equipos tendrán que realizar un registro de datos, 3º equipo al 1º Clasificado y 4º Clasificado al 2º Clasificado. Tendrán que registrar datos ( <b>Anexo 8. Trabajo Excel. Registro de datos</b> ).  <b>3º Clasificado VS 4º Clasificado (15 minutos)</b> Los otros dos equipos tendrán que realizar un registro de datos, 1º equipo al 3º Clasificado y 2º Clasificado al 4º Clasificado. Tendrán que registrar datos ( <b>Anexo 8. Trabajo Excel. Registro de datos</b> ). Los alumnos tendrán que realizar la Rúbrica Triádica. (Coevaluación, Autoevaluación y Heteroevaluación)	 El diagrama muestra un campo de fútbol rectangular con una línea central y dos líneas de los dieciséis metros. Hay un portero en cada extremo. Se representan jugadores con figuras humanas y un entrenador con una figura humana y un triángulo. Hay una etiqueta 'Entrenador' con una flecha que apunta a una figura en el lado derecho del campo. Hay otra etiqueta 'Entrenador' con una flecha que apunta a una figura en el lado izquierdo del campo. Hay una etiqueta 'Árbitro' con una flecha que apunta a una figura en el centro del campo.	35
<b>V. Cal ma</b>	Entrevistas post partido. Dos alumnos tendrán que ser periodistas (han actuado como jugadores/as en los partidos) y preguntarles por la sesión a sus compañeros/as. Todos los alumnos/as pasarán por este rol.		10

NOMBRE DE LA SESIÓN: Festividad

CURSO: 1º ESO

Nº DE SESIÓN: 10/10

Nº DE ALUMNOS: 32

JUSTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA: Modelo de Educación Deportiva (Festividad)

TIPO SESIÓN: Evaluativa

PRESENTACIÓN DE LA SESIÓN: Esta sesión va a servir como un día de convivencia y fiesta para todo el alumnado. En esta sesión, se entregarán los premios de la Kings and Queens Cup. En definitiva, una celebración lúdica. Al final de esta sesión se realizará un Kahoot, que servirá como evaluación final. En esta sesión los equipos presentarán sus fichas de equipo con sus cartas completadas, es decir, habrán elegido la posición en la que se encuentran más cómodos en el terreno de juego y habrán calificado con un número los diferentes criterios de su carta, entre ellos encontramos, ritmo, regate, defensa, físico, pase y media en general.

Enlace compartido por el docente. Aula Digital.

<https://create.kahoot.it/share/evaluacion-final/37cdfcac-1b2e-475b-8c82-17ccb0575d47>

## **VII. CONCLUSIONES**

## 7. CONCLUSIONES

Tras el desarrollo del Trabajo Fin de Máster centrado en una propuesta de Unidad Didáctica sobre fútbol sala en Educación Física utilizando el Modelo de Educación Deportiva y gamificación, es importante analizar el grado de cumplimiento de los objetivos propuestos y explorar las posibles causas de cualquier incumplimiento.

El objetivo de presentar una Unidad Didáctica basada en los principios del fútbol sala se ha cumplido de manera satisfactoria. Durante el desarrollo del trabajo, se ha realizado un análisis exhaustivo de los fundamentos técnicos, tácticos y reglamentarios del fútbol sala, y se ha diseñado una secuencia didáctica coherente que abarca aspectos como el dominio del balón, el pase, el tiro, el juego en equipo y la toma de decisiones. Además, se han propuesto ejercicios y actividades que permiten a los estudiantes aplicar y desarrollar habilidades específicas del fútbol sala, fomentando así un aprendizaje significativo.

Con relación al objetivo de profundizar en el conocimiento del Modelo de Educación Deportiva y la técnica de gamificación, se ha logrado un nivel adecuado de cumplimiento. Se ha realizado una revisión exhaustiva de la literatura y se ha investigado sobre los principios fundamentales de la metodología del Modelo de Educación Deportiva, que promueve el desarrollo integral de los estudiantes a través de la participación activa y el aprendizaje significativo en el contexto deportivo. Asimismo, se ha explorado la técnica de gamificación, que consiste en utilizar elementos y mecánicas de juego en entornos no lúdicos para aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos.

