



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

Grado en Educación Primaria: Mención de Educación Física

TRABAJO FIN DE GRADO

**ENSEÑANZA DEL BALONMANO MEDIANTE
LA METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN EN
EDUCACIÓN FÍSICA**

Curso académico 2021/2022

Autor: Adrián Bailes Velasco

Tutor: Santiago Guijarro Romero

RESUMEN:

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como principal finalidad comprobar que la metodología de la gamificación implica más al alumnado que la metodología tradicional y, por lo tanto, el alumno se divierte aprendiendo, lo que le lleva a adquirir mejor los conocimientos e interesarse mucho más por los mismos.

Para conseguir esto se ha creado, puesto en práctica y evaluado una propuesta educativa que combina ambas metodologías. Esta se ha implementado en el colegio Sagrada Familia (Valladolid) durante un periodo de un mes.

Palabras clave: Educación Física, modelos pedagógicos, metodología tradicional, gamificación, diversión.

ABSTRACT:

This End-of-Grade Project has as main purpose to verify that the methodology of gamification involves students more than traditional methodology does and, so on, the students have fun learning, which leads them to acquire better the knowledge and be more interested in it.

To achieve this, it has been created, put into practice and evaluated, an educational proposal that combines both methodologies. It has been done in the Sagrada Familia school (Valladolid) during a month.

Keywords: Physical Education, pedagogical models, traditional methodology, gamification, enjoyment.

Índice

1	Introducción	4
2	Justificación	5
3	Objetivos	6
4	Fundamentación teórica	7
4.1	¿Qué es la Educación Física?	7
4.2	Modelos pedagógicos: Conceptualización	8
4.3	Elementos esenciales que componen un modelo pedagógico	10
4.4	Clasificación de los modelos pedagógicos. ¿Cuáles se aplican en Educación Física? .	11
4.5	¿Qué es la gamificación?	15
4.6	Beneficios de la gamificación	15
4.7	Elementos que componen la gamificación	16
4.8	Implementación de la gamificación en el aula.....	17
5	Propuesta de intervención	18
5.1	Justificación de la propuesta.....	18
5.2	Contextualización	19
5.3	Objetivos de la etapa y de la propuesta.....	20
5.4	Competencias.....	21
5.5	Contenidos	23
5.6	Elementos transversales	26
5.7	Temporalización	27
5.8	Recursos materiales a utilizar	29
5.9	Atención a la diversidad e interdisciplinariedad	29
6	Evaluación	29
6.1	Técnicas e instrumentos de evaluación	33
7	Resultados	33
8	Conclusiones.....	38
8.1	Líneas futuras de trabajo.....	40
9	Bibliografía:	41
10	Anexos	44

1 Introducción

Las metodologías de enseñanza tradicionales se han quedado desfasadas en la sociedad actual. Los alumnos de hoy en día viven en una realidad que está en constante evolución y que necesita una adaptación y una respuesta tan rápida como los cambios que se producen, algo que a la escuela le cuesta realizar.

En el área de Educación Física esto no es distinto y cada vez más se encuentran alumnos desmotivados. Por tanto, se debe buscar la manera de que el alumnado se integre en las clases basándonos en sus gustos y preferencias y consiguiendo que los alumnos tengan experiencias más positivas.

Con el actual auge de las metodologías innovadoras se están logrando alcanzar los objetivos marcados y, en especial, con la gamificación. Esta metodología utiliza semejanzas de los videojuegos para atraer a los alumnos. También genera un clima positivo que favorece la motivación en el alumnado hacia el aprendizaje, así como un clima de diversión de manera simultánea.

Lo que voy a tratar a lo largo de este trabajo es la comparación de modelos, uno más tradicional y otro más novedoso como es la gamificación, a través de una unidad didáctica con el deporte del balonmano. Dicha unidad está destinada a alumnos de 5º de Educación Primaria, es decir, para alumnos comprendidos entre los 10 – 11 años. Para ello, voy a separar en varios apartados la información necesaria para poder llegar a concluir cuál de las metodologías mencionadas es más eficaz.

En primer lugar, voy a justificar por qué llevo a cabo esta propuesta y en base a qué realizo este trabajo y no otro con un problema distinto. Tras este apartado y relacionado directamente con él, presento los objetivos que pretendo conseguir una vez el trabajo esté concluido.

Después de estos dos apartados, se realiza la justificación teórica, es decir, la base teórica que sustenta el trabajo, la cual está basada en los estudios e investigaciones de distintos autores.

Tras dicha base teórica, se enumeran los distintos apartados relacionados con la intervención en el aula como son la contextualización, los objetivos de la etapa y de la propia propuesta, las competencias que esta trabaja, los contenidos, sus elementos

transversales, la temporalización, es decir, las sesiones que componen dicha intervención, los recursos materiales necesarios para poder desarrollarla, cómo esta propuesta se centra en la atención a la diversidad y en la interdisciplinariedad y la evaluación de la misma.

Para finalizar, después de la evaluación se interpretan los resultados obtenidos de los cuestionarios de diversión del alumnado y, tras dichos resultados se extraen unas conclusiones de los mismos y de la propuesta de manera más global, así como las futuras líneas de trabajo con la metodología que ha resultado ser más eficaz, buscando mejorarla y conseguir mejores resultados.

2 Justificación

Llevo a cabo este trabajo y esta comparación entre metodologías gracias a mi experiencia personal en Educación Física. Cuando en dicha asignatura me enseñaban los aspectos básicos de cualquier deporte solían hacerlo basándose en las normas básicas, las dimensiones del campo y las codificaciones gestuales básicas de ese deporte con el fin de que así pudiera aprender a jugarlo y ejecutarlo con la mayor precisión posible, teniendo en cuenta que tan solo era una mera iniciación. Este tipo de clases solían ser muy mecánicas y se hacían muy aburridas cuando se alargaban en el tiempo haciendo que mi participación, y también la de algunos compañeros, fuera cada vez más baja.

Sin embargo, los días que ese deporte se llevaba a cabo de manera íntegra, es decir, se jugaba algún “partido” o algunas situaciones reducidas de juego como simulacro de ese partido, era cuando más integrado me sentía y más participativo me mostraba. Esto estaba relacionado directamente con las distintas situaciones que ofrece simular este tipo de experiencias porque todo es mucho más rápido e inesperado por lo que se debe tener en cuenta lo aprendido anteriormente sumado a un elemento de equipo, estrategia y compañerismo que no se producía en los ejercicios más mecánicos y cerrados.

El objetivo de esta intervención didáctica es comprobar, en la situación concreta del aprendizaje de un deporte, si mi experiencia personal es global a otros alumnos y a lo que dicen numerosos estudios sobre las metodologías más novedosas y modernas. Para ello, en primer lugar, se expondrán investigaciones y definiciones de distintos autores sobre las metodologías tradicionales y las nuevas. Después, se expondrá la intervención

didáctica que se llevará a cabo en el centro en cuatro clases de Educación Primaria para, por último, recoger e interpretar una serie de datos que darán lugar a la conclusión final.

Además, este trabajo me va a aportar los conocimientos necesarios para la recogida de una información útil y adecuada para formular el marco teórico en el que se va a sustentar la propuesta educativa y sus objetivos. También me permite un mayor conocimiento del alumnado, de sus pensamientos y actitudes para poder trabajar con ellos de una manera más eficaz en el futuro y tener, de una manera más tangible, la experiencia y la posibilidad de exponer los conocimientos que he aprendido cursando la carrera.

Por último, voy a desarrollar un objetivo educativo que aparece en el currículum de Castilla y León como son los deportes colectivos, en este caso el balonmano, las normas, las actitudes y los valores de los mismos.

3 Objetivos

Con el diseño y puesta en práctica de la intervención didáctica planteada en el presente trabajo fin de grado, perseguimos los siguientes objetivos:

- Realizar una profunda revisión bibliográfica para conocer los modelos pedagógicos existentes.
- Diseñar una propuesta de intervención en el aula para comprobar si las metodologías innovadoras favorecen más la participación del alumnado y, por tanto, el tiempo de acción es mayor que en las clases con una metodología más tradicional y directiva.
- Analizar las causas que provocan que una metodología sea mejor que otra a la hora de que los alumnos aprendan un contenido nuevo.
- Realizar una comparación entre todas las clases impartidas comparando que ha ocurrido en cada clase con cada metodología y estudiar los cambios que pueden darse y a qué se deben dichos cambios.
- Interpretar y analizar los resultados obtenidos en los dos cuestionarios de diversión.

4 Fundamentación teórica

4.1 ¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN FÍSICA?

Cagigal (1984) define la Educación Física desde su concepción más literal tomando como referencia los antecedentes de las dos palabras y volviendo al origen de las mismas que no es otro que la lengua latina y la griega respetivamente. Por un lado, analiza Educación, del latín “educere”, que significa sacar hacia fuera. Por otro, encuentra en el griego la palabra “fysis” y, al haber varias traducciones posibles, selecciona la naturaleza como la más adecuada a este contexto. Bajo estas dos traducciones y la profundidad que las mismas conllevan, concluye que la Educación Física es el arte, ciencia, sistema o técnicas que llevan al individuo al diálogo con la vida, prestando especial atención a su naturaleza física. Se debe prestar atención a la condición física y a los movimientos.

Teresa Lleixà (2003) recopila diferentes definiciones de distintos autores a lo largo de la historia en su libro “Educación Física hoy: realidad y cambio curricular” para después destacar los términos que más se repiten en dichas definiciones.

- En primer lugar y como cita más antigua nombra a Gruppe (1976) el cual define la Educación Física como el ámbito formativo en el cual, a través del movimiento y el juego, se viven experiencias del mundo cotidiano.
- El segundo autor de la recopilación es Cagigal (1981) que lo define como toda tarea y ciencia establecida alrededor del hecho de educar utilizando tres elementos: 1) el movimiento, 2) el cuerpo y 3) las capacidades psicomotrices.
- El siguiente es Parlebas (1986) el cual da una definición corta de lo que para él es la Educación Física: “Pedagogía de las conductas motrices”.
- El autor que se cita a continuación es Vázquez (1987) que definía la Educación Física como la educación basada en el cuerpo y en el movimiento del mismo. También indica que la Educación Física tiene como finalidad el autoconocimiento y la consecución de la adaptación al entorno físico y social.
- Tras él, Romero (1996) define el concepto como todas las experiencias educativas que se centran en el cuerpo y en el movimiento, así como, las actitudes favorables al cuerpo y las actividades físicas.

- Martínez Álvarez et al. (1996), hacían alusión al concepto entendiendo este como el área que desarrolla las capacidades motrices y desarrolla otras capacidades teniendo como base lo corporal y el movimiento.
- Contreras (1998) da una corta definición de lo que él entiende sobre este concepto y tan solo indica que la Educación Física es educación a través del movimiento, de la motricidad.
- Y para finalizar la recopilación, la última definición y, por tanto, el último autor que se recoge en el libro es Lagardera (1999) el cual indica que la Educación Física es una disciplina y que, a través de la misma, se lleva a cabo un proyecto educativo teniendo como referencia la corporalidad.

Después de la recopilación, Teresa Lleixà (2003) destaca que los términos más repetidos son aquellos que hacen referencia a la educación y los referidos a los elementos que componen la Educación Física como es el cuerpo, el movimiento, o las conductas motrices; siendo educación, cuerpo y movimiento los tres más utilizados y con los que se puede extraer un resumen y una conclusión de lo que compone a esta área.

A lo largo de la publicación, Teresa Lleixà también desarrolla la educación física desde distintos prismas y enfoques destacando la importancia del profesorado para observar, contextualizar y tomar decisiones correctas en función del alumnado y la realidad que se presente (Teresa Lleixà, 2003).

4.2 MODELOS PEDAGÓGICOS: CONCEPTUALIZACIÓN

Numerosos autores relacionados con la educación han tratado el concepto de modelo pedagógico. La mayoría de dichos autores son de habla inglesa, por lo que existía cierta confusión al traducir los términos al castellano para poder ser utilizados y aplicados. Sin embargo, los autores Pérez-Pueyo et al., (2021) en su libro “Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué” han recopilado estas definiciones y han aclarado su significado unificándolas todas en dicha publicación.

Lo que hacen para ello es ir desgranando el concepto de modelo pedagógico en diferentes niveles. Cada nivel tiene un concepto definido por uno o varios autores al que, generalmente, se le añade algún elemento respecto al anterior.

El primer nivel metodológico lo denominan las estrategias en la práctica y han recogido la definición de Sicilia y Delgado (2002). Dicha definición explica que las estrategias en la práctica son las maneras de progresar en una habilidad motriz basándose en la manera de enseñar los ejercicios y tareas. El elemento fundamental de este nivel es el docente y cómo aplica los diferentes tipos de estrategias en la práctica. Los tipos que existen son:

- Analíticas: Centradas en aprender diferentes elementos que componen la habilidad motriz.
- Globales: Enseña la habilidad motriz de manera completa
- Mixtas: Entre analíticas y globales
- Trabajo a través de circuitos: Con los alumnos en grupos, se realizan diferentes ejercicios en un espacio y tiempo concretos.
- Enseñanza a través de claves: La habilidad a aprender se resumen en frases directas.

