



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

TRABAJO FIN DE GRADO

*GOUBACK: HIBRIDACIÓN DE LA ENSEÑANZA
COMPRESIVA Y LA EDUCACIÓN DEPORTIVA*



**Facultad de Educación
de Segovia**

Rubén de Lucas Rogero

Tutora académica: Sara Manrique Martín

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado muestra el diseño de una propuesta didáctica para el área de Educación Física en la que se trabaja la Iniciación Deportiva a través de un deporte alternativo como es el Gouback y utilizando los Modelos Pedagógicos de Educación Deportiva (ED) y el Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte (ECD). El Gouback es un deporte alternativo de cancha compartida en el que a través de sus normas y sus elementos principales, busca una mayor inclusión y motivación de los alumnos. La hibridación de los modelos ED y ECD permite trabajar el deporte centrado en el juego, con el alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y se potencian en que en el ECD profundiza en el análisis de los deportes a través de la reflexión y la ED añade el componente social, que es fundamental en el deporte pero no se suele encontrar en Iniciación Deportiva. En primer lugar, se ha buscado información acerca de los temas elegidos y a partir de ellos se ha creado la propuesta didáctica. Finalmente, se valora positivamente la viabilidad de aplicar este deporte y estos Modelos Pedagógicos en las clases de Educación Física.

PALABRAS CLAVE: Iniciación Deportiva, deportes alternativos, Gouback, Modelos Pedagógicos, hibridación, Educación Deportiva, Enseñanza Comprensiva del Deporte.

ABSTRACT

This Final Degree Project shows the design of a didactic proposal for the area of PE in which Sports Induction is worked on through an alternative sport, Gouback and using the Models Based Practice of Sports Education (SE) and the Teaching Games for Understanding (TGfU). Gouback is an alternative shared-court sport in which, through its rules and main elements, it seeks greater inclusion and motivation of students. The hybridization of the SE and TGfU models allows working on sport centred on the game, with the pupil at the core of the teaching-learning process and they complement each other in that TGfU deepens the analysis of sports through reflection and SE adds the social component, which is fundamental in sport but is not usually found in Sports Induction. First, information has been collected about the chosen topics and from them the didactic proposal has been created. Finally, the viability of applying this sport and these Pedagogical Models in Physical Education classes is positively assessed.

KEY WORDS: Sports Induction, alternative sports, Gouback, Pedagogical Models, hybridization, Sports Education, Teaching Games for Understanding.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	5
2.	OBJETIVOS.....	6
3.	JUSTIFICACIÓN.....	6
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
4.1	Deporte	8
4.1.1	El deporte educativo	8
4.2	Iniciación deportiva.....	10
4.2.1	Objetivos de la iniciación deportiva	11
4.2.2	Principios y metodología de la iniciación deportiva	11
4.2.3	Modelos didácticos de la iniciación deportiva	13
4.3	Los modelos pedagógicos	15
4.3.1	Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte.....	16
4.3.2	Educación Deportiva	18
4.3.3	Hibridación de los modelos de Enseñanza Comprensiva del Deporte y de Educación Deportiva.....	20
4.4	Deportes Alternativos.....	21
4.4.1	Gouback.....	22
5.	DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	25
5.1	Título	25
5.2	Justificación.....	25
5.3	Legislación educativa.....	25
5.4	Objetivos	25
5.5	Competencias clave.....	26
5.6	Competencias específicas.....	27
5.7	Contenidos.....	28
5.8	Principios metodológicos	31
5.9	Desarrollo de las sesiones.....	32
5.9.1	Fase de organización. Sesión 1.....	32
5.9.2	Pretemporada. Sesiones 2, 3 y 4.....	33
5.9.3	Fase de Competición. Sesiones 5, 6, 7, 8 y 9	34
5.9.4	Fase final. Sesiones 10 y 11	35
5.10	Recursos	36
5.11	Atención a la diversidad	36
5.12	Evaluación.....	38
5.12.1	Criterios de evaluación	38
5.12.2	Modelos de evaluación	38