En la propuesta de la Unidad Didáctica, se ha logrado integrar de manera coherente los principios del Modelo de Educación Deportiva y la gamificación. Se han identificado oportunidades para aplicar estrategias de gamificación, como el uso de desafíos, recompensas, competiciones y seguimiento del progreso, con el fin de generar un ambiente lúdico y motivador que impulse el interés y la participación de los estudiantes.

El objetivo de fomentar la motivación del alumnado hacia el fútbol sala a través del Modelo de Educación Deportiva se puede llegar a cumplir ya que la propuesta de la Unidad Didáctica, diseñada siguiendo los principios del Modelo de Educación Deportiva y utilizando estrategias de gamificación, busca despertar el interés y la motivación intrínseca de los estudiantes hacia la práctica del fútbol sala.

Al incorporar elementos de juego, competición amistosa, desafíos y recompensas, se crea un ambiente de aprendizaje estimulante que promueve la participación activa y el compromiso de los alumnos. Además, la secuencia didáctica ha sido diseñada considerando las necesidades e intereses de los estudiantes, lo que contribuye a generar una mayor motivación y disfrute durante las sesiones de educación física.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la motivación individual puede verse influenciada por diversos factores, como las preferencias deportivas de los alumnos, su nivel de habilidad o su experiencia previa en fútbol sala. Aunque la propuesta de la Unidad Didáctica busca maximizar la motivación, es importante reconocer que algunos estudiantes pueden requerir estrategias adicionales para mantener su interés a largo plazo.

En resumen, los objetivos planteados en el Trabajo Fin de Máster han sido cumplidos en su mayoría. La propuesta de la Unidad Didáctica basada en los principios del fútbol sala, el Modelo de Educación Deportiva y la gamificación representa una herramienta efectiva para promover el aprendizaje y la motivación en el contexto de la educación física. Aunque se ha logrado un nivel satisfactorio de cumplimiento, es necesario reconocer que existen factores individuales y contextuales que pueden influir en el grado de cumplimiento de los objetivos, y es importante considerarlos al implementar la propuesta en un entorno real de enseñanza.

---

**VIII LIMITACIONES Y  
POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE  
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

## **8. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.**

A continuación, se presentarán las propuestas de mejora y las limitaciones asociadas a la Propuesta Didáctica de Fútbol Sala en el marco del modelo D de educación deportiva y gamificación. Lamentablemente, esta propuesta no pudo llevarse a cabo debido a que, al iniciar mi período de prácticas, mi tutor ya estaba impartiendo el contenido de Fútbol Sala en el centro. Sin embargo, decidí desarrollar esta propuesta debido a la falta de motivación que observé en los alumnos hacia este deporte.

La principal limitación identificada en esta propuesta se relaciona con la falta de sesiones disponibles. Sería beneficioso ampliar el número de sesiones dedicadas a este contenido para poder desarrollar el modelo de Educación Deportiva de manera más eficiente. No obstante, debido a las limitaciones de tiempo en las clases de Educación Física, se tuvo que adaptar el contenido a un total de 10 sesiones.

A medida que se profundizó en los aspectos curriculares de la Unidad Didáctica presentada, surgieron nuevos núcleos de interés relacionados con dichos aspectos. Estos puntos de interés podrían sugerir el inicio de nuevas investigaciones para ampliar el conocimiento y abordar los aspectos que no podrán ser explorados en el TFM.

Las limitaciones experimentadas durante el desarrollo del TFM pueden convertirse en oportunidades para futuros proyectos de investigación educativa. La forma de subsanar las limitaciones encontradas puede convertirse en nuevos temas de estudio y exploración dentro del campo de la educación física y la gamificación en el deporte.



---

## **IX REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

---

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Barroso, F. M. C. (2005). Juegos de educación física adaptados a la enseñanza del fútbol-sala. *Lecturas: Educación física y deportes*, (91), 8.