El segundo nivel metodológico que recogen son los estilos de enseñanza. Gutiérrez y García (2008) los definen como la manera de combinar el éxito del aprendizaje con la forma de instrucción, es decir, la mejor manera de que los alumnos alcancen los objetivos. Se destacan dos elementos: 1) El docente, el cual es el elemento principal porque es el que decide las acciones y dirige la clase; 2) El estudiante y su producción. Los estilos de enseñanza tienen distintas clasificaciones basadas en un mando más o menos directivo.

El tercer nivel está formado por los métodos de enseñanza, los cuales son definidos por Sicilia y Delgado (2002) como el conjunto de técnicas que coordinan al profesor, los contenidos y los alumnos para que, estos últimos, alcancen los objetivos. En esta definición encontramos tres elementos, el profesor y el alumno como en la definición anterior, con el añadido del contenido a desarrollar.

El cuarto nivel metodológico y último, es el de los modelos pedagógicos. El término se extrae del mundo anglosajón, pero está definido de numerosas maneras desde hace 50 años cuando Joyce et al. (1972) hablaron de *Models of Teaching* (Modelos de enseñanza). La definición más completa del concepto es la que escribe Metzler (2005) el cual comprende los modelos pedagógicos como los andamios donde los profesores pueden diseñar sus unidades didácticas teniendo en cuenta el contexto, los objetivos y la manera de alcanzarlos, es decir, las actividades. De esta definición se extraen 4 conceptos: 1) El

docente; 2) Los estudiantes; 3) El contenido a desarrollar; 4) El contexto donde los tres elementos anteriores conviven, tienen sus propias características a tener en cuenta y se ponen en relación.

4.3 ELEMENTOS ESENCIALES QUE COMPONEN UN MODELO PEDAGÓGICO

Pérez-Pueyo et al. (2021), acuden a los postulados elaborados por Chiva-Bartoll y Fernández-Río (2021) en los cuales se indica que los elementos esenciales que debe tener un planteamiento metodológico para ser considerado como modelo pedagógico se agrupan en dos categorías que, a su vez, engloban muchas otras.

En primer lugar, citan los fundamentos teóricos los cuales sirven como andamios de todo el planteamiento que se va a realizar. Estos a su vez incluyen:

- Marco conceptual: Son las distintas teorías sobre las que se sustenta todo el planteamiento.
- Bases pedagógicas: Como su nombre indica, es el andamio pedagógico que rige el planteamiento.
- Tema principal: Trata los fundamentales y los resultados que se esperan obtener.
- Implicaciones de enseñanza y aprendizaje: Enumera los elementos básicos necesarios para poder llevar a cabo el planteamiento.
- Elementos clave: Conjunto de atributos específicos que pueden ayudar a la valoración de la realización del planteamiento.

La segunda gran categoría es la categoría de las evidencias científicas y apoyo institucional, es decir, las bases científicas que sustentan el planteamiento. A su vez, contiene dos subcategorías:

- Publicaciones y resultados empíricos: Resultados sobre estudios realizados en diferentes ámbitos.
- Redes y organizaciones: Las instituciones que den rigor a la importancia del planteamiento en la sociedad y el impacto que este puede tener.

4.4 CLASIFICACIÓN DE LOS MODELOS PEDAGÓGICOS. ¿CUÁLES SE APLICAN EN EDUCACIÓN FÍSICA?

No todos los modelos pedagógicos son aplicables en todos los ámbitos y no todos los que se consiguen aplicar tienen el mismo grado de éxito y de eficacia. Además, no existe una única clasificación válida para los modelos pedagógicos debido, particularmente, a la confusión terminológica que he citado antes recogida del libro “Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué” de los autores Pérez-Pueyo et al. (2021). En este libro, se recogen algunas de las clasificaciones que existen sobre los modelos pedagógicos.

En primer lugar, se citan los ocho modelos pedagógicos de Metzler (2005) aplicados a la Educación Física. Dichos modelos son *Direct Instruction* (Instrucción directa), *Personalized System for Instruction* (Sistema personalizado de enseñanza), *Cooperative Learnig* (Aprendizaje cooperativo), *Sport Education* (Educación deportiva), *Peer Teaching* (Enseñanza entre iguales), *Inquiry Teaching* (Modelo de preguntas), *Tactical Games* (Juegos tácticos), *Teaching Personal and Social Responsibility* (Modelo de responsabilidad personal y social).

Sin embargo, esta clasificación se pone en duda y Casey y Kirk (2021), tomando a Metzler como referencia, establecen los modelos pedagógicos consolidados; 1) Aprendizaje cooperativo; 2) Educación deportiva; 3) Juegos tácticos y 4) Enseñando responsabilidad personal y social.

La segunda clasificación es la que hacen Fernández-Río et al. (2018). Para él existen dos tipos de modelos pedagógicos, los básicos y los emergentes. Los modelos básicos son:

- Aprendizaje cooperativo: Lo definen como un “modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia una interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices” (Fernández-Río, 2014) Este modelo se aleja de los contenidos y su importancia para centrarse en el proceso del aprendizaje y en las necesidades del alumnado.
- Educación deportiva: Es un modelo basado en el trabajo en equipo y en asignar responsabilidades al alumnado para promocionar la autonomía de este. Sus

unidades didácticas están compuestas de cuatro fases: Fase de práctica dirigida, fase de práctica autónoma, fase de competición formal, fase final.

- Comprensivo de iniciación deportiva: Consta de cinco elementos básicos que los docentes deben tener en cuenta a la hora de implementar este modelo en las aulas. Dichos elementos son: Transferencia entre deportes, representación (los deportes mantienen la estructura que usan los adultos, pero adaptados a las necesidades del alumnado), exageración (los elementos tácticos a enseñar se manifiestan de manera clara y exagerada para ayudar a su aprendizaje), complejidad táctica (esta debe ser creciente) y evaluación auténtica (dicho término corresponde a la explicación de que la evaluación debe realizarse mientras los alumnos juegan y no en acciones aisladas).

A la hora de preparar las sesiones en el aula siguiendo este modelo, se debe seguir la siguiente secuencia: Juego, apreciación del juego, conciencia táctica, toma de decisiones apropiadas, ejecución táctica y la realización.

- Responsabilidad personal y social: Busca educar por encima de la actividad física. Según Hellison (1995), las propuestas iniciales deben girar en torno a la autoestima, la autoactualización, la autocomprensión y las relaciones interpersonales. En base a esto se reflexiona sobre las experiencias, la capacidad de expresión personal y social, la identificación de los intereses del individuo y la práctica deportiva como medio de relación con los demás. Además, Hellison (2003) destaca cuatro pilares metodológicos que rigen el modelo: Integración, transferencia, responsabilidad al alumnado y relación entre alumno y profesor.

La característica fundamental de este modelo son los niveles de responsabilidad a los cuales se les aplica una meta distinta que aumenta gradualmente de dificultad:

- a. Nivel 0: Conductas y actitudes irresponsables
- b. Nivel 1: Respeto por los derechos y sentimiento por los demás
- c. Nivel 2: Participación y esfuerzo
- d. Nivel 3: Autonomía y liderazgo
- e. Nivel 4: Ayuda

Los modelos pedagógicos emergentes, los cuales deben su nombre a su reciente aparición y, por tanto, su reciente aplicación en las aulas, son los siguientes:

- Educación aventura: Modelo de enseñanza en el que los estudiantes participan en actividades de aventura que requieren habilidades físicas, cognitivas y afectivas

(Dort et al., 1996). Es decir, se utiliza la aventura para lograr objetivos educativos. Consta de cinco elementos básicos: Resolución de problemas, superación de barreras, cooperación, uso creativo de espacios y materiales y contexto lúdico. Al ser una aventura, es necesario que exista un elemento de riesgo mientras se logran alcanzar los objetivos marcados. Este riesgo puede ser real o subjetivo. Este modelo suele ir ligado al medio natural, pero también es adaptable a los centros.

- Alfabetización motora: En dicho modelo prima la confianza, la competencia física, el conocimiento y la comprensión de la utilidad de la actividad física que todo individuo debería desarrollar, para mantener unos niveles saludables de práctica de actividad física a lo largo de la vida (Whitehead, 2010).
- Estilo actitudinal: Sigue las directrices del modelo cooperativo de convertir al alumno en el foco donde poner la atención a la hora de diseñar los contenidos. Es decir, se le debe tener en cuenta y adaptarse a él. Establece las actitudes como elemento básico a la hora de conseguir un buen aprendizaje y una mayor motivación. Basándose en la actividad motriz, se trabajan el resto de capacidades desarrollando así de manera integral a los alumnos (Coll, 1986, 1991). La finalidad es que todo el alumnado tenga experiencias positivas (Pérez-Pueyo, 2013)
- Modelo ludotécnico: Se basa en la teoría del Condicionamiento Operante de Skinner (modelado, ejemplificación, práctica, feedback y refuerzo), el Aprendizaje Constructivista (construir aprendizajes sobre conocimientos previos) y el Aprendizaje Social (se aprenden en interacción con el contexto y las personas) para adquirir las habilidades técnicas desde la comprensión (Gómez-Marmol et al., 2014).

Valero (2007) establece las cuatro fases que se deben cumplir para que se complete un ciclo: Presentación de la prueba/disciplina y planteamiento de preguntas-desafíos, propuestas ludotécnicas (juegos modificados que enseñan el gesto técnico), propuestas globales (se introduce el gesto técnico en el contexto global donde se debe aplicar) y reflexión y puesta en común.

- Construcción de materiales: Este modelo surge por cuatro razones diferentes (Fernández-Rio & Méndez-Giménez, 2014): 1) Pocos recursos disponibles en el área; 2) presupuestos para material muy limitados; 3) la necesidad de materiales que se adaptaran a las necesidades específicas de cada estudiante o 4) el deseo de crear una conciencia ecológica en los estudiantes. Se basa en el constructivismo

donde, para poder construir un buen conocimiento, debes contar con materiales compartibles con todo el mundo. La construcción de los materiales puede realizarse de tres maneras diferentes: 1) En la clase de Educación Física; 2) en otras asignaturas; en las cuales se vaya a aprovechar también dicho material; o, por último, 3) fuera de las clases y del horario escolar. En este modelo se potencia la creatividad de los alumnos produciéndose una facilidad para la invención y resolución de tareas y juegos (Fernandez-Rio & Méndez-Giménez, 2014; Méndez-Giménez & Fernández-Río, 2013).

- Educación para la salud: Es el modelo más reciente. Busca que la salud sea el objetivo de la Educación Física y no la habilidad (Haerens et al, 2011). Que los alumnos conozcan los beneficios de la actividad física supone una motivación extra para realizarlas. Se introducen los ambientes de trabajo que promuevan la autonomía del alumnado, los cuales deben estar correctamente estructurados y ser cálidos emocionalmente para favorecer las relaciones (Deci et al., 1994). Esto provoca que los estudiantes puedan elegir actividades que les motiven y les parezcan divertidas de realizar. Se suprime la eliminación y se proporcionan oportunidades a los estudiantes para que piensen y actúen por sí mismos.

Tomando como referencia los modelos emergentes, se establece una nueva clasificación gracias a las definiciones y aplicaciones de otros autores que apoyan solo determinados modelos. Los modelos que se mantienen en la nueva clasificación son: 1) Educación aventura (Williams & Wainwright, 2016); 2) el estilo actitudinal (Perez-Pueyo, 2010); 3) el modelo ludotécnico (Valero-Venezuela & Conde, 2003); 4) el modelo de autoconstrucción de materiales (Méndez-Giménez, 2003) y 5) la educación física basada en la salud (Haerens, 2011).

A estos cinco modelos, se le añade el aprendizaje-servicio (Chiva-Bartoll & Fernández-Río, 2021). A la vez, se espera que se añadan algunos como el modelo de práctica (Aggerholm et al., 2018), el modelo pedagógico deportivo activista (Luguetti, 2019), evaluación formativa y compartida (Perez-Pueyo et al., 2020), y la gamificación (Fernández-Río & Flores, 2020)

Por último, a estos modelos emergentes se le suma la hibridación de modelos, es decir, la unión de dos o más modelos, ya sean consolidados o emergentes, conformando uno solo (González-Víllora 2019).

La última clasificación que se recoge es la que describen los propios autores de esta publicación y agrupan los modelos en base a dónde pueden estos llevarse a cabo.

Diferencian entre dos tipos:

- Contextuales: Específicos para el ámbito de la Educación Física o el deporte.
- Transcontextuales: Los usados fuera del campo de la Educación física.

4.5 ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

Cogiendo uno de estos modelos en vía de consolidación, voy a tratar de definir la gamificación ya que es la metodología que voy a aplicar en mi intervención. El término gamificación, igual que el referido a los modelos pedagógicos, también ha sido definido en numerosas ocasiones por diferentes autores.

Para Deterding (2001) la gamificación es el uso de elementos del juego en contextos diferentes al propio independientemente de las intenciones con las que se use, su contexto o los medios con los que se implemente.

Borrás (2015) cita a Zichermann y Cunningham, (2011) y a Werbach y Hunter (2012) los cuales definen gamificación como “el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas.” Además, Borrás (2015) establece una relación entre los juegos y los videojuegos afirmando que ambos comparten una serie de reglas, recompensas y reputación.