5.12.3	Técnicas e instrumentos de evaluación	39
5.12.4	Elementos y tiempos del proceso de evaluación	39
6.	CONCLUSIONES.....	40
7.	LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.....	42
8.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
9.	ANEXOS.....	47
	Anexo I. Sesiones	47
	Anexo II. Materiales didácticos.....	54
	Anexo III. Evaluación	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Recursos utilizados en la propuesta de intervención.....	36
Tabla 2	Indicadores de logro	38
Tabla 3	Técnicas e instrumentos de evaluación	39
Tabla 4	Desarrollo sesión 1	47
Tabla 5	Desarrollo sesión.....	48
Tabla 6	Desarrollo sesión.....	49
Tabla 7	Desarrollo sesión.....	50
Tabla 8	Desarrollo sesión.....	51
Tabla 9	Desarrollo sesión.....	51
Tabla 10	Desarrollo sesión.....	52
Tabla 11	Desarrollo sesión.....	52
Tabla 12	Desarrollo sesión.....	53
Tabla 13	Desarrollo sesión.....	53
Tabla 14	Criterios de evaluación Decreto 38/2022	67
Tabla 15	Escala numérica para evaluar	68

1. INTRODUCCIÓN

En este Trabajo Fin de Grado se trabajará el Gouback, un deporte alternativo que busca lograr una mayor motivación e inclusión por parte de los alumnos a través de sus elementos principales y sus normas, desmarcándose de los deportes tradicionales que se utilizan frecuentemente en las programaciones de Educación Física. De esta manera, los alumnos podrán aprender otro deporte nuevo y también motivarlos para que sigan teniendo interés por descubrir otras disciplinas deportivas novedosas.

El Gouback se va a trabajar desde la Iniciación Deportiva, porque los alumnos aprenderán desde el inicio la práctica deportiva y los elementos de este deporte. Para ello se utilizará una hibridación de los modelos pedagógicos de Enseñanza Comprensiva del Deporte y Educación Deportiva.

El trabajo se va a dividir en varias partes. En primer lugar se van a desarrollar los objetivos que se van a perseguir con esta propuesta y la justificación personal y académica del tema que he elegido para posteriormente pasar a la fundamentación teórica. La fundamentación teórica está desarrollada desde lo más global hasta lo más específico, empezando con el deporte y sus características para que pueda ser educativo. Después se trata la Iniciación Deportiva, sus principios y sus principales enfoques, los modelos pedagógicos, el Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte, el modelo de Educación Deportiva, su hibridación y, por último, los deportes alternativos y el Gouback, que es el deporte con el que se va a desarrollar la propuesta de intervención.

A continuación, se desarrolla la propuesta de intervención, destinada para una clase de 24 alumnos de sexto de Educación Primaria, con una temporada de 11 sesiones en las que se trabaja el Gouback utilizando la hibridación de los modelos mencionados. Más adelante se realizan las conclusiones en relación con los objetivos propuestos en el trabajo, las limitaciones sobre la intervención y las posibles líneas de investigación a partir de este trabajo.

Finalmente se podrán consultar las referencias bibliográficas y los anexos que se han utilizado para elaborar este trabajo. En los anexos se encuentran el desarrollo de las sesiones de la propuesta, los materiales elaborados y algunos instrumentos de evaluación.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este Trabajo Fin de Grado es diseñar una propuesta didáctica para el área de Educación Física, donde se trabaje la Iniciación Deportiva a través de un deporte alternativo como es el Gouback y utilizando los modelos pedagógicos de Educación Deportiva y el Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte. Específicamente, los objetivos que se quieren conseguir con este trabajo son los siguientes:

1. Comprobar la idoneidad de los deportes alternativos para conseguir motivación e inclusión.
2. Investigar la viabilidad y efectividad de la implementación de los modelos pedagógicos de Enseñanza Comprensiva del Deporte y el Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte.
3. Desarrollar la capacidad de reflexión y toma de decisiones de los alumnos a través del juego en las clases de Educación Física.
4. Promover valores positivos de la competición deportiva, dando importancia al juego limpio, juego en equipo y respeto a compañeros y rivales.
5. Fomentar la autonomía por parte de los alumnos en las clases de Educación Física.

3. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo significa terminar con el Grado de Educación Primaria y la mención en Educación Física, en la que he tenido la oportunidad de aprender muchos aspectos y metodologías a tener en cuenta para proporcionar una Educación Física de calidad para los alumnos. A lo largo de estos cuatro años de carrera siempre he tenido asignaturas relacionadas con la Educación Física, la actividad física o con el deporte y de todas ellas he ido seleccionando conceptos, ideas, procedimientos, metodologías, etc. que me han parecido eficaces o que me han llamado la atención porque me han parecido innovadoras para mi próximo futuro como docente. En este trabajo quiero demostrar todo lo aprendido durante estos últimos años.