Bennasar-García, M. I. (2022). La gamificación en la clase de Educación Física como estrategia didáctica de motivación académica en la República Dominicana: Gamification in the Physical Education Classroom as a Didactic Strategy for Academic Motivation in the Dominican Republic. *PAPELES*, 14(28).

Cachón-Zagalaz, J.; Rodrigo-Conde Salazar, M.; Campoy-Aranda, T.J.; Linares-Girela, D.; Zagalaz-Sánchez, M.L. (2012). Fútbol sala y educación. Aprendizaje de un deporte colectivo para los escolares. *Journal of Sport and Health Research*. 4(3):245-254.

Calderón Luquin, A., Hastie, P., Liarte, J. P., & Martínez de Ojeda Pérez, D. (2013). El modelo de Educación Deportiva y la enseñanza de la danza: una experiencia en bachillerato. *Tándem: didáctica de la educación física*.

Castillo, E. C., Almagro, B. J., García, C. C., & Buñuel, P. S. L. (2015). Inteligencia emocional y motivación en educación física en secundaria. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (27), 8-13.

Catalán, Á. A., Serrano, J. S., Remacha, M. S., Sos, A. A., & González, L. G. (2015). Una unidad didáctica de fútbol sala reorientada desde la perspectiva de la motivación autodeterminada. *EmásF: revista digital de educación física*, (34), 145-158.

Coffer, C. (1971). *Psicología de la motivación*. D. F. México: Trillas

Colegio María Inmaculada. (2022). Plan General Anual. [https://docs.google.com/document/d/1mySzIa7OaFvdLU76u0n\\_awsamTyUop5fOQ\\_HhVGe\\_9k/edit](https://docs.google.com/document/d/1mySzIa7OaFvdLU76u0n_awsamTyUop5fOQ_HhVGe_9k/edit)

Colegio María Inmaculada. (s. f.). Proyecto Educativo. Colegio Hijas de Caridad.  
<https://colegiomariainmaculadaaguilas.com/proyecto-educativo/>.

Díaz, Ó. L., Muñoz, L. F. M., & Santos-Pastor, M. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *riccafd: Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 110-124.

Fernández Río, J., Calderón Luquin, A., Hortigüela Alcalá, D., Pérez Pueyo, Á., & Aznar, M. (2016). Modelos pedagógicos en Educación Física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 413, 55–75

Fernandez-Rio, J., Hortigüela Alcalá, D., & Perez-Pueyo, Ángel. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en educación física. Ideas clave para incorporarlos al aula. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, (423), 57–80. Recuperado a partir de <http://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/695>

Hortigüela Alcalá, D., Pérez Pueyo, Á. L., & Hernando Garijo, A. (2022). En búsqueda de acuerdos sobre los fines pedagógicos que han de regir en la Educación Física. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 8(2), 255-282.

Labrador Piquer, M. J., Andreu Andrés, M. Á., & de Vera, C. (2008). Metodologías activas. Editorial UPV

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

Martínez-Rodríguez, A., Aix-Sánchez, J., Martínez-Sanz, J. M., & Leyva-Vela, B. (2017). Evaluación de la condición física, práctica deportiva y estado nutricional de

---

niños y niñas de 6 a 12 años: Estudio piloto. *Revista Española de Nutrición Humana y Dietética*, 21(1), 3-10.

McKenzie, T. L. (2001). Promoting physical activity in youth: focus on middle school environments. *Quest*, 53(3), 326-334. doi: 10.1080/00336297.2001.10491749

Moreno, J. A., & Martínez, A. (2006). Importancia de la Teoría de la Autodeterminación en la práctica físico-deportiva: Fundamentos e implicaciones prácticas. *Cuadernos de psicología del deporte*, 6(2).

Moreno-Murcia, J. A., Joseph, P., & Hernández, E. H. (2013). Cómo aumentar la motivación intrínseca en clases de educación física. *E-motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (1), 30-39.