Para León-Díaz et al., (2019), la gamificación se define como una técnica o una herramienta con la cual fomentar la participación del alumnado. Dicha participación se produce porque se parte de los gustos de los alumnos y se introducen dinámicas utilizadas en los videojuegos y se traduce en su implicación en las actividades.

4.6 BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN

Foncubierta y Rodríguez (2014) enumeran una serie de beneficios que provoca la gamificación en el alumnado que se resumen en una mayor participación de este. Esta mayor participación se desglosa en que, con la gamificación, el alumno esté más atento

en la actividad, se implique más físicamente en la misma aportando un mayor esfuerzo y que se cree un sentimiento de agrado que también mejore el resultado en la tarea.

4.7 ELEMENTOS QUE COMPONEN LA GAMIFICACIÓN

Herranz (2013) distingue entre tres elementos distintos: Las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego.

Las mecánicas son los aspectos globales que componen la gamificación y están directamente relacionados con la motivación y el efecto que se quiere causar en los jugadores. Hay varios tipos:

- Restricciones: Limitar el entorno y, aun así, ser capaz de resolver el problema.
- Emociones surgidas al enfrentarse al juego.
- Narrativa para que los participantes conozcan el reto al que se enfrentan.
- Progresión del juego, los jugadores deben sentir que avanzan en el reto.
- Estatus de los participantes.
- Relaciones entre ellos.

Las mecánicas son las reglas que enganchan a los participantes a jugar y a tener un compromiso con el propio juego (Cortizo, 2011). Herranz (2013) establece diferentes tipos de mecánicas:

- Retos: Deben suponer un grado de dificultad, pero no ser frustrantes.
- Oportunidades, competición y colaboración como elementos con los que comportarse los participantes.
- Turnos de participación.
- Cooperación entre jugadores o formación de equipos.
- Puntuación al superar retos o tareas.
- Clasificación en base a esos puntos y la definición de niveles gracias a los mismos.
- Feedback al obtener premios por completar acciones.
- Recompensas tras alcanzar un nivel o superar un esfuerzo.

Los componentes son los elementos concretos asociados a los otros dos elementos anteriores. Varían de tipo y cantidad en función de la creatividad que albergue el juego. Los más importantes son:

- Logros, regalos y/o avances.
- Avatares.
- “Malos” de final de nivel.
- Combates.
- Niveles.
- Creación de equipos que incite a la socialización.
- Pruebas.
- Puntos y tablas de clasificación.

Acosta-Medina (2020) recoge la clasificación que hacen Werbach y Hunter (2012) la cual también está compuesta por los tres anteriores elementos que han sido descritos y ejemplificados.

4.8 IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA

Borrás (2015) establece un decálogo de pasos mediante los cuales introducir la gamificación en un aula escolar:

- 1) En primer lugar, se debe identificar el motivo propósito de introducir esta metodología. Para ello:
 - Se debe identificar los gustos de los alumnos
 - Aspectos o motivaciones y de qué tipo se quiere trabajar
 - Estudio previo y comenzar con grupos pequeños
- 2) El segundo punto es la definición de los objetivos (pedagógicos) concretos y la definición del grupo de alumnos (Clasificación basada en la habilidad de los mismos):
 - Describir el tipo de jugadores
 - Conocer su comportamiento
- 3) Tras este, hay que identificar los elementos que componen el juego (Momento, diversión...)
- 4) Después, identificar las mecánicas que componen el juego (Retos, niveles, recompensas...)
 - Definir los ciclos del juego para definir la progresión

- 5) El quinto punto es el establecimiento de los puntos e insignias en las competencias que se quieren conseguir.
- 6) El siguiente es la definición de la zona de flujo (teniendo en cuenta las habilidades de los jugadores, filtrar las mecánicas del juego)
- 7) El séptimo paso es el guion establecido para el juego.
- 8) El octavo es aplicar las actividades en relación al curso en el que se encuentre el docente.
- 9) El penúltimo paso es la diversión, elemento fundamental cuando hablamos de juegos.
- 10) El último, como opinión mucho más subjetiva del autor, es eliminar el miedo al fallo por parte del docente y saber que con la práctica todo se irá mejorando.

5 Propuesta de intervención

5.1 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Este trabajo viene motivado por la primera observación que tuve de los alumnos en mi periodo de prácticas. Algunos de estos se mostraban aburridos en algunas clases pese a estar realizando un deporte que ninguno había practicado antes como es el béisbol. Particularmente me llamó notoriamente la atención ya que considero que puede ser un contenido muy atractivo para ellos. También me di cuenta de que, pese a jugar a deportes de equipo, los alumnos siempre buscaban trabajar con los mismos compañeros y prácticamente no había interacciones con los demás, lo que no es un objetivo cuando se trabaja este tipo de deportes que buscan la cooperación y el lograr la meta con cualquier compañero.

A raíz de estas observaciones, me pregunté si el método de trabajo sería el problema y si el cambio de metodología podría ayudar a que los alumnos participasen más en el contenido e interaccionasen más entre ellos, objetivos que persigo con la introducción de la gamificación.

5.2 CONTEXTUALIZACIÓN

El colegio donde voy a realizar mi intervención se encuentra ubicado en la Carretera de Segovia entre el nuevo Hospital Universitario Río Hortega y la Universidad Europea Miguel de Cervantes. La ubicación del centro determina, en parte, el tipo del alumnado presente en este. Por su cercanía al barrio de las Delicias y al pinar de Jalón, un sector importante son familias de trabajadores sencillos, con nivel cultural medio o medio-bajo. También hay un sector del alumnado, hijos/as de antiguos/as alumnas del centro, domiciliado en otras zonas de Valladolid y otros alumnos, que se están incorporando ahora, de familias relacionadas con el nuevo hospital y con la universidad. Todo ello hace que el perfil del alumnado, en cuanto a su situación socio-económica familiar, sea bastante desigual.

Además, el centro pretende continuar siendo una clara alternativa de escuela en valores cristianos, generadora de procesos de crecimiento; una escuela en la que se da un clima y unas relaciones que ayudan a las personas a abrirse al mundo, a ser personas respetuosas y solidarias con sus semejantes, a servir y amar a todos, especialmente a los más necesitados. Ofrecen un estilo propio caracterizado por la entrega y predisposición de los educadores y la flexibilidad a trabajar con todo tipo de realidades, creencias y necesidades educativas con más de 25 años de trayectoria en inclusión. Esto implica el consenso de todo el personal sobre las actuaciones a seguir, tener un buen plan de convivencia y el adoptar las medidas preventivas y correctivas más adecuadas. Para ello es necesario una buena comunicación dentro de la escuela que ayude a mantener el orden y facilite el aprovechamiento del trabajo académico y que garantice el derecho a recibir una enseñanza de calidad.

Concretamente, la intervención va a llevarse a cabo en las cuatro clases de quinto de Educación Primaria de dicho colegio. El número de alumnos por clase oscila entre 16 y 18. El número de chicas y chicos en cada una está bastante equilibrado, aunque en todas existe una proporción ligeramente mayor del género femenino.

Todas las clases saben trabajar en grupos diferentes ya que están habituados a hacerlo en el resto de asignaturas y tienen numerosas rutinas de agrupamiento. Sin embargo, sí que hay algunos alumnos en las cuatro clases que esta tarea les cuesta más o que están muy ligados a otras personas y les resulta complejo salir de esa zona de confort. Añadir a esta

contextualización que en dos de las cuatro clases hay al menos un alumno que practica el balonmano de manera extraescolar.

Respecto a las instalaciones (Anexo 2) en las que voy a desarrollar la propuesta con los alumnos son el polideportivo y sus pistas exteriores, las cuales corresponden al patio escolar. El polideportivo tiene como instalación principal un campo de fútbol sala/balonmano el cual se puede dividir en tres canchas de baloncesto con la bajada de unas persianas instaladas para ese propósito. Además, cuenta con una sala de tatami y una sala de gimnasia rítmica dotada de espejos. La sala del tatami no voy a utilizarla en ningún caso, sin embargo, la sala de gimnasia rítmica sí que puede ser un recurso en caso de que los otros espacios estén ocupados y la meteorología no me permita estar en la pista exterior. Dicha pista exterior principal tiene las mismas características que la pista del polideportivo, es decir, puede servir como tres campos de baloncesto, como campo de fútbol sala o como campo de balonmano. También hay otros campos de voleibol, baloncesto o fútbol que tampoco voy a utilizar en mi intervención.

5.3 OBJETIVOS DE LA ETAPA Y DE LA PROPUESTA

Objetivos de la etapa

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Objetivos de la propuesta:

El objetivo principal de la propuesta es conocer y poner en práctica los elementos técnico- tácticos básicos del balonmano. Dicho objetivo se divide en una serie de objetivos específicos:

- Establecer estrategias de equipo basándose en el diálogo con los compañeros y el respeto por sus opiniones.
- Comprender las diferentes técnicas, tácticas o estrategias de juego que pueden surgir en las diferentes situaciones de juego en el balonmano.
- Conocer y ejecutar los roles de los jugadores de balonmano.
- Aplicar correctamente todas las reglas del balonmano.
- Disfrutar aprendiendo balonmano.

5.4 COMPETENCIAS

Con el desarrollo de esta propuesta educativa se va a favorecer la adquisición de las siguientes competencias:

En primer lugar, se trabaja la competencia social y cívica a diario al tener que cooperar con distintos compañeros diariamente. Cada niño debe ser consciente de sus capacidades y características y ponerlas al servicio del grupo para conseguir los objetivos que se marquen en cada sesión. Es necesario que tengan una buena comunicación y logren llegar a acuerdos en los cuales todos se sientan útiles. Esto se trabaja todos los días al finalizar la clase cuando los alumnos tienen un tiempo de reflexión sobre la propia sesión donde intercambian impresiones con el docente. También se trata cada vez que tienen que elaborar estrategias de equipo sobre la próxima situación que van a desarrollar en los juegos.

A raíz de esta competencia se extraen otras dos más. Por un lado, la competencia de iniciativa y espíritu emprendedor la cual hace referencia a la ejecución de la estrategia marcada por el equipo y la capacidad de improvisación en el propio juego si la estrategia falla. También a la correcta ejecución de los ejercicios que yo les marque siguiendo mis instrucciones. En la unidad se trabaja también en esos momentos de reflexión que se producen después de una tarea o al finalizar la sesión comentando con los alumnos lo ocurrido y planteándoles diferentes tipos de respuestas o posibilidades en una misma situación concreta para ampliar sus conocimientos y escuchando que se les ocurre a ellos a posteriori con la previsión de que ellos se vayan dando cuenta y planteen soluciones e ideas alternativas estando dentro del juego.

Por otro lado, la segunda competencia que se extrae de la competencia social y cívica es la competencia lingüística. Los niños deben de ser capaces de comunicar sus ideas y la estrategia que tenga cada uno al equipo. También se debe escuchar al resto de compañeros y hacer por entenderles, aportando comentarios o ideas que refuercen cada pensamiento. Esto se trabaja escuchando lo que los propios alumnos hablan durante los tiempos de reflexión y recordándoles que se respetan los turnos de palabra.

La cuarta competencia que se trabaja es la competencia matemática cuando los alumnos deben llevar el conteo de los puntos para su equipo y las vidas de cada jugador en los juegos que sean necesarios. Esta competencia se trabaja todos los días que se desarrolla la metodología de la gamificación cuando los jugadores deben conocer las normas que marcan de qué lado cae cada punto para saber qué equipo es el ganador de cada sesión.

Por último, la quinta competencia que se trabaja en esta intervención es la competencia de aprender a aprender. Los alumnos aprenden desde cero este conocimiento y deben poner su interés y colaborar con los compañeros para que todos lo adquieran y acaben aprendiendo a jugar al balonmano. Es un aprendizaje que en esta intervención se realiza día a día, ya sea ejecutando los ejercicios con los compañeros o ayudando a los que tienen más dificultad a que ellos también logren los objetivos.

5.5 CONTENIDOS

Bloque	Contenido
Bloque 1: Contenidos comunes	Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.
	Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego, y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.
	Utilización del lenguaje oral y escrito para expresar ideas, pensamientos, argumentaciones y participación en debates, utilizando el vocabulario específico del área.

Bloque	Contenido
<p data-bbox="309 689 715 719">Bloque 3: Habilidades motrices</p>	<p data-bbox="826 309 1337 667">Adaptación y asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad.</p>
	<p data-bbox="815 801 1348 1167">Control y dominio del movimiento: resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p>

Bloque	Contenido
<p data-bbox="312 909 711 999">Bloque 4: Juegos y actividades deportivas</p>	<p data-bbox="815 304 1347 506">Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.</p>
	<p data-bbox="815 689 1347 943">Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.</p>
	<p data-bbox="815 1189 1347 1330">Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.</p>
	<p data-bbox="833 1469 1329 1722">Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p>

En la propuesta los contenidos que se van a desarrollar son:

- Reglas de juego del balonmano
- Roles de los jugadores de balonmano

- Resolución de situaciones técnico-tácticas básicas (Por ejemplo, de situaciones de tres atacantes contra dos defensores, defensa siguiendo la marca, posicionamiento en ataque y en defensa, estrategias en ataque y en defensa, etc.)
- Ejecución de gestos técnicos básicos (pase, tiro, bote, finta, etc)

5.6 ELEMENTOS TRANSVERSALES

Con el desarrollo de esta propuesta educativa se trata el desarrollo los siguientes elementos transversales:

- Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Las Administraciones educativas fomentarán el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Los currículos de Educación Primaria incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

- Los currículos de Educación Primaria incorporan elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor. Las Administraciones educativas fomentarán las medidas para que el alumnado

participe en las actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa. El trabajo en equipo la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

- Las Administraciones educativas adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil. A estos efectos, dichas Administraciones promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las indicaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo, serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

5.7 TEMPORALIZACIÓN

Esta unidad se trabaja a lo largo de ocho sesiones de 55 minutos de duración cada una. En las tablas (Anexo 1) se especifica el número de sesión, la duración total y la duración de cada una de sus partes, la metodología utilizada, los materiales y las instalaciones necesarias para llevarla a cabo correctamente.