A nivel personal, desde muy pequeño he tenido contacto con el deporte, siempre he estado interesado en la práctica deportiva y en conocer nuevos deportes ya sea dentro o fuera del entorno escolar, tanto deporte practicado como deporte como espectáculo y a modo de entretenimiento, disfrute, conseguir un bienestar personal y para relacionarme con otras personas. Además de todos los beneficios que se han demostrado en base a la actividad física y

el deporte, considero el deporte como una herramienta fundamental de socialización en nuestra sociedad, y por lo tanto, que tiene que estar presente en la educación de los más jóvenes.

El deporte está muy arraigado en las programaciones de Educación Física, sobre todo con los más tradicionales (fútbol, baloncesto, balonmano, vóley, etc.). Para ofrecer otras alternativas y buscar una mayor inclusión y motivación para los alumnos, he decidido utilizar un deporte alternativo. He escogido especialmente el Gouback porque es un deporte de equipo que tiene alguna similitud con los deportes más populares que los alumnos suelen practicar en su tiempo libre, que permite realizar partidos o competiciones y porque tiene elementos y normas que pueden resultar atractivas a los alumnos a la hora de jugar.

Una de las primeras metodologías que conocí para enseñar deporte en Educación Física fue la Enseñanza Comprensiva del Deporte. Esta metodología permite que todos los alumnos puedan conocer activamente el deporte que vayamos a trabajar, independientemente de sus habilidades y destrezas físicas, desarrollando la reflexión y la toma de decisiones a través de juegos que se adapten a sus necesidades. Después de varias experiencias positivas con la implementación de este modelo, le considero muy adecuado para enseñar diferentes deportes a mis alumnos.

Durante este curso he aprendido lo que son los modelos pedagógicos, he tenido experiencias con muchos de ellos e incluso he aprendido que se pueden hibridar para potenciarse unos a otros y adecuarse mejor a las características de los alumnos. Para trabajar Iniciación Deportiva junto con la Enseñanza Comprensiva del Deporte, uno de los modelos que me pareció más atractivo y con el que se puede motivar a los alumnos fue el modelo de Educación Deportiva. Este modelo permite simular una temporada competición al igual que en el deporte tradicional, en la que además los alumnos tienen que desempeñar un rol con el que desarrollarán su autonomía, el trabajo en equipo y el respeto hacia los compañeros.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 Deporte

Actualmente, el deporte es considerado un fenómeno cultural, es decir, es una de las actividades que más arraigo tienen y que más gente consigue juntar en nuestra sociedad (Corrales, 2010). Por lo tanto, se convierte en un elemento que tiene que estar en el sistema educativo y el área en el que mejor se puede trabajar por sus características es en Educación Física, ya que comparten características al buscar el mantenimiento de la salud, corregir los desequilibrios sociales, mejorar la inserción social y fomentar la solidaridad de las personas que lo practican (Corrales, 2010).

Según Blázquez (1995), los contextos en los que podemos llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje de un deporte son:

- El deporte competitivo, es el que se practica con el objetivo de superar a un contrario o superarse a sí mismo. La meta es conseguir grandes resultados por lo que necesita sacrificio y entrenamiento para conseguir los objetivos deseados.
- El deporte recreativo, es el que practicamos en nuestro tiempo libre por placer y diversión, en el que no importa tanto las reglas oficiales ni el resultado y en el que el principal componente es la socialización.
- El deporte educativo, es todo aquel que pretende colaborar con el desarrollo y potenciar los valores del individuo que lo practica, es decir, que fomente el desarrollo y la mejora de las capacidades cognitivas, afectivas, sociales, motrices y psicomotrices de las personas que lo practican. Este tipo de deporte es el que tenemos que tener en cuenta con los niños y jóvenes.

4.1.1 El deporte educativo

Tenemos que tener claro que el deporte no es educativo por sí mismo, sino que para que llegue a serlo tiene que cumplir unas características básicas que además lo alejen del deporte como espectáculo o del deporte de alta competición. Para que pueda ser utilizado en las clases de Educación Física, el maestro será el encargado de quitar al deporte sus características menos educativas como son el elitismo, la falta de coeducación, la importancia del resultado o la total especialización de los alumnos respecto al deporte que estemos practicando (Corrales, 2010).