Murcia, J. A. M., & Gimeno, E. C. (2010). Motivación en la actividad física y el deporte. Wanceulen Editorial.

Pueyo, Á. P., Alcalá, D. H., & Río, J. F. (2021). Los modelos pedagógicos en educación física. *Los modelos pedagógicos en educación física*.

SIEDENTOP, D. (1994): Sport education: Quality PE through positive sport experiences. Champaign (IL). Human Kinetics.

SIEDENTOP, D.; HASTIE, P.A.; VAN DER MARS, H. (2011). Complete Guide to Sport Education. 2.<sup>a</sup> ed. Champaign (IL). Human Kinetics.

Soriano, M. (2001). LA MOTIVACIÓN, PILAR BÁSICO DE TODO TIPO DE ESFUERZO. *Proyecto Social: Revista de Relaciones Laborales.*, 9, 163–184.



---

## **X ANEXOS**

## 10 ANEXOS

### 10.1 Anexo 1. Cartel Kings and Queens Cup.



## 10.2 Anexo2. Normas Kings and Queens Cup.



# Kings and Queens cup

## NORMAS KINGS AND QUEENS CUP

- 1. El saque inicial se realizará con los dos equipos en su área. El balón se encontrará en el círculo central y estos podrán correr hacia el balón tras una cuenta atrás de 5 segundos. Para que el saque sea válido, el equipo que consiga llegar al balón en primer lugar deberá jugar el balón hacia atrás, en ningún caso, se podrá jugar el balón hacia delante.**
- 2. Los entrenadores deberán elegir una carta secreta por partido al azar, y esta podrá ser utilizada una vez en el encuentro en el momento que desee el entrenador.**
- 3. Los partidos tendrán una duración de 15 minutos. Cada parte consta de 7 minutos y 30 segundos. En el último minuto y medio de la primera parte se lanzará el Dado de la Liga (explicado en el Anexo). En el último minuto y medio de la segunda parte, cada gol que se anote tendrá valor doble.**
- 4. Las tarjetas amarillas conllevarán una sanción de 1 minuto sin jugar para el jugador amonestado y las tarjetas rojas una sanción de 3 minutos.**
- 5. Los equipos representados serán Porcinos FC, XBuyer Team, Saiyans FC y 1K FC.**
- 6. Se debe respetar a los compañeros/as y al profesor.**
- 7. Respetar el material y las instalaciones.**
- 8. Traer bolsa de aseo en cada sesión.**
- 9. Puntualidad.**
- 10. Estableceremos un punto de reunión tras realizar dos pitidos para explicar y pasar a la siguiente tarea**
- 11. Respetar el turno de palabra.**

### 10.3 Anexo 3. Roles Kings and Queens Cup.

## Kings and Queens cup

Roles Kings and Queens Cup

Cabe destacar que los roles se intercambiarán durante el desarrollo de las sesiones y todos experimentarán los diferentes roles.

<p style="text-align: center; font-weight: bold; margin: 0;">Registrador/a de datos</p> <p style="margin: 0;">Su función será registrar los datos del equipo que se le haya asignado durante las jornadas del Evento Final. Tendrá que registrar el total de pases realizados, pases realizados con éxito, total de tiros realizados, tiros realizados a portería, faltas recibidas y faltas realizadas.</p>	
<p style="text-align: center; font-weight: bold; margin: 0;">Periodista</p> <p style="margin: 0;">Dos alumnos (previamente han realizado el rol de jugador/a durante los partidos) de cada equipo tendrán que realizar una entrevista al resto de jugadores y entrenador y preparador físico de su equipo. Preguntas acerca de su sensación en el partido, etc.</p>	
<p style="text-align: center; font-weight: bold; margin: 0;">Entrenador/a y preparador/a Físico</p> <p style="margin: 0;">Su función será realizar una exposición de un calentamiento y los ejercicios de la parte principal de la sesión (previamente consensuados con el profesor). También tendrá la función de dirigir a sus compañeros/as durante los partidos.</p>	
<p style="text-align: center; font-weight: bold; margin: 0;">Árbitro/a:</p> <p style="margin: 0;">Su función será dirigir el partido e intentar que se cumplan las reglas del deporte. Intentará mantener el orden y conseguir un clima positivo entre todos los participantes.</p>	
<p style="text-align: center; font-weight: bold; margin: 0;">Jugador/a</p> <p style="margin: 0;">Encargados de jugar el partido y dar lo máximo por su equipo. ¡SU FUNCIÓN ES DISFRUTAR Y RESPETAR A SUS COMPAÑEROS!</p>	