Tres de las ocho sesiones se desarrollan con una metodología tradicional (asignación de tareas) y las otras cinco con la metodología de la gamificación. En esta última, cuando los alumnos realicen los juegos de manera correcta y muestren interés en aprender y en si sus compañeros aprenden, recibirán un “punto de clase”. Si consiguen cuatro de los cinco puntos de clase que pueden llegar a alcanzar, obtendrán una recompensa que es un día de juego libre ya que es algo muy solicitado por ellos.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1	2	3	4	5
5°A: Primera sesión 5°D: Primera sesión	5°C: Primera sesión	5°B: Primera sesión 5°A: Segunda sesión	5°C: Segunda sesión 5° D: Segunda sesión	5°B: Segunda sesión
8	9	10	11	12
5°A: Tercera sesión 5°D: Tercera sesión	5°C: Tercera sesión	5°B: Tercera sesión 5°A: Cuarta sesión	5°C: Cuarta sesión 5° D: Cuarta sesión	5°B: Cuarta sesión
15	16	17	18	19
5°A: Quinta sesión 5°D: Quinta sesión	5°C: Quinta sesión	5°B: Quinta sesión 5°A: Sexta sesión	5°C: Sexta sesión 5° D: Sexta sesión	5°B: Sexta sesión
22	23	24	25	26
5°A: Séptima sesión 5°D: Séptima sesión	5°C: Séptima sesión	5°B: Séptima sesión 5°A: Octava sesión	5°C: Octava sesión 5° D: Octava sesión	5°B: Octava sesión
29	30	31		

5.8 RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR

Los materiales (Anexo 2) a utilizar son los que se suelen encontrar en cualquier gimnasio de colegio como son diferentes tipos de balones, en especial los de balonmano; petos, conos, chinos, bancos y mini porterías.

Además, será necesario el uso de las instalaciones descritas en el apartado de contextualización.

5.9 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD

La propuesta educativa que he desarrollado permite que todos los alumnos puedan realizar las tareas gracias al trabajo en equipo que se requiere en las mismas. Dichas tareas son modificables para adaptarse a la capacidad de los alumnos y puede aumentarse o disminuirse su grado de dificultad o exigencia en caso de que esto sea necesario. Para ello es necesario tener buen conocimiento de las capacidades del alumnado al que va dirigida y una buena observación que permita la rápida actuación del docente.

La interdisciplinariedad está presente en las sesiones cuando los alumnos deben utilizar la lengua para comunicarse entre ellos, es decir, utilizan la asignatura de lengua castellana y literatura. También se utiliza la materia de matemáticas cuando los alumnos deben llevar un conteo de los puntos que lleva su equipo y el contrario, los pases o tiros que han realizado o las vidas de las que dispone cada jugador.

6 Evaluación

A continuación, se muestran los criterios y estándares que corresponden a los contenidos citados anteriormente en este trabajo. En negro se encuentran los estándares de aprendizaje modificados para adaptarse a esta unidad y en rojo, una mayor concreción de dichos estándares modificados, de modo que sean indicadores de observación.

Bloque	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Contenidos comunes	1. Opinar coherentemente con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás	1.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo. 1.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable

Bloque	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
3. Habilidades motrices	1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego [...], con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa [...].	1.1 Practica desplazamientos realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados. (Corre teniendo en cuenta la regla de los tres pasos) 1.2 Realiza el salto desarrollando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados. (Salta cogiendo impulso con un solo pie y con el brazo en 90° para lanzar)

		1.4 Ejecuta lanzamientos y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados. (Lanza con el brazo en 90° y recepciona el balón con dos manos)
--	--	--

Bloque	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
4. Juegos y actividades deportivas	1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa.	<p>1.1 Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices. (Situaciones trabajadas de desmarque o marcaje como por ejemplo en un 3 contra 2)</p> <p>1.2 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p>
		2.1 Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación oposición en la actividad deportiva.

	<p>2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para oponerse a uno o varios adversarios en actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.</p>	<p>2.2. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual (acciones de 1X1 en el deporte trabajado).</p> <p>2.3 Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica colectiva (acciones de 2X2, 3X3 en el deporte trabajado).</p>
	<p>6. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en el deporte, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>6.3 Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.</p> <p>6.4 Acepta y cumple las normas de juego.</p>

6.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación del contenido, he elaborado una rúbrica de observación (Anexo 4) con diferentes ítems correspondientes a los estándares de aprendizaje seleccionados en las tablas. Cada ítem tiene cuatro niveles de concreción en función de la consecución o no de la tarea. En base a dicha rúbrica se pondrá la calificación numérica que corresponda a cada alumno.

Además, lleve al aula el sistema de la autoevaluación para saber si el alumnado es capaz de reconocer sus errores, destacar sus puntos fuertes y ponerse una nota numérica en base a esta reflexión. Para ello diseñé una rúbrica (Anexo 5) en la que los alumnos tenían dos preguntas donde reflexionaban sobre la sesión que habían tenido y cómo la veía cada uno desde su punto de vista y, después, un apartado para que, sobre esa reflexión, calificaran su clase y cuando consideraban que habían aprendido.

Por último, he implementado los dos cuestionarios de diversión (Anexo 6) para evaluar en qué metodología los alumnos se divertían más. Ambos tenían las mismas preguntas cerradas que se respondían en una escala tipo Likert del 1 al 5, significando el número 1 estar totalmente en desacuerdo con la afirmación y el número 5 estar totalmente de acuerdo. Además, en el segundo cuestionario había tres preguntas que comparaban una metodología con otra. Ambos fueron pasados al alumnado después de la última sesión de cada metodología aplicada.

7 Resultados

En primer lugar, voy a reflexionar acerca del sistema de autoevaluación. He podido comprobar que los alumnos no son capaces de adecuar sus reflexiones a una nota numérica. No se ajustan sus fallos y sus aciertos con lo que correspondería a una ponderación justa y correcta, por lo que es un sistema que no se debe implementar o, de realizarse, debe llevarse a cabo de otra manera. Los alumnos podrían empezar evaluándose unos a otros, es decir, en base a las reflexiones y conclusiones que haya llegado el compañero, ponerle una nota numérica. De esta manera quizás sí que se ajusten más a una calificación más correcta que lo que pueden poner al evaluarse a sí mismos.

Además, voy a analizar lo que los alumnos expresaron sobre la diversión que han experimentado en ambas metodologías, entendiendo que, a más diversión, más implicación muestran en la tarea y más fácil se realiza el aprendizaje porque también aumenta el interés.

Cada pregunta del cuestionario se analiza en un gráfico diferente donde las barras azules muestran las respuestas a dicha pregunta cuando las sesiones realizadas se ejecutaron tras la metodología tradicional y las barras naranjas corresponden a las sesiones que se llevaron a cabo bajo la metodología de la gamificación. Ambos cuestionarios fueron contestados por los mismos 68 alumnos.



Gráfico 1: Respuestas a la primera pregunta de los cuestionarios de diversión.

Este primer gráfico de barras indica que el alumnado se aburría más en aquellas clases que no aplicaron la gamificación. También se observa que, mientras que con la metodología tradicional hay varios alumnos de acuerdo o totalmente de acuerdo con que se han aburrido; en la gamificación hay más alumnos neutros que no se han aburrido ni divertido especialmente.

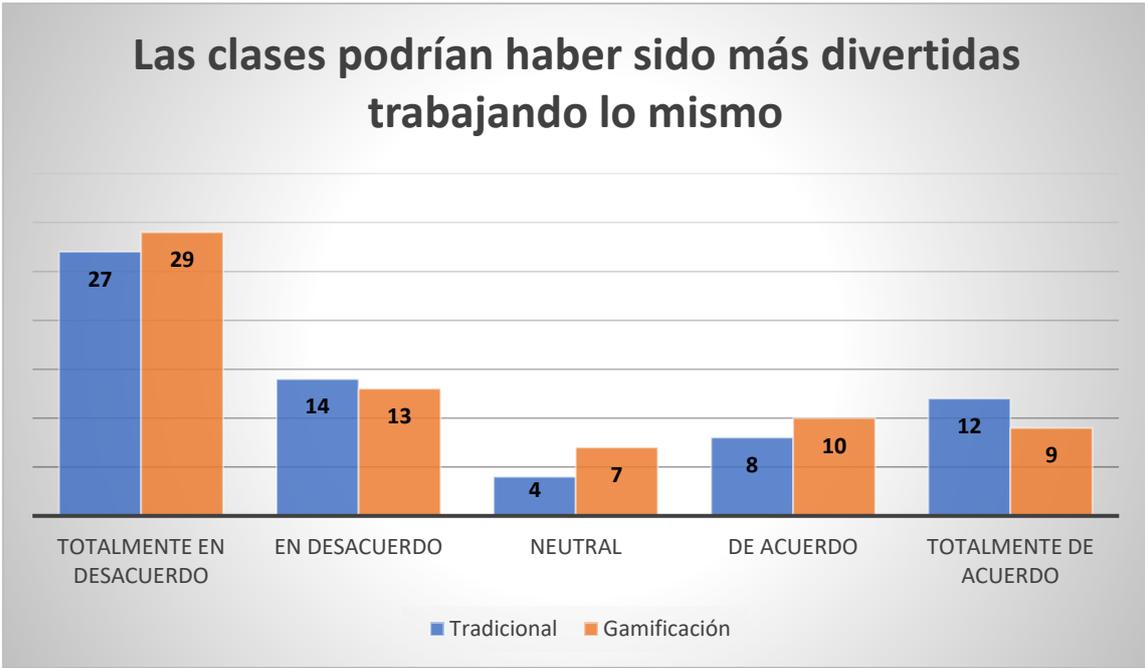


Gráfico 2: Respuestas a la segunda pregunta de los cuestionarios de diversión.

Este gráfico es muy significativo, ya que indica que gran parte de alumnos piensa que la gamificación no podía haber sido más divertida, pero también hay un número significativo de alumnos que piensa lo contrario; siendo este número mayor aún en las actividades impartidas con la metodología tradicional (asignación de tareas).

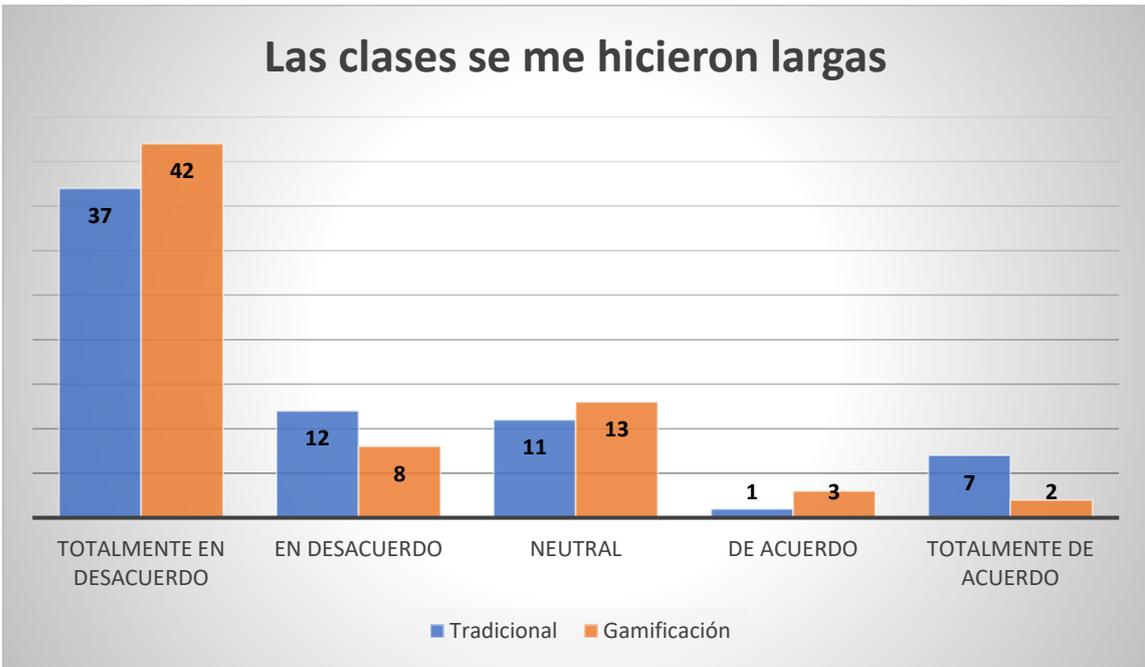


Gráfico 3: Respuestas a la tercera pregunta de los cuestionarios de diversión.