Varios autores han hecho mención a estas características que tiene que cumplir el deporte para que pueda ser considerado como educativo (Feu, 2000; Fraile, 1996; Giménez y Castillo, 2001):

- Que contribuya como medio educativo para la formación integral.
- Que permita desarrollar hábitos higiénicos y conductas saludables.
- Que se relacione con la formación en valores y actitudes positivas vinculadas a la práctica deportiva.
- Que permita mejorar las habilidades motrices y capacidades perceptivas de las personas que lo practican.
- Que primen la cooperación por encima de la competición.
- Permitir la reflexión y la toma de decisiones
- Que ofrezcan diversión y placer mientras se practica
- Que no sea discriminatorio y que puedan participar todos
- Que ayude a conocer actividades físico deportivas para utilizar en el tiempo de ocio

Además de estas características, Sánchez-Bañuelos (1986) aporta cuatro componentes fundamentales que debe tener el deporte cuando lo llevemos a cabo en el ámbito educativo:

1. Componente lúdico: a través del juego podemos entender mejor la realidad, comunicarnos con los demás y a aproximarnos al mundo adulto.
2. Componente agonístico: la competitividad de una manera bien trabajada puede ser muy enriquecedora al desarrollar actitudes presentes en la vida real, por ejemplo, la capacidad de mejorar y de superación.
3. Componente normativo: el deporte nos permite aprender el cumplimiento de reglas y normas, que son la base en el funcionamiento de nuestra sociedad y de la convivencia y del respeto a los demás.
4. Componente simbólico: a través del deporte los alumnos se podrán enfrentar a algunos aspectos de la realidad que no les puede resultar agradable.

El deporte en el ámbito educativo se trabaja a través de la iniciación deportiva, aproximando al alumno a las diferentes prácticas deportivas escogiendo las que más se adapten a sus intereses, posibilidades y limitaciones (Corrales, 2010).

4.2 Iniciación deportiva

El concepto de Iniciación deportiva se puede definir como el período en el que el niño empieza a aprender la práctica de uno o varios deportes, como una acción pedagógica que va evolucionando progresivamente hasta llegar al dominio de cada disciplina deportiva que se trabaje. Para llevar a cabo el proceso de iniciación deportiva debemos de tener en cuenta dos aspectos fundamentales: los niños y la metodología (Blázquez, 2021).

En cuanto a los niños y el proceso de iniciación deportiva, no hay una edad establecida para que se inicien en los deportes, sino que tenemos que tener en cuenta el desarrollo del alumno y la capacidad de adquisición del movimiento para empezar con el aprendizaje de los elementos técnico-táctico de cada deporte (Contreras et al., 2009). Para que los alumnos vayan adquiriendo nuevas habilidades y diferentes aspectos que forman el deporte que estamos trabajando, el profesor debe saber estimularlos y provocarlos a través de experiencias didácticas nuevas, ya que la manera que tienen los niños de jugar dependen principalmente de sus experiencias previas (Blázquez, 2021).

En cuanto a la metodología, hay dos formas opuestas que se utilizan en las iniciaciones deportivas, los métodos tradicionales y los métodos activos.

Los métodos tradicionales son los que están orientados hacia la búsqueda del rendimiento, el resultado y de un producto final, poniendo el foco de atención en el aprendizaje de la técnica, la ejecución o la mecanización de gestos estereotipados de la disciplina deportiva que se esté practicando. Cuando se han adquirido estos conocimientos procedimentales del deporte, se empieza a enseñar elementos tácticos del mismo, aunque en muchas ocasiones solo demuestran interés aquellos que ya se ven habilidosos en el deporte (Contreras et al., 2009). En este modelo el papel del profesor consiste en vigilar la validez de los ejercicios y de las situaciones específicas que se plantean. (Blázquez, 2021).

En contra, los métodos activos se centran más en el proceso de aprendizaje a través de la percepción, toma de decisiones y la toma de conciencia de los elementos técnico-tácticos que se desarrollan en la práctica, a través de situaciones reales de juego en adaptaciones del deporte reglado adaptadas a las posibilidades de los alumnos con juegos modificados o minideportes (Contreras et al., 2009). El elemento fundamental es el juego, a partir del cual se elabora el proceso de enseñanza-aprendizaje, partiendo de juegos simples mientras que se va aumentando en dificultad hasta llegar a juegos reglados antes de poner en práctica el propio deporte. En

estos métodos, el profesor pasa a tener un rol de animador, que facilita la reflexión y la comprensión entre sus alumnos (Blázquez, 2021).