✕



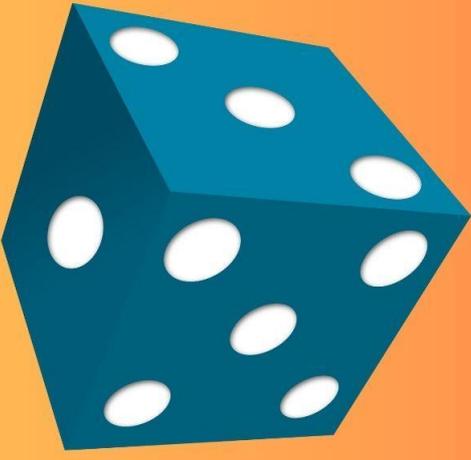
# Kings and Queens cup

## DADO DE LA LIGA

**El Dado de la Liga será construido por los propios discentes.**

**En esta ocasión, cuando se lance el dado, se jugará durante dos minutos con el número de jugadores que haya tocado en el dado, por ejemplo, si sale un 2 se jugará 2 vs 2. Se eliminará el número 6 y se colocará una X en su lugar, cuando salga X, se jugará un 2 vs 2 pero los porteros no podrán salir del área.**

**El dado de la Liga será lanzado en el minuto 6 de cada partido y se jugará con estas normas hasta el final de la primera parte.**



10.5 Anexo 5. Cartas Secretas Kings and Queen Cup.



**Kings and Queens cup**

**CARTAS SECRETAS**



 Sanción de 1 minuto para un jugador rival	 Portero sin utilizar las manos durante 1 minuto	 Robo de carta
 Comodín	 Penalti entrenador	 Gol doble durante 1 minuto
 Penalti desde medio campo		 Penalti





**PRESIDENTE**



**ENTRENADOR**



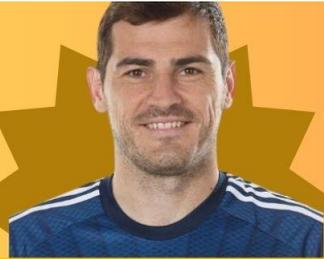


**PRESIDENTE**



**ENTRENADOR**





**PRESIDENTE**



**ENTRENADOR**



---

### 10.7 Anexo 7. Obtención de Puntos (CLASIFICACIÓN).

	Porcinos FC.	XBuyerTeam	1K FC.	Saiyans FC.
<b>Participación Activa</b>				
<b>Respeto</b>				
<b>Retos TikTok</b>				
<b>Misiones/Juegos</b>				
<b>Puntualidad</b>				
<b>Partidos Ganados</b>				
<b>Partidos Empatados</b>				
<b>Partidos Perdidos</b>				
<b>Puntuación Total</b>				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Los partidos ganados tendrán un valor de 3 puntos, los empatados 2 puntos y los perdidos 1 punto.</li></ul>				

10.8 Anexo 8. Trabajo Excel. Registro de datos.

<b>Columna1</b>	<b>Columna2</b>
	<b>EQUIPO</b>
<b>Total de pases</b>	
<b>Pases acertados</b>	
<b>% Acierto de Pase</b>	
<b>Total de tiros</b>	
<b>Tiros a portería</b>	
<b>% Acierto tiros</b>	
<b>Faltas recibidas</b>	
<b>Faltas realizadas</b>	