Hay más alumnos que con la gamificación tuvieron la sensación de que las clases eran más cortas, se les pasó la hora más rápido que con la metodología tradicional. También observamos muchos alumnos indecisos en ambas metodologías a los cuales la hora no se les hizo ni corta ni larga.

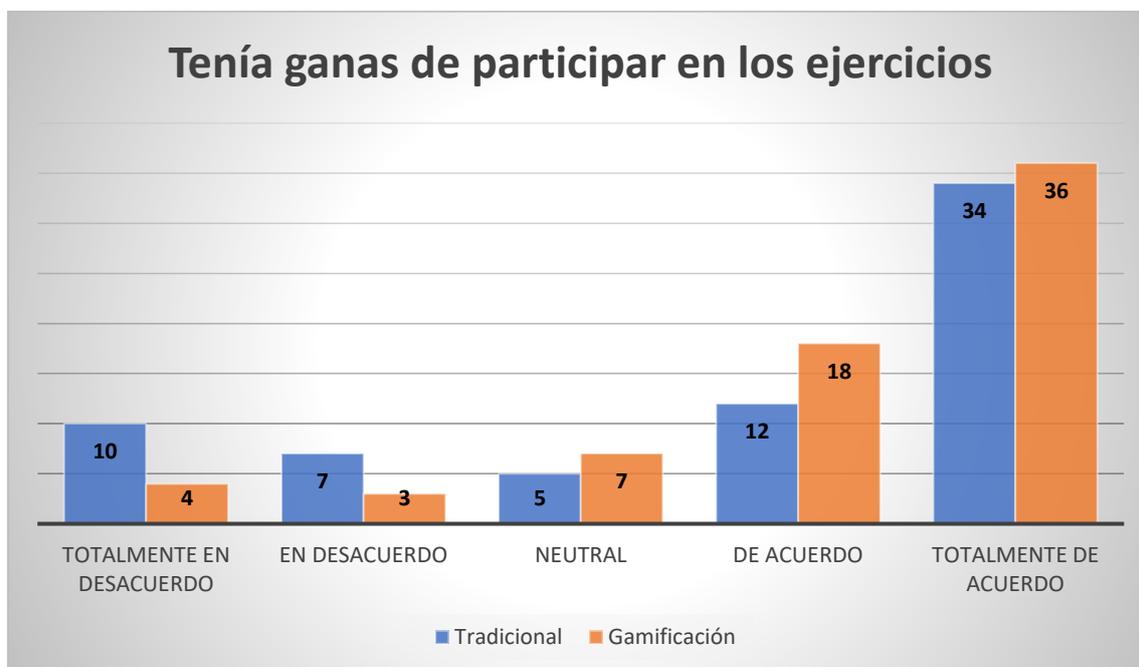


Gráfico 4: Respuestas a la cuarta pregunta de los cuestionarios de diversión.

Este gráfico muestra, claramente, que los alumnos tenían más ganas de participar en los diferentes juegos propuestos que en las actividades realizadas bajo la metodología tradicional (asignación de tareas). Varios alumnos pasaron de estar “totalmente en desacuerdo” a “de acuerdo” con la afirmación propuesta después de realizar los juegos basados en la gamificación.

Pese a que los datos extraídos de los cuestionarios indican que los alumnos se divirtieron más en las clases en las que se aplicó la gamificación, la diferencia con la metodología tradicional no parece muy significativa. Por ello, he ido escribiendo mis impresiones en base a lo que ocurría en cada clase, los comentarios que realizaban los alumnos y lo que estos realizaban tras mandarles la tarea. Dicha observación refuerza aún más lo que indican los cuestionarios y yo sí que he notado una diferencia muy grande en todas las

clases a la hora de trabajar de una manera o de otra, el interés que ponían los niños y el empeño que demostraban tanto cuando ganaban como cuando perdían.

En la primera sesión, en las cuatro clases hubo un grupo de alumnos que preguntaron si toda la hora se iban a desarrollar únicamente pases en la sesión aún sin saber ejecutarlos de la manera correcta. También, en dos de las cuatro clases, según iba avanzando la sesión, iban perdiendo el interés en la tarea y haciendo otras cosas que no se les había indicado, dejando en ocasiones el balón totalmente de lado.

En la segunda sesión los alumnos sí que mostraron mayor interés que en la primera de manera generalizada. Pese a ello, sí que había grupos de personas en todas las clases que no atendían a la explicación y se perdían por tanto en la ejecución, retrasando a todo el grupo. Además, en los tiempos de espera de las actividades, los alumnos nuevamente desconectaban de la clase y preguntaban sobre la realización de otro tipo de actividad.

La tercera sesión ha sido la que mejor se ha llevado a cabo con la metodología tradicional. Los alumnos ejecutaron lo que ponía en los papeles de manera correcta generalmente y yo iba haciendo correcciones cuando algún gesto no se hacía según lo que habíamos trabajado en sesiones previas. Además, en casi todas las estaciones los alumnos se divertieron, a excepción del rondo que era la que más pesada se les hizo.

La cuarta sesión ha sido muy entretenida para ellos al estar cambiando de juegos rápidamente. La primera parte de la sesión se les hizo cuesta arriba a todas las clases, pero después vieron que era necesario aprender a botar de esa manera para poder después realizar los juegos corriendo y botando. En una de las clases surgieron piques y reproches propios del juego, pero se reflexionó con los alumnos cual era el objetivo de la sesión y todo se quedó ahí. Estas actitudes demuestran que los alumnos estaban implicados en el juego y ninguno de los participantes quería perder por lo que, trabajando correctamente la frustración y cómo deben afrontar los juegos, es una buena manera de trabajar los contenidos con ellos.

La quinta sesión también fue muy divertida por todas las clases. Una de las clases me pidió incluso jugar más rondas al castillo porque les estaba gustando mucho y tenían más estrategias que querían llevar a cabo. Es una sesión que en alguna clase también levantó algún enfado entre ellos, lo que nuevamente me invita a pensar que están metidos en la actividad y que no quieren perder a ningún juego.

En la sexta sesión la participación quedó demostrada cuando me reunía a hablar con los alumnos para ver qué errores creían que habían cometido y cuáles eran las soluciones que proponían. Tres clases estaban con prácticamente todos los alumnos muy implicados, con ideas y ganas de participar. Algunos de los alumnos tan solo escuchaban a los que ejercían el rol de ser más líderes, pero sí que mostraban conformidad o disconformidad con las estrategias del equipo. La otra clase sí que les costó más participar, encontrar sus fallos y, por tanto, les costó participar en la sesión. Con ellos lo que intenté es realizarles varios ejemplos en jugadas cuando acababa la clase para conseguir que el próximo día sí que se interesasen más en jugar y que lo hicieran correctamente, porque la siguiente sesión es bastante parecida a esta.

La penúltima sesión se desarrolla de manera muy parecida a la anterior. La clase que estaba más desconectada del juego el día anterior se implica más en el día de hoy conforme avanza la clase y sobre todo les gusta mucho la parte de los contraataques. También ayuda que las dos sesiones sean parecidas porque los alumnos utilizan algunas estrategias iguales o muy parecidas a las del otro día, pero les salen mejor con la práctica y se divierten más porque juegan correctamente.

La última sesión no he podido desarrollarla con todas las clases por cuestiones de calendario, fiestas y excursiones de los alumnos y tan solo he estado presente en dos clases el día que se jugaba el partido y los alumnos ponían de manifiesto lo que habían aprendido. En las dos clases que sí que pude estar presente, los alumnos tenían muchas ganas de jugar el partido y con el sistema del rey de la pista aprovechaban el tiempo que estaban fuera del campo para hablar entre ellos, corregirse errores, marcar qué querían hacer la próxima vez que entraban al campo y animarse para ganar la próxima vez.

8 Conclusiones

En primer lugar, voy a comentar el grado de consecución que han tenido los objetivos marcados a lo largo de todo el Trabajo Final de Grado. Todos los objetivos marcados para este trabajo han sido conseguidos de manera muy satisfactoria, comenzando por la revisión bibliográfica que he realizado. He encontrado numerosos autores los cuales me han servido para aclarar los conceptos que más desconocía cuando comencé con el trabajo. También me han servido para darme cuenta que mi pregunta y mi preocupación

sobre la mejor manera de transmitir conocimientos a los alumnos, es compartida por muchos autores que desarrollan investigaciones y elaboran intervenciones con el fin de llegar a una conclusión definitiva. Además, he elaborado una propuesta de intervención exitosa que me ha permitido trasladar de manera muy marcada dos metodologías de trabajo diferentes al alumnado, lo que me lleva a ser capaz de ver las diferencias que presentan ellos ante dichas metodologías de forma clara y precisa.

Con la observación directa realizada y los cuestionarios he extraído una serie de conclusiones que son útiles para mi vida docente y que lo serán también para mis futuros alumnos a la hora de aprender.

Con los resultados obtenidos en los cuestionarios y con la observación que he ido realizando día a día según impartía las sesiones, queda comprobado que la gamificación podría ser una metodología de trabajo en las clases de Educación Física más eficaz que promueva el interés del alumnado por el aprendizaje porque esto se traduce en una mayor capacidad de aprendizaje de los contenidos

He observado cómo mis alumnos querían jugar a los juegos y ganar, pero fallar en aspectos básicos como el pase porque las primeras clases no habían estado practicando lo que se les mandaba y ahora no sabían realizarlo de la manera que requería el juego. Si todas las sesiones hubieran estado basadas en la gamificación, los alumnos habrían aprendido todos los contenidos mejor e incluso en menos sesiones porque algunas sesiones podían meterse más contenidos y no repetir tanto el mismo juego.

También hay un número bastante significativo de alumnos a los cuales no les importa cuál sea la metodología que se utilice porque simplemente disfrutan de las clases de Educación Física al ser una asignatura diferente donde pueden moverse, sentirse mucho más liberados que en el aula y aprender diferentes contenidos que prácticamente no van a tener la oportunidad de experimentar fuera del colegio como pueden ser todos los deportes practicados. Dichos alumnos disfrutan de poder tener los materiales adecuados, aprender las reglas y los roles de estos deportes y disfrutan aprendiendo independientemente de la manera que se les explique y trasladen los conocimientos.

8.1 LÍNEAS FUTURAS DE TRABAJO

Como líneas futuras de trabajo para que la gamificación resulte aún más eficaz, las sesiones pueden ambientarse en la temática que se va a trabajar. Cogiendo el ejemplo del balonmano, podría decirse a los alumnos que van a transformarse en los jugadores y jugadores de los hispanos y las guerreras. Cada alumno podría escoger el jugador que más le gustase, adjudicarse su número e incluso su puesto en el campo. También de esta manera se trabajarían conjuntamente con otras materias como en Educación Artística al tener que realizar los dorsales de cada jugador. Con esto se conseguiría que los alumnos se interesasen más por el deporte, vieran videos de su jugador y de qué manera juega y se implicasen mucho más en el aprendizaje del contenido.

También puede implementarse mucho más el tema de insignias y recompensas a lo largo de las sesiones. Se podrían implementar varias pequeñas recompensas antes de la recompensa final de tal manera que, al alcanzar cierto número de insignias, tengan varias recompensas y que, si no consiguen alcanzar la recompensa final, al menos sí tengan un reconocimiento al trabajo realizado. De esta manera los alumnos se motivarían aún más que si están días trabajando y, por cometer algunos fallos, no logran ninguna recompensa.

Con el tema de las insignias, podría haber implementado algo físico o digital que los alumnos pudieran tener de alguna manera para llevar un recuento de los días que han realizado el trabajo correctamente y que no sea solo una mera comunicación verbal. Además, para los alumnos tener algo más tangible puede ser un incentivo, por ejemplo, si cada día se les da una insignia con un color o diseño diferente. Ellos podrían interpretarlo como una colección y se esforzarían por tener el máximo de insignias posibles lo que los llevaría también a alcanzar las recompensas.