Los principales modelos que se utilizan en la iniciación deportiva serán tratados en un posterior epígrafe. A raíz de estos métodos activos, a continuación indicaremos los principales objetivos que se pretenden conseguir a través de la iniciación deportiva.

4.2.1 Objetivos de la iniciación deportiva

Antón y Dolado (1997) nos señalan los cuatro objetivos que se persiguen a través de la iniciación deportiva:

1. Que los alumnos comprendan la lógica interna del deporte (fundamentos del juego, elementos clave, diferentes roles, etc.).
2. Que los alumnos adquieran hábitos higiénico-educativos.
3. Que los alumnos asimilen los conceptos técnico-tácticos específicos del deporte que se trate como pases, remates, golpes, lanzamientos, fintas, etc., sus relaciones y medios tácticos como desmarques, bloqueos, paredes, etc.
4. Que los alumnos satisfagan sus necesidades psicológicas de diversión.

4.2.2 Principios y metodología de la iniciación deportiva

La iniciación deportiva supone pasar de un juego de niño al juego de adulto, para ello se plantean dos maneras para hacerlo (Blázquez, 2021):

1. Imitando directamente el juego adulto, iniciarse desde la propia práctica del deporte en sí, partiendo de las posibilidades y características evolutivas de los niños.
2. Ayudando a los alumnos a descubrir progresivamente los principios comunes de los deportes, proponiendo etapas, niveles de dificultad y estímulos que puedan perfeccionar.

Algunas orientaciones para llevar a cabo actividades deportivas en Educación Primaria son (Cajas Rojas, en Llanos et al., 1992, p.13):

- Dar a conocer a los alumnos diferentes tipos y fundamentos de un amplio número de especialidades deportivas.
- Resaltar las estrategias básicas del juego en cuanto a cooperación y oposición.
- Que las actividades sean motivantes, sin riesgos y sin la búsqueda de rendimiento.

- Resaltar en las actividades actitudes como el esfuerzo personal, importancia del grupo, etc. más que el resultado u otros aspectos competitivos.

Para programar debemos de tener en cuenta tres aspectos importantes: la situación inicial de la que parten los alumnos, el objetivo final que se pretende y el proceso de enseñanza (Blázquez, 2021).

Para conocer la situación inicial en la que se parte, principalmente en los deportes de equipo, según Blázquez (2021), se pueden encontrar dos situaciones diferentes, el juego infantil y el juego del niño que empieza:

En el juego infantil, no todos participan. Cuando un jugador tiene la pelota, los demás corren detrás de él, tratando de recibirla o arrebatársela. No hay equipos definidos en ataque o defensa, ya que el objetivo de los jugadores es conseguir el balón.

En el juego del niño que empieza, se pueden observar algunos elementos tácticos. En ataque, el jugador que tiene el balón lo lleva hacia la meta contraria e intenta marcar un gol, si no, lo pasa al compañero más cercano o lanza el balón de cualquier manera. Los alumnos que no tienen el balón permanecen inmóviles observando al que lo tiene y se dirigen hacia él con la idea de que les pasará el balón. En defensa, los alumnos observan al jugador que tiene el balón, se posicionan entre él y el adversario más cercano e intentan interceptar el pase si el balón pasa cerca de ellos.

Los objetivos principales de la iniciación deportiva, además de la habilidad motriz, son que los alumnos aprendan a procesar información y solucionar diferentes problemas en el contexto de juego que se les presente, consiguiendo que todos participen en equipo, que se organicen en ataque y defensa, que intenten impedir que el equipo contrario ataque y defienda, etc. (Valero, 2005),

En relación con el proceso de enseñanza, Blázquez (2021) nos expone unos criterios didácticos a tener en cuenta para hacer una adecuada selección de juegos:

- Tener potencial educativo, es decir, que tenga valor para la formación física de los alumnos y que permita desarrollar otras habilidades como la atención, concentración, percepción, etc.
- Adecuarse a las particularidades psíquicas, intelectuales y físicas de los alumnos, para ejercer una influencia correcta en relación con el desarrollo del niño.