**10.9 Anexo 9. Actividad: Control y Pase.**

Nombre alumno que evalúa:	Compañeros	Bien	Regular	Mal
Pase	C1: C2: C3: C4: C5: C6:	Realiza el pase con la velocidad adecuada y se dirige hacia el destino elegido.	Realiza el pase con una velocidad muy lenta y se dirige hacia el destino elegido.	Realiza el pase con una velocidad inadecuada y no se dirige hacia el destino elegido.
Control	C1: C2: C3: C4: C5: C6:	Realiza el control adecuadamente y se le queda en una posición cómoda para realizar una acción posterior.	Realiza el control adecuadamente pero no se le queda en una posición cómoda para realizar una acción posterior.	No es capaz de realizar un control.

**10.10 Anexo 10. Actividad: Conducción de balón.**

Nombre alumno que evalúa:	Compañeros	Bien	Regular	Mal
Mirada hacia el frente	C1: C2: C3: C4: C5: C6:	Lleva la visión repartida entre el balón y el espacio.	Solo lleva la visión centrada en el balón, es decir, no mira hacia el frente.	No es capaz de conducir el balón.
Presencia de obstáculos	C1: C2: C3: C4: C5: C6:	Lleva el balón pegado al pie y sabe reaccionar ante posibles obstáculos.	No lleva el balón pegado al pie pero sabe reaccionar ante posibles obstáculos.	No es capaz de conducir el balón.

**10.11 Anexo 11. Actividad: Tiro.**

Nombre alumno que evalúa:	Compañeros	Bien	Regular	Mal
Tiro	C1: C2: C3: C4: C5: C6:	Siempre lanza cuando está cerca de portería y mira tanto el balón como la portería.	Siempre lanza cuando está cerca de portería y mira solo el balón, no mira la portería.	Lanza cuando está lejos de la portería y no mira el balón ni la portería.

### 10.12 Anexo 12. Evento Final.

Nombre alumno que evalúa:	Compañeros	Bien	Regular	Mal
Pase	C1: C2: C3: C4: C5: C6:	Realiza el pase con la velocidad adecuada y se dirige hacia el destino elegido	Realiza el pase con una velocidad muy lenta y se dirige hacia el destino elegido	Realiza el pase con una velocidad inadecuada y no se dirige hacia el destino elegido
Control	C1: C2: C3: C4: C5: C6:	Realiza el control adecuadamente y se le queda en una posición cómoda para realizar una acción posterior	Realiza el control adecuadamente pero no se le queda en una posición cómoda para realizar una acción posterior	No es capaz de controlar el balón
Conducción	C1: C2: C3: C4: C5: C6:	Lleva la visión repartida entre el balón y el espacio.	Solo lleva la visión centrada en el balón, es decir, no mira hacia el frente.	No es capaz de conducir el balón.

Tiro	C1: C2: C3: C4: C5: C6:	Siempre lanza cuando está cerca de portería y mira tanto el balón como la portería.	Siempre lanza cuando está cerca de portería y mira solo el balón, no mira la portería.	Lanza cuando está lejos de la portería y no mira el balón ni la portería.
------	--	---	--	---

---

### 10.13 Anexo 13. Lista de control.

#### LISTA DE CONTROL

1.  Demuestra comprensión de la importancia de la higiene corporal en la práctica de actividad física y deportiva.
2.  Aplica regularmente medidas de higiene corporal antes, durante y después de la actividad física.
3.  Lava adecuadamente las manos antes y después de la actividad física.
4.  Utiliza toallas personales o pañuelos desechables para secarse el sudor durante la actividad física.
5.  Utiliza ropa y calzado deportivo limpio y adecuado para la actividad física.
6.  Utiliza desodorante u otros productos de cuidado personal para mantener una buena higiene corporal.
7.  Demuestra conocimiento sobre la importancia de ducharse después de la actividad física.
8.  Muestra actitud positiva y responsabilidad al mantener una buena higiene corporal durante la actividad física.
9.  Participa activamente en la limpieza y organización de los espacios utilizados para la actividad física.
10.  Respeta y sigue las normas establecidas en relación con la higiene corporal.