9 Bibliografía:

- Aggerholm, H. K., & Andersen, S. E. (2018). Social Media Recruitment 3.0: Toward a new paradigm of strategic recruitment communication. *Journal of Communication Management*. <https://doi.org/10.1080/17408989.2017.1372408>
- Borrás Gené, O. (2015, 9 de marzo). *Fundamentos de gamificación*. https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Cagigal, M. (1981). *¡Oh Deporte! Anatomía de un gigante*. Miñón.
- Cagigal, M. (1984). ¿La educación física, ciencia? *Educación Física y Deporte*, 6(2), 50–51.
- Casey, A., & Kirk, D. (2021). *Models-based Practice in Physical Education*. Routledge.
- Chiva-Bartoll, O., & Fernández-Río, J. (2021). Advocating for Service-Learning as a pedagogical model in Physical Education: towards an activist and transformative approach. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/17408989.2021.1911981>
- Contreras, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. INDE.
- Consejería de Educación (2016) Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 152, 34600-34637.
- Coll, C. (1986). *Marc curricular per a l' ensenyament obligatori*. Secretaría General.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. En *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Díaz, Ó. L., Muñoz, L. F. M., & Santos-Pastor, M. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 110-124.
- Fernández-Río, J. y Flores, G. (2020). Fundamentación teórica de la Gamificación. En J. Fernández-Río (coord.) *Gamificando la Educación Física*. 9-18.
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Alcalá, D. H., Pérez-Pueyo, Á., & Cebamanos, M. A. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-

- prácticas para docentes. *Revista Española de educación Física y Deportes*, 413, 55-75. <https://doi.org/10.55166/reefd.v0i413.425>
- Fernandez-Rio, J., Alcalá, D. H., & Perez-Pueyo, Á. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en educación física. Ideas clave para incorporarlos al aula. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 423, 57-80. <https://doi.org/10.55166/reefd.vi423.695>
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen.
- González-Víllora, S., Evangelio, C., Sierra, J., & Fernández-Río, J. (2019). Hybridizing pedagogical models: A systematic review. *European Physical Education Review*, 25(4), 1056-1074.
- Gruppe, O. (1976). *Teoría pedagógica de la Educación Física*. INEF.
- Gutiérrez, D., & García, L. M. (2008). El modelo de educación deportiva: aprendizaje de valores sociales a través del deporte. *Multiárea: revista de didáctica*, (3), 155-172.
- Haerens, L., Kirk, D., Cardon, G., & De Bourdeaudhuij, I. (2011). Toward the development of a pedagogical model for health-based physical education. *Quest*, 63(3), 321-338.
<https://doi.org/10.1080/00336297.2011.10483684>
- Hellison, D. R. (1995). *Teaching responsibility through physical activity*.
- Hellison, D., & Wright, P. (2003). Retention in an urban extended day program: A process-based assessment. *Journal of teaching in physical education*, 22(4), 369-381.
- Herranz, E. (2013). *Gamification, I Feria Informática*. Universidad Carlos III.
- Hunter, D., & Werbach, K. (2012). *For the win* (2).
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (1972). *Models of Teaching*. Prentice-Hall International.
- Lagardera, F. (1999). *Educación física. Diccionario de la actividad física y el deporte*. Paidotribo.
- Lleixà, T. (2007). Educación física y competencias básicas contribución del área a la adquisición de las competencias básicas del currículo. *Didáctica de la Educación Física*, 23, 31–37.
- Luguetti, C., Oliver, K. L., Dantas, L. E. P. B., & Kirk, D. (2017). An Activist Approach to Sport Meets Youth from Socially Vulnerable Backgrounds: Possible learning

- aspirations. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 88(1), 60-71.
<https://doi.org/10.1080/02701367.2016.1263719>
- Martínez, L., Vaca, M., & Barbero, I. (1996). Monográfico: Educación física escolar. *Revista de Educación*, 311, 9.
- Méndez-Giménez, A. (2003). Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física.
- Metzler, M. (2005). *Instructional models for physical education*. Allyn y Bacon.
- Metzler, M. (2017). *Instructional models in physical education*. Routledge.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014). Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, 19349-19420.
- Parlebás, P. (1986). *Dossier eps n°4: Activités physiques et éducation motrice* en. *Revue EPS*.
- Pueyo, Á. P. (2013). El estilo actitudinal: una propuesta para todos y todas desde la inclusión en la educación física. *Lúdica pedagógica*, 2(18).
<https://doi.org/10.17227/01214128.18ludica81.92>
- Pérez Pueyo, Á. L., Hortigüela Alcalá, D., Fernández Río, J., Calderón, A., García López, L. M., González-Víllora, S., ... & Sobejano Carrocera, M. (2021, 7 de abril). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Servicio de publicaciones.
- Romero, S. (1996). *El problema de la evaluación en la Educación Física*. En García H. V. (Ed.), *Personalización en la Educación Física*. Rialp, (pp. 386-409). Rialp.
- Sicilia, A. y Delgado, M. A. (2002). *Educación Física y Estilos de enseñanza: análisis de la participación del alumnado desde un modelo socio-cultural del conocimiento escolar* (4). Inde.
- Vázquez, B. (1987). *La educación física en la educación básica*. Gymnos.
- Williams, A., & Wainwright, N. (2016). A new pedagogical model for adventure in the curriculum: part one—advocating for the model. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(5), 481-500. <https://doi.org/10.1080/17408989.2015.1048211>
- Whitehead, A. N. (2010). *Process and reality*. Simon and Schuster.

10 Anexos

Anexo 1: Sesiones de la unidad didáctica

Sesión: 1º	Título: “Primer contacto”	Duración: 55 minutos
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> - Realizar pases precisos con y sin bote - Recepcionar el balón con una y dos manos. 		
Metodología: Tradicional (asignación de tareas)		
Material: Un balón de balonmano por cada pareja de alumnos.		
Instalaciones: Campo de balonmano del polideportivo o pista principal exterior		
<u>Periodo</u>	<u>Descripción</u>	<u>Min.</u>
Explicación en el aula	<p>En clase se les explicará, de manera básica, los aspectos básicos que componen el deporte del balonmano como son las normas, el campo y sus diferentes zonas; y los diferentes jugadores que hay con los roles que desempeñan. Esto se realizará mediante un sencillo dibujo en la pizarra.</p> <p>Después se les indica de manera rápida la sesión que van a realizar y los objetivos que se persiguen en ella.</p> <p>También se les recordará la teoría sobre la posición ideal cuando van a lanzar un balón (Con la mano dominante en un ángulo de 90º y el</p>	15 minutos

	<p>pie contrario adelantado para que el cuerpo coja inercia y el lanzamiento llegue a su destino). Tan solo es recordarlo porque es una técnica que han aprendido antes del periodo vacacional de Semana Santa cuando han practicado el deporte del beisbol como he comentado en la introducción. Del mismo modo, se les explicará que la mejor manera de coger el balón con una mano o con dos, es teniendo los dedos un poco flexionados para poder sujetar el balón cuando les llegue y de esta manera evitar hacerse daño en los dedos al atraparlo.</p>	
<p>Calentamiento</p>	<p>Se divide a los alumnos en dos grupos. Cada grupo se pone en fila con una separación de un brazo entre los alumnos. Se les da un balón a los primeros de cada fila y este debe ir pasando hasta el último miembro siguiendo esta secuencia: Arriba (Por encima de la cabeza), abajo (Entre las piernas), izquierda y derecha. Cuando el balón llega al último, este corre a ponerse primero con la pelota de la mano. El equipo que llegue primero al final del campo delimitado será el ganador. Si la pelota se cae en algún punto este deberá volver al primero de la fila.</p> <p>Con este sencillo juego los alumnos se acostumbran al tacto y dimensión que tiene el balón con el que van a trabajar los próximos días.</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Parte principal</p>	<p>En esta sesión los alumnos se pondrán en parejas y practicarán los pases. Los pases que se realicen siempre se realizan con una mano, colocando el brazo del lanzamiento en 90°.</p> <p>El primer pase que practicarán será el pase picado recepcionándolo con las dos manos y después recepcionándolo con una.</p>	

	<p>Cuando este paso esté dominado, se practicará el pase directo al pecho. De la misma manera, se recepcionará el balón primero con dos manos y después con una.</p> <p>Para aumentar la dificultad, los alumnos combinarán los dos tipos de pases aumentando cada vez más la distancia cuando logren recepcionar el balón correctamente.</p>	25 minutos
Vuelta a la calma	<p>Se habla con los alumnos qué les ha parecido la sesión y qué es lo que más complicado les ha parecido en esta primera toma de contacto con el deporte.</p>	5 minutos
Observaciones:		

Sesión: 2º			Título: “Puntería”			Duración: 55 minutos		
Objetivos:								
<ul style="list-style-type: none"> - Aprender la técnica del lanzamiento a portería - Reforzar los pases aprendidos en la primera sesión 								
Metodología: Tradicional (asignación de tareas)								
Material: Balones de goma								
Instalaciones: Campo de balonmano del polideportivo o pista principal exterior								
<u>Periodo</u>			<u>Descripción</u>				<u>Min.</u>	
Explicación en el aula			<p>Antes de bajar al polideportivo, se recordará a los alumnos una norma básica del balonmano como es que no se puede pisar el área del portero para lanzar. Se les enseñará mediante un ejemplo realizado por el profesor cual es la técnica correcta de lanzamiento: Si son diestros, doy tres pasos en la siguiente secuencia: Pie izquierdo, pie derecho y pie izquierdo que salta. Una vez estoy en ese salto, con el brazo en 90º se lanza.</p> <p>Se les explicará también lo que se va a realizar en la sesión y que el objetivo del día es empezar a lanzar a portería utilizando el salto y reforzar los pases que se empezaron a dar en la primera sesión.</p>				10 minutos	

<p style="text-align: center;">Calentamiento</p>	<p>Para calentar en esta segunda sesión se jugará a un juego relacionado con la puntería como es el cañonero. Dos alumnos se la quedarán a pillar al resto lanzando un balón. La única regla es que, el portador de la pelota, no puede moverse por lo que se deberá cooperar con el compañero para poder golpear al resto de participantes. El jugador que sea alcanzado pasará a pillar también. Conforme se la queden más jugadores se introducirán más balones.</p> <p>El balón no será de balonmano si no que serán balones de goma porque son más blandos y no harán daño a nadie.</p>	<p style="text-align: center;">10 minutos</p>
<p style="text-align: center;">Parte principal</p>	<p>Se harán parejas utilizando el juego del calentamiento de tal manera que justo al terminar el juego, se pongan con la persona que tengan más cerca. De esta manera se generarán parejas aleatorias.</p> <p>Lo primero que harán será, en una portería formada por dos conos, uno será el portero y el otro será el que intente marcar los goles haciendo el salto para que se acostumbren a no pisar el área del portero. Tendrán diez intentos cada uno y tendrán que conseguir marcar más goles que su compañero.</p> <p>El siguiente ejercicio será lanzar desde cinco puntos distintos señalizados por conos situados en la línea discontinua que precede al área del portero en balonmano. En cada cono habrá tres personas en fila y lanzarán los primeros. Saldrán desde el cono y realizarán los tres pasos para saltar en el último antes de pisar la línea continua del área. Después, cogerán su balón, se le darán a la persona que tenían detrás y se pondrán el último de la fila que tengan a la derecha hasta que les toque lanzar de nuevo repitiendo el proceso. Los</p>	<p style="text-align: center;">30 minutos</p>

	<p>segundos, a los que les llega el balón tras el lanzamiento de la primera persona, lanzarán cuando todo el mundo tenga el balón y sus compañeros estén colocados.</p> <p>Por último, se volverán a las parejas del inicio. Cada pareja tendrá un balón y saldrán desde el centro del campo pasándose el balón corriendo y sin que se les caiga al suelo. Al llegar al borde del área, la persona que tenga el balón lanzará a portería dando un salto y entrando en el área del portero. Cada vez lanzará una persona distinta de la pareja.</p>	
Vuelta a la calma	Se habla con los alumnos qué tal la nueva técnica aprendida en el día de hoy y se repasan los fallos más comunes.	5 minutos
Observaciones:		

Sesión: 3°			Título: “Circuitos”			Duración: 55 minutos		
Objetivos:								
- Reforzar la técnica del lanzamiento y de los pases								
Metodología: Tradicional (asignación de tareas).								
Material: Fichas de las sesiones (Anexo 2), un banco, conos, chinos y balones de balonmano.								
Instalaciones: Campo de balonmano del polideportivo o pista principal exterior.								
<u>Periodo</u>			<u>Descripción</u>				<u>Min.</u>	
Explicación en el aula			En clase se informa a los alumnos del método de trabajo que consiste en formar grupos de cuatro personas y rotar a la estación de la derecha cuando el docente se lo indique.				10 minutos	
			También se explicará que cada persona del grupo tendrá un rol diferente, uno será el encargado de leer la hoja en voz alta al resto del equipo, el segundo el encargado de comprobar que está todo el material antes de empezar, el tercero será el que se encargue de colocar el material antes de cambiar de estación y el último será el responsable de preguntar las dudas del equipo antes o durante la realización de la actividad y, por tanto, será la persona que se acerque a preguntar al docente.					
			Como en las dos sesiones anteriores, se informará a los alumnos de los objetivos de la sesión que pasan por reforzar la técnica tanto de los pases como de los lanzamientos.					