- Motivar a los alumnos, para que los alumnos desarrollen su personalidad y para conseguir una mayor eficacia pedagógica.
- Tener una serie de juegos “clave”, que por su interés, valor formativo, dificultad estratégica, etc. puedan ser repetidos frecuentemente.
- Que sirvan como preparación para la práctica del deporte que estemos trabajando.

4.2.3 Modelos didácticos de la iniciación deportiva

Hemos comentado con anterioridad que uno de los aspectos más importantes de la iniciación deportiva es la metodología que se emplea, es decir, cómo vamos a enseñar a nuestros alumnos. Siguiendo los principios de los métodos activos, Devís y Sánchez (1996) nos hablan sobre dos modelos de enseñanza de los juegos deportivos, los modelos verticales de enseñanza centrada en el juego y los modelos horizontales de enseñanza centrada en el juego.

En los modelos verticales de enseñanza centrada en el juego, se parte de la premisa de que cada deporte es diferente a los demás y requiere una enseñanza específica y diferenciada (Jiménez, 2010), sin tener en cuenta la posible transferencia que puede tener respecto a otros juegos deportivos (Devís y Sánchez, 1996). Para conseguir aprender los aspectos tácticos y técnicos básicos del deporte que se ha elegido, hay que cuidar la progresión de los juegos que se lleven a la práctica, empezando por juegos simplificados, que son juegos en el que se adaptan algunas reglas como el número de jugadores, el tamaño del terreno de juego o la flexibilidad de algunas reglas (Thorpe et al., en Devís y Sánchez, 1996, p. 9), a continuación se hacen “minideportes”, para finalmente terminar jugando a la versión oficial del deportes (Devís y Sánchez, 1996).

Los modelos horizontales de enseñanza centrada en el juego, parten de una iniciación común a varios juegos deportivos apoyados sobre estructuras comunes y similitudes tácticas entre ellos (Jiménez, 2010). Almond (1986) presentó una clasificación para organizar los juegos deportivos por su estructura similar. Estos deportes son:

- Juegos de Blanco y diana, consisten en que un móvil alcance con el menor número de intentos o con mayor precisión las dianas o metas del juego, por ejemplo el golf, los bolos, los dardos, etc. (Devís y Peiró. 1992).
- Juegos de bate y campo, un equipo lanza un móvil dentro del espacio de juego intentando complicar o retrasar la devolución o recogida de este al equipo contrario mientras hacen carreras en una zona determinada, por ejemplo el béisbol o el cricket (Devís y Peiró. 1992).

- Juegos de cancha dividida, hay un móvil que tiene que tocar el espacio de juego del oponente intentando que este no lo pueda devolver o que lo haga en malas condiciones para conseguir una ventaja, por ejemplo el tenis, el voleibol, frontón, etc. (Devís y Peiró. 1992).
- Los deportes de invasión, en los que hay dos equipos que tienen que alcanzar la meta contraria con un móvil tantas veces como sea posible y sin que el otro equipo lo consiga más veces que ellos, por ejemplo el fútbol, el baloncesto, el hockey, etc. (Devís y Peiró. 1992). Este tipo de deportes es el que se trabaja en este trabajo.

Dentro de los modelos horizontales de enseñanza centrada en el juego encontramos dos versiones, el modelo estructural y el modelo comprensivo. Estos comparten la idea de que hay deportes que tienen una estructura común y se puede iniciarse a ellos de una manera común (Devís y Sánchez. 1996), pero el modelo que está más utilizado es el modelo comprensivo.

El modelo comprensivo se basa en la enseñanza de la táctica de los distintos tipos juegos deportivos a través de los juegos modificados y las intervenciones del profesor en forma de preguntas a los alumnos para guiar su aprendizaje. Los juegos modificados son las actividades principales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, son juegos globales en los que se modifican las reglas o se exageran aspectos tácticos y se reducen las exigencias técnicas y físicas para adaptarse a las necesidades de los alumnos. En este modelo, aunque se centre en la práctica, también va incluyendo aspectos técnicos sencillos en la realización de cada una de las actividades (Devís y Sánchez. 1996).

A partir de este último modelo, que principalmente se basa en la enseñanza y comprensión de la táctica de los deportes, surge el Modelo integrado Técnico-Táctico, que se encuentra en una posición intermedia entre los modelos que defienden el uso de la táctica como eje principal y los modelos más tradicionales que se basan en la utilización de la técnica (Castejón y López, 2005).