<p style="text-align: center;">Calentamiento</p>	<p>Se forman grupos de cinco personas. En fila cuatro de los alumnos, estarán agarrados de la cintura simulando una serpiente y el que queda suelo tiene un balón en su mano y debe intentar tocar con él a la persona que hace de cola de serpiente, es decir, la última de la fila. La función de la serpiente es permanecer unida y evitar que toquen a la cola.</p> <p>Cuando el cazador logre su objetivo, la cabeza de la serpiente será el que sea el nuevo cazador y el antiguo cazador, la cola de la serpiente.</p>	<p style="text-align: center;">10 minutos</p>
<p style="text-align: center;">Parte principal</p>	<p>Para la parte principal los alumnos se dividirán en grupos mixtos de cuatro personas y trabajarán por estaciones.</p> <p>Habrán cuatro estaciones donde se trabajarán diferentes aspectos del deporte que estamos trabajando. Los alumnos estarán 5 minutos aproximadamente en cada estación y en cada una de ellas encontrarán una hoja que les explique que deben hacer.</p> <p>Si surgen dudas una sola persona del grupo que designen preguntará al profesor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La primera estación será formada por un reto de puntería sencillo. Hay cuatro conos encima de un banco que se deben derribar cada vez a más distancia, es decir, se empieza lanzando desde cerca y cuando se acierte se van dando pasos hacia atrás a ver desde donde son capaces de acertar. - La segunda consistirá en realizar un rondo entre los cuatro jugadores, tres se pasan la pelota y uno trata de robarla. Los pases deben intentarse hacer con y sin botes, pero lanzando 	

	<p>a las manos, no por encima de la cabeza de la persona del medio. Tampoco pueden desplazarse excesivamente de su sitio, ya que el objetivo es hacer pases rápidos y no el desplazamiento.</p> <p>Si se alcanza la meta de quince pases sin que el del medio haya robado, se cambiará la persona del medio. Si el del medio sí consigue robar la pelota, se colocará en el centro a la pelota que se la haya conseguido quitar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La tercera estación será un reto donde dos personas atacarán una defiende y otra es el portero. El objetivo de las dos personas que atacan es intentar marcar gol acabando la jugada con los pasos y el salto enseñado siempre que sea posible. En caso de no serlo porque se han acercado demasiado al área y no pueden realizar los tres pasos, solo deberán saltar para ejecutar el lanzamiento. El defensor debe dificultarles esta tarea y robar o desviar la pelota para que se acabe la jugada. El portero tiene que tratar de parar el balón. - La última estación será un juego de pases por parejas. Dos tratarán de pasársela en la zona de su estación, es decir, pueden desplazarse, y dos defenderán y tratarán de robarla para ser ellos los que pasen. 	30 minutos
Vuelta a la calma	Se hablará con los alumnos qué les ha parecido esta distribución de la clase por estaciones y cómo se ven en los contenidos tratados.	5 minutos
Observaciones:		

Sesión: 4º			Título: “Día de botar”			Duración: 55 minutos		
Objetivos:								
- Aprender la técnica del bote.								
Metodología: Gamificación.								
Material: Balones de balonmano, petos y chinos.								
Instalaciones: Campo de balonmano del polideportivo o pista principal exterior.								
<u>Periodo</u>			<u>Descripción</u>				<u>Min.</u>	
Explicación en el aula			<p>Se recordará a los alumnos la regla de que, tras tres pasos con el balón en la mano, deben pasarlo o botarlo. Como ya han aprendido a pasar, se les explicará que esta sesión va dedicada a aprender a controlar el bote de una manera casi inconsciente. Se les explicará que no es necesario estar palmeando el balón todo el rato como en el baloncesto, si no que el balón de balonmano una vez se ha botado se puede agarrar y sujetar con la mano de nuevo, volver a andar o correr y volverlo a botar a los tres pasos.</p> <p>Además, les diré que las cinco últimas sesiones estarán basadas en juegos. Estos juegos conllevan una serie de reglas y que habrá un equipo que gane y que pierda, pero les digo que independientemente de eso vamos a trabajar todos juntos mediante un sencillo sistema de puntos. Cada clase que todos trabajen bien, vea actitudes de compañerismo y todos quedemos satisfechos con el trabajo y la implicación, se asignará un “punto de clase”. Si al final de las cinco clases se consiguen un mínimo de cuatro puntos, les daré una recompensa. Si alguna de esas</p>				10 minutos	

	<p>cosas no se consigue no se conseguirá el punto de clase y si no se llega a ese mínimo de cuatro no obtendrán la recompensa. También les comento que la recompensa es un día de juego libre ya que es algo que solicitan frecuentemente.</p>	
Calentamiento	<p>En este calentamiento los jugadores por parejas irán botando su balón andando por el espacio disponible. Uno de los dos irá botando el balón cada tres pasos y su pareja les irá contando dichos pasos para que lo interioricen y cada vez que jueguen estén contando los pasos que llevan dados. Al principio lo harán andando y después al trote. Los dos miembros de la pareja deben botar y contar.</p> <p>De esta manera se acostumbrarán a botar el balón cuando vayan andando y aprenderán a adecuarlo a la velocidad que ellos mismos lleven.</p>	10 minutos
Parte principal	<p>La cuarta sesión cuenta con cuatro juegos distintos que comparten el mismo objetivo, aprender a botar el balón mientras se va caminando o corriendo.</p> <p>El primer juego consiste en un juego de pillar. Los que se la quedan tendrán que pillar a la gente que va botando su balón. Cuando les pillen, el balón cambia de dueño y la persona pillada pasa a ser del grupo de personas que se la quedan. No se podrá pillar a la persona que te ha pillado a ti inmediatamente antes.</p> <p>El segundo juego será un tres en raya con petos. Los alumnos, en grupos de cuatro personas, tendrán que ir con un peto en una mano y botando el balón con la otra colocando los petos para hacer tres en raya. Para delimitar la zona del tres en raya se</p>	30 minutos

	<p>colocarán unos conos con esa forma de “celda” característica de este juego.</p> <p>El tercero será el pañuelo, misma dinámica que el juego tradicional solo que los alumnos deberán ir botando el balón hasta el pañuelo y después en la persecución que hagan para alcanzar a su compañero.</p> <p>El último juego será la araña peluda, lo que le diferencia del juego tradicional es que todos los jugadores, incluido las personas que pillan en el centro del campo, tendrán que estar constantemente botando. Para que no sea tan complicado pillar, se pondrán dos o tres personas desempeñando esta tarea.</p> <p>En todos los juegos habrá una sanción y es que, si algún jugador da tres pasos sin botar el balón, este tendrá que volver a empezar el juego, independientemente de si había logrado alcanzar el reto o no, ya que el verdadero reto es aprender a botar correctamente.</p>	
<p>Vuelta a la calma</p>	<p>Se comentará con los alumnos sus impresiones con esta nueva técnica.</p>	<p>5 minutos</p>
<p>Observaciones:</p>		

Sesión: 5°			Título: “Encuéntrame”			Duración: 55 minutos		
Objetivos:								
- Realizar acciones tácticas correctamente en ataque y en defensa.								
Metodología: Gamificación.								
Material: En esta sesión se un cono y balones de balonmano.								
Instalaciones: Campo de balonmano del polideportivo o pista principal exterior								
<u>Periodo</u>			<u>Descripción</u>				<u>Min.</u>	
Explicación en el aula			<p>Para esta sesión lo que van a aprender los alumnos son los marcajes cuando este defendiendo y a librarse de la marca para poder recibir en ataque. Se les explicará con un ejemplo en clase lo que es un marcaje y su correcta realización.</p> <p>Por experiencia en otras sesiones y otras unidades, he observado que los alumnos cuando tienen que hacer un marcaje no van de uno en uno, si no que una persona es cubierta por tres o cuatro, dejando los defensores personas libres. En esta sesión se va a corregir eso y aprender a tomar marcas individuales para que, al jugar, se pueda defender correctamente.</p>				10 minutos	
Calentamiento			<p>En un espacio reducido y delimitado por líneas que marcará el docente, se meterán cinco alumnos cada uno con un balón de la mano. El objetivo es tocar las piernas de los demás sin que te toquen las tuyas. Si te alcanzan una de las piernas, deberás levantarla del</p>				10 minutos	

	<p>suelo y avanzar a la pata coja. Si te alcanzan en las dos estarás eliminado.</p>	
<p>Parte principal</p>	<p>En el desarrollo de esta sesión, como he comentado anteriormente, vamos a trabajar los marcajes y los desmarques. En primer lugar, se trabajará en grupos reducidos y luego se irá complicando más al añadir más personas al juego.</p> <p>En primer lugar, en grupos de cinco personas, tres de ellas se pasarán el balón y dos tratarán de robarlo. Cada grupo tendrá un espacio delimitado por el que podrán moverse. El espacio será parecido al del calentamiento, se ampliará un poco, pero se aprovecharán las líneas que contiene el campo. Se realizará esta tarea por cinco minutos y los alumnos tendrán que hacer tanto ataque como defensa.</p> <p>Después, los alumnos jugarán al juego del Castillo. Este consiste en que dos equipos se posicionan de manera enfrentada cada uno con un rol distinto, uno serán los que ataquen y el otro prepararán la defensa. El equipo que defiende deberá proteger un objetivo situado en un área concreta y el equipo que ataque deberá hacer llegar el balón al objetivo. Esa área estará delimitada y nadie podrá entrar en ella.</p> <p>El primer objetivo será un objetivo será un compañero del equipo que ataca. Se debe conseguir que esta persona coja el balón y para ello no se podrán realizar pases a esa persona por encima de la cabeza de los defensores, deben ser pases directos o con bote. Se verá la dificultad que supone a los alumnos, en caso de que les</p>	<p>30 minutos</p>

	<p>resulte sencillo, se les propondrá una meta de tres puntos contando con que cada vez que se alcance el objetivo será un punto.</p> <p>El segundo objetivo será el derribo de un cono. La mecánica es la misma, la circulación rápida del balón entre los atacantes y los marcajes en los defensores para impedir el derribo del cono. Para derribar el cono habrá que hacer un lanzamiento con salto.</p>	
Vuelta a la calma	Se comenta con los alumnos qué tal las primeras estrategias y los aspectos más formales del deporte que están aprendiendo.	5 minutos
Observaciones:		

Sesión: 6°			Título: “Capturar la zona”			Duración: 55 minutos		
Objetivos:								
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer estrategias con sus equipos. - Realizar acciones tácticas correctamente en ataque y en defensa. 								
Metodología: Gamificación.								
Material: Balones de balonmano.								
Instalaciones: Campo de balonmano del polideportivo o pista principal exterior.								
<u>Periodo</u>			<u>Descripción</u>				<u>Min.</u>	
Explicación en el aula			<p>Se les explicará a los alumnos que el balonmano es un juego de invasión y como tal, deben aprender a crear estrategias para invadir el campo contrario y llegar al objetivo. El día del partido, el objetivo será sacar un disparo con la menor oposición defensiva posible, pero en esta sesión va a haber otros objetivos más concretos para que se focalicen en ellos. Para ello, recordaré los roles que existen en el balonmano y la tarea que desempeña cada uno. Además, se les seguirá reforzando un concepto básico ya trabajado en las anteriores sesiones como es el pase.</p>				10 minutos	
Calentamiento			<p>El calentamiento se realizará separando cinco equipos y situando cuatro en cada una de las esquinas de un campo de baloncesto y otro en el centro del campo. Este es el juego de las cuatro esquinas y se trata de estar el menor número de rondas posible en el medio del campo y conseguir siempre estar en una esquina. La ronda empieza cuando el equipo del medio grita “ya” y se termina cuando un equipo</p>				10 minutos	

	<p>no logra llegar a ninguna esquina y se le adelantan los otros. Todos los miembros deben estar en la esquina para que cuente, si falta un miembro no está capturada la esquina.</p>	
<p>Parte principal</p>	<p>Se reúne a los jugadores tras el calentamiento y se crean dos equipos de manera aleatoria. Tras la formación de los equipos jugarán un juego de invasión, que será la bandera, para que vean que en el balonmano el equipo debe de coordinarse para atacar a la vez y defender a la vez, así como, tener una estrategia común.</p> <p>Cada jugador dispone de tres vidas que cuando se acaben será eliminado. De esta manera se consigue que los alumnos ataquen, pero con cierto sentido y teniendo en cuenta la estrategia, no para que vayan todos a lo loco porque el día que tengan que atacar con un balón valorarán tener la posesión.</p> <p>En dicho juego deben recoger el balón que se encuentra en la portería situada en el campo contrario. Los equipos pueden pillar a sus rivales solo si están en la mitad de su campo, pero no se podrá esperar al equipo rival justo en la línea del centro del campo ni se podrá defender el balón propio en un área menor de siete metros.</p> <p>Cuando consigan el balón deben llevarlo a su campo mediante conducciones con bote y pases hasta juntarlo con el otro. La disposición en el campo debe ser siguiendo los roles de balonmano a excepción del portero.</p>	<p>30 minutos</p>

Cada vez que se acabe una situación de juego se reunirá a los equipos para tratar de hablar con ellos que ha sucedido y que deben mejorar en el rol que han desempeñado. Los alumnos decidirán si es mejor para su estrategia mantener o cambiar el rol que desempeñan. Previsiblemente, un equipo ganará y otro perderá, al que pierda se le explicará cómo defender correctamente, mientras que a los atacantes no se les dará directrices del ataque.

Habrà un momento que un equipo decida atacar y otro defender y se encontraràn ante una situación nueva que posiblemente no sepan resolver, por lo que se pasará a un nuevo objetivo porque la propia situación lo pedirá y el objetivo será solamente entrar al área para coger el balón, pero ya no hará falta pasarse el balón ni llevarlo a ningún lado. Se reunirá de nuevo a los equipos y se felicitará a los defensas, que podrán rediseñar la estrategia o mantenerla mientras el docente habla con los atacantes. Estos no habrán encontrado huecos en la defensa por lo que se les dirá de qué manera generar huecos en la defensa. Esto se podrá hacer acumulando varios jugadores en una misma zona del campo de tal manera que se junte a más atacantes que defensores y, por tanto, crear superioridad numérica; o bien corriendo delante de la defensa de un lado hacia otro buscando que algún defensa abandone su posición y otro compañero penetre en el área.