Este modelo propone empezar a trabajar partir de los fundamentos técnicos más básicos de cada deporte (López-Ros, 2016). En la iniciación deportiva, tanto técnica como táctica van de la mano y se complementan la una de la otra, porque estos dos aspectos aparecen de manera conjunta en el juego y no tiene sentido trabajar una sin la otra. No tiene sentido avanzar en la toma de decisiones dentro de una situación de juego si estas no se pueden ejecutar eficazmente y no se va a tener éxito. (Castejón y López, 2005).

Para aplicar este modelo, hay que seguir una serie de fases (Castejón y López, 2005):

El punto de partida es la fase de habilidades y destrezas básicas, en la que los alumnos van dominando y consolidando las habilidades y destrezas básicas del deporte y asentando la base para empezar a conocer el deporte.

Cuando los alumnos ya tienen cierto dominio en la técnica del deporte, se pasa a una segunda fase en la que se integran las habilidades técnicas y tácticas de forma simultánea, equilibrando la exigencia de las dos. Cuando la exigencia de la técnica tenga que ser más precisa se reduce la carga de la táctica y viceversa.

Por último, en la tercera fase se ponen en práctica las habilidades técnicas y tácticas aprendidas con anterioridad, en situaciones similares a un partido, donde se encuentran con situaciones reales de juego, sus reglas, puntuación, etc.

Posteriormente, las fases dos y tres se van repitiendo de manera cíclica, de tal manera que después de aplicar lo aprendido en situaciones reales de juego se vuelve a aprender y mejorar en las habilidades que sean necesarias, para que puedan volver a ser aplicadas en un contexto real y así sucesivamente.

Además de estas metodologías que se aplican en la iniciación deportiva, en los últimos años han ido apareciendo otros modelos pedagógicos que cada vez van teniendo una mayor presencia en las clases de Educación Física, y que también voy a utilizar en este trabajo.

4.3 Los modelos pedagógicos

Los modelos pedagógicos se identifican como alternativas sólidas para aquellos maestros que busquen una mayor implicación en los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada uno de los modelos pedagógicos se centran en los cuatro elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje (docente, estudiante, contenido y contexto) y tienen como objetivos encontrar mayores y mejores experiencias para todos sus estudiantes, conocer el deporte desde varias perspectivas, aumentar el nivel de adherencia a la práctica de actividad física o conseguir una mejora en cuanto a la salud individual y colectiva (Pérez-Pueyo et al., 2021).

Cada uno de los modelos pedagógicos que queramos llevar a nuestra aula se deben de entender como una estructura de andamiaje en la que los maestros desarrollan sus unidades didácticas, ya que cada uno de ellos incluye una base teórica, un plan de enseñanza, unos resultados concretos, comportamientos de los docentes y de los alumnos esperados, secuenciación de las

actividades y medidas para valorar los aprendizajes y su correcta puesta en práctica. (Metzler, en Pérez-Pueyo et al., 2021, p. 16). En ningún caso los podemos entender como estructuras cerradas o estrictas, sino que debemos de adaptarlos a nuestras necesidades y nuestro concepto sin obviar los elementos y características que los identifican (Pérez-Pueyo et al., 2021).

Existe una amplia variedad de modelos pedagógicos, por su consolidación en los centros educativos se pueden clasificar en tres grupos:

- Modelos pedagógicos consolidados (Casey y Kirk, en Pérez-Pueyo et al., 2021, p. 19):
 - El aprendizaje cooperativo.
 - Enseñanza Comprensiva del Deporte.
 - Educación deportiva.
 - Responsabilidad Personal y Social.
- Modelos pedagógicos emergentes (Fernández et al., en Pérez-Pueyo et al., 2021, p. 19):
 - Estilo actitudinal.
 - Educación Física relacionada con la salud.
 - Aprendizaje servicio.
 - Educación Aventura.
 - Autoconstrucción de materiales.
 - Ludotécnico.
- Hibridación de varios modelos pedagógicos

En cualquier caso, para que un planteamiento metodológico pueda ser considerado modelo pedagógico debe de cumplir una serie de fundamentos teóricos, tener evidencias científicas y tener apoyo institucional (Pérez-Pueyo et al., 2021).