Cuando esta situación suceda, se hablará con los defensas. Si esto no se consigue se volverá a hablar con los atacantes para ver los fallos de su estrategia y cómo cambiarla. Se repetirán estas situaciones en los mismos roles y después se intercambiarán las posiciones, los que atacan pasan a defender y viceversa.

Vuelta a la calma	Se hablará con los alumnos qué tal ha ido la sesión y si a alguno de ellos le ha costado o no ponerse de acuerdo a la hora de establecer estrategias.	5 minutos
Observaciones:		

Sesión: 7º			Título: “Situaciones de juego”			Duración: 55 minutos		
Objetivos:								
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar estrategias de ataque y defensa con el equipo. - Ejecutar las estrategias establecidas. - Aplicar correctamente las reglas del balonmano aprendidas. 								
Metodología: Gamificación.								
Material: Mini porterías y balones de balonmano.								
Instalaciones: Campo de balonmano del polideportivo o pista principal exterior.								
<u>Periodo</u>			<u>Descripción</u>				<u>Min.</u>	
Explicación en el aula			En la explicación de esta sesión se contará a los alumnos el calentamiento que se va a realizar en la sesión. Después se les explica el juego a desarrollar con sus variantes, así como, qué objetivos se persiguen con él, que será el de reforzar el posicionamiento en defensa y en ataque. Como novedad, se trabajarán los contraataques.				10 minutos	
Calentamiento			Se hacen dos equipos de manera aleatoria y se colocan cuatro mini porterías situada cada una de ellas en cada lado del campo. Los alumnos jugarán un mini - partido con las reglas del balonmano con la modificación del número de porterías. Según la habilidad de los				10 minutos	

	<p>jugadores, el partido se acabará con diez goles o con el tiempo que estime el docente.</p>	
<p>Parte principal</p>	<p>Esta sesión está toda ella inspirada en el juego de los 10 pases, pero con distintas variantes.</p> <p>En primer lugar, con los alumnos divididos en los dos equipos del calentamiento, uno tendrá que dar los máximos pases posibles contándolos en alto. Para ello deberán hacerlo en forma de U y con los roles propios del balonmano. El otro equipo deberá robar la pelota y cuando lo consigan los equipos se intercambiarán los roles viendo cuál de los dos equipos es capaz de dar más pases de los dos. En este ejercicio los alumnos podrán intercambiar posiciones, con la única condición de no romper esa forma de atacar y defender.</p> <p>En segundo lugar y con los mismos equipos (salvo que estos estén demasiado desequilibrados), se realizará el mismo ejercicio, pero cambiando el objetivo. Ahora no se debe buscar el mayor número de pases posible si no que se tratará de conservar la pelota hasta que se tenga un tiro claro a un cono que será el objetivo. Si el equipo que ataca falla o le roban la pelota se cambiarán los roles entre los equipos.</p> <p>Por último, se volverá a hacer este ejercicio con una variante. El objetivo de los atacantes deberá ser el mismo, derribar el cono, pero el de los defensores debe ser tratar de robar la pelota con el objetivo de montar un contraataque y ser ellos los que derriben el cono contrario, el cual se situará en el lado opuesto de la pista. Para ello,</p>	<p>30 minutos</p>

	antes de empezar la variante se les explica que un contraataque consiste en conseguir llegar a la portería, u objetivo marcado, del rival lo más rápido posible y con la mayor cantidad de jugadores del equipo posible. Esto se traduce en conducciones y pases rápidos.	
Vuelta a la calma	Se hacen las últimas indicaciones a los alumnos sobre lo que deben tener en cuenta de cara al día del partido y se habla con ellos sobre sus sensaciones.	5 minutos
Observaciones:		

Sesión: 8°			Título: “Día de partido”			Duración: 55 minutos		
Objetivos:								
<ul style="list-style-type: none"> - Ejecutar correctamente las acciones técnico-tácticas aprendidas. - Aplicar correctamente las reglas del balonmano aprendidas. 								
Metodología: Gamificación								
Material: 8 o 9 petos de tres colores distintos y un balón de balonmano.								
Instalaciones: Campo de balonmano del polideportivo o pista principal exterior								
<u>Periodo</u>			<u>Descripción</u>			<u>Min.</u>		
Explicación en el aula			<p>En esta última sesión se indica a los alumnos cómo van a desarrollarse los partidos. Se les explica que habrá tres equipos y se jugará al comúnmente llamado “rey de la pista”, es decir, el equipo que gane un partido se queda en la cancha y el que pierda se sale para dejar paso al equipo que haya descansado. También se les dice que los partidos son a un único gol para determinar la victoria y se hace un repaso rápido de las reglas del balonmano.</p>			10 minutos		
Calentamiento			<p>El calentamiento de este día será un trote suave con tres balones que los alumnos deben pasarse entre sí rápidamente. Cuando transcurra el tiempo establecido las tres personas que tengan el balón en las manos serán los capitanes encargados de formar los equipos de los partidos.</p>			10 minutos		

Parte principal	<p>Se divide a los alumnos en tres equipos y se juegan partidos usando la mecánica del “rey de la pista”. Esto implica que dos equipos entran al terreno de juego y juegan un partido a un solo gol. Cuando cualquiera de los dos equipos marque un gol el equipo derrotado saldrá del campo y entrará el equipo que esté esperando y así sucesivamente.</p> <p>De esta manera, los equipos no tendrán el número de jugadores necesarios para ocupar todas las posiciones aprendidas. Se diferenciará a los equipos con petos de tres colores distintos.</p>	30 minutos
Vuelta a la calma	Se habla con los alumnos qué les ha parecido del deporte, qué les ha gustado más y menos, qué habrían cambiado y, en definitiva, se realiza una valoración total del deporte del balonmano,	5 minutos
Observaciones:		

Anexo 2: Materiales e instalaciones utilizados en la unidad didáctica.





Anexo 3: Ficha de las estaciones

Estación de la puntería

En esta estación trabajaremos la puntería como si lanzásemos un penalti, es decir, con los pies quietos sin saltar. El objetivo es que, con vuestro balón, derribéis uno de los conos situados encima del banco. Hay cuatro conos, uno para cada uno, así que no derribes los de tus compañeros, céntrate solo en el tuyo.

Todos empezamos a lanzar desde la línea en la que está puesto el chino. Recordad como lanzamos correctamente: brazo de lanzamiento en ángulo de 90°, pie contrario adelantado para que el cuerpo coja impulso.

La persona que derribe su cono puede dar dos pasos atrás y volver a lanzar desde más lejos. ¿Quién será el que logre tirar el cono desde más distancia? Pronto sabremos la respuesta...

Estación mareante

En esta estación debemos echar un rondo. ¿Qué es eso?, te preguntarán. Un rondo consiste en que una serie de personas se pasan un objeto y otro tiene que intentar robárselo.

En esta ocasión, tres de vosotros os pasareis un balón en un círculo y otra persona irá al medio. La persona del medio tiene que tratar de robar el balón antes de que los otros tres compañeros den 15 pases.

Los pases no se pueden realizar por encima de la cabeza de la persona del medio, deben ser pases al pecho o con bote como hemos trabajado estos días.

Si llegáis a 15 pases sin que la persona del medio haya conseguido robarla, enhorabuena, habéis conseguido el reto. Lo que debéis hacer es cambiar a la persona que va en el medio y volver a tratar de conseguir 15 pases.

Si la persona del medio roba el balón, la persona que haya lanzado será el que irá al medio.

Todos los miembros del equipo deben estar al menos una vez en el centro.

Poneros de acuerdo sobre quien comienza en el centro del círculo.

Estación del partido

En esta estación hay 4 puestos diferentes y cada uno de vosotros debe ocupar uno. Uno debe ser el portero, otro el defensa y dos deben ser los atacantes.

El objetivo es que los atacantes marquen gol utilizando la técnica aprendida de lanzamiento (3 pasos y salto en el último paso para lanzar en el aire) siempre que sea posible. Si no es posible dar los 3 pasos, se saltará para lanzar.

El objetivo del defensa y el portero es lograr que no se marque gol.

Cuando la jugada acabe todo el mundo se cambia los puestos de tal manera que los atacantes defienden y los defensores pasan a atacar. La jugada acaba cuando:

- Los atacantes meten gol
- El portero para el balón
- El defensor agarra la pelota o logra despejarla

Poneros de acuerdo para ver quien empieza en cada estación y, a partir de ahí, id rotando.

Estación antirrobo

En esta estación trabajareis por parejas. Dos deben pasarse la pelota y otros dos deben intentar robarla. Para saber qué pareja empieza pasando echad un piedra, papel o tijera (A uno).

Podéis moveros por la zona que delimitan los chinos acordándoos de que no podéis dar más de tres pasos sin botar. Si esto sucede, la posesión pasará al equipo contrario.

El equipo que robe el balón pasa a ser el equipo que da los pases y el equipo que ha perdido el balón debe intentar recuperarlo.

No se puede arrancar el balón de las manos a nadie.

Anexo 4: Rúbrica evaluación del profesor

Nombre del alumno: Sesión N°:

	Adecuadamente	Casi adecuadamente	Suficiente	Insuficiente
Pase	Realiza correctamente el gesto técnico del pase	Comete algunos errores de ejecución conociendo el gesto técnico	Conoce el gesto técnico, pero no lo ejecuta correctamente	No conoce el gesto técnico y no sabe ejecutarlo
Lanzamiento	Realiza correctamente el gesto técnico del lanzamiento	Comete pequeños fallos de ejecución conociendo el gesto técnico	Conoce el gesto técnico, pero no lo ejecuta correctamente	No conoce el gesto técnico y no sabe ejecutarlo
Bote	Conoce y ejecuta correctamente la norma del bote	Conoce la norma, pero comete pequeños fallos en su ejecución	Conoce la norma, pero no la ejecuta correctamente	No conoce la norma y no sabe ejecutarla
Compañeros	Participa en las decisiones de equipo, aporta ideas y se pone de acuerdo con sus compañeros	Aunque se pone de acuerdo con sus compañeros y participa, crea dificultades para ello.	Aporta ideas, pero no respeta la de sus compañeros	No respeta las opiniones de los compañeros ni aporta sus propias ideas
Acciones tácticas ataque	Ejecuta la estrategia establecida por el equipo y se coordina con los compañeros	Ejecuta prácticamente bien la estrategia establecida y se coordina con los compañeros	Ejecuta bien su rol en la estrategia establecida, pero no se coordina con los compañeros	No ejecuta bien su rol ni se coordina con los compañeros
Acciones tácticas defensa	Ejecuta la estrategia establecida por el equipo, sigue su marca y se coordina con los compañeros	Falla en alguno de los tres aspectos, pero ejecuta bien los otros dos	Realiza correctamente uno de los tres aspectos, pero falla en la ejecución de los otros dos	No realiza la estrategia, no sigue la marca ni se coordina con sus compañeros

Normas	Conoce todas las normas del balonmano	Conoce prácticamente todas las normas del balonmano	Conoce algunas normas del balonmano	Conoce pocas o ninguna de las normas del balonmano
--------	---------------------------------------	---	-------------------------------------	--

Anexo 5: Autoevaluación del alumno

Nombre:Curso:

Sesión:

- ¿Qué es lo que más y lo que menos me ha costado aprender hoy y por qué?

- ¿Cómo se me han dado las actividades de hoy?

- Teniendo en cuenta todo lo anterior, ¿qué nota me pongo?

Anexo 6: Cuestionarios de diversión

Nombre y apellidos: Curso:

Cuestionario de diversión sobre la metodología tradicional (asignación de tareas)

En este cuestionario se te van a hacer preguntas sobre tu diversión en estas tres primeras clases de balonmano que has realizado. Recuerda, la primera clase fue la de los pases, la segunda la de lanzamientos y la tercera la del circuito. Debes responder según estés totalmente en desacuerdo o de acuerdo con las siguientes frases:

Preguntas	Totalmente en desacuerdo			Totalmente de acuerdo	
	1	2	3	4	5
Me he aburrido en estas clases	1	2	3	4	5
Las clases podían haber sido más divertidas trabajando lo mismo	1	2	3	4	5
Las clases se me hicieron largas	1	2	3	4	5
Tenía ganas de participar en los ejercicios que me mandaron	1	2	3	4	5

Si quieres añadir algún comentario extra puedes hacerlo aquí debajo.

Nombre y apellidos:Curso:

Cuestionario de diversión sobre la gamificación y la comparación entre modelos

En este cuestionario se te van a hacer preguntas sobre tu diversión en las cuatro últimas clases de balonmano. Recuerda, eran las clases del bote y sus juegos, el castillo, la bandera y el juego de los 10 pases. Debes responder según estés totalmente en desacuerdo o de acuerdo con las siguientes frases:

Preguntas	Totalmente en desacuerdo			Totalmente de acuerdo	
	1	2	3	4	5
Me he aburrido en estas clases	1	2	3	4	5
Las clases podían haber sido más divertidas trabajando lo mismo	1	2	3	4	5
Las clases se me hicieron largas	1	2	3	4	5
Tenía ganas de participar en los ejercicios que me mandaron	1	2	3	4	5

¿Qué fue lo que más y lo que menos te gustó de las tres primeras clases (Clase del pase, clase de los tiros y clase de las estaciones)?

¿Qué fue lo que más y lo que menos te gustó de las cuatro últimas clases?