A continuación se abordarán de manera más exhaustiva los modelos pedagógicos de Enseñanza Comprensiva del Deporte (ECD), de Educación Deportiva (ED) y la hibridación entre ambos modelos.

4.3.1 Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte (ECD)

Este modelo fue desarrollado por Bunker y Thorpe (1982), en la Universidad de Loughboroug en Reino Unido, cuando se encontraron con metodologías basadas en la técnica de los deportes, que como ya hemos visto con anterioridad, se trataba de tareas o juegos aislados, basados en la repetición y las correcciones técnicas del profesor, en las que se promovían experiencias negativas, poco inclusivas en las que solo resaltaban los más habilidosos (González-Víllora,

2021). Para dar respuesta a estos problemas, estos profesores investigan un enfoque basado en la enseñanza comprensiva del deporte, y de esta manera, ser capaz de desarrollar jugadores inteligentes, que aprendieran la dinámica de cada deporte a través de la conciencia táctica y la apreciación del juego (Gray y Sproule, en González-Víllora, 2021, p.53).

La ECD ha ido evolucionando hasta día de hoy, siempre con el alumno en el centro del proceso, desde la perspectiva horizontal, con deportes que comparten principios tácticos, utilizando juegos modificados en los que la táctica, toma de decisiones, resolución de problemas y sus habilidades de desarrollan al mismo tiempo. (González-Víllora, 2021).

Este modelo tiene cinco elementos básicos en los que a partir de ellos se sustenta la comprensión del jugador, que es el que se sitúa en el centro del aprendizaje (González-Víllora, 2021):

1. Transferencia de aprendizajes: practicar juegos deportivos similares será de ayuda para los alumnos a la hora de transferir sus conocimientos tácticos en otros deportes de la misma categoría.
2. El profesor y la metodología de enseñanza: este modelo se fundamenta a partir de la enseñanza mediante la búsqueda, es decir, a través de las reflexiones, preguntas, debates o ideas que el profesor plantea a los jugadores para el entendimiento de la táctica. En algunos casos pueden ser los propios alumnos los que puedan aprender de otros. Otras estrategias que puede utilizar el docente para buscar la reflexión en sus alumnos son realizar tiempos muertos en los juegos que se practican, representar jugadas en una pizarra para analizar las situaciones que se plantean y “congelar el juego” para que los alumnos perciban y analicen en ese momento las acciones que están teniendo lugar.
3. Enseñanza contextualizada e individualizada: adaptar el modelo pedagógico al contexto y a las características de los estudiantes, a través de los juegos modificados adaptados a los ritmos de aprendizaje de los alumnos y aportando feedback aplaudiendo la toma de decisiones o acciones positivas observadas y utilizar los errores de los alumnos como forma de aprendizaje.
4. Juegos modificados: son aquellos juegos orientados al aprendizaje de los deportes en los que se modifican algunos de sus características para facilitar el aprendizaje de uno o varios elementos de juego del tipo de deporte que se esté practicando.
5. El desarrollo táctico-técnico: enfocar el aprendizaje en la toma de decisiones en contextos de juego real, conociendo aspectos fundamentales del juego como son la

percepción, la atención y la anticipación, teniendo en cuenta a su vez la técnica del deporte trabajado.

González-Víllora (2021) nos muestra una estructura de sesión básica con varias fases para llevar a cabo las sesiones planteadas con este modelo pedagógico.

La primera fase consiste en realizar un juego modificado para que los jugadores aprendan solucionando el problema táctico planteado y poder conseguir el objetivo del juego.

La segunda fase es de reflexión o de concienciación táctica, en ella se reflexiona sobre los conceptos tácticos que han aparecido en el anterior juego a través de preguntas y respuestas de los jugadores o situaciones en las que se han observado el qué y el para qué de la táctica.

La tercera fase consiste en una práctica de habilidad, se realiza cuando surge la necesidad de aprender algún elemento más técnico para poder mejorar el juego. En esta fase se realizan tareas correctivas en cuanto a la técnica o juegos sencillos donde sea fácil utilizarla.

En la cuarta fase se juega a otro juego modificado o se vuelve al juego de la primera fase, pero de una manera más compleja tácticamente y que se acerca más al deporte que se está aprendiendo.

La quinta y última fase corresponde con una reflexión final para reflexionar y asentar los conceptos aprendidos y hacer una autoevaluación de lo que se ha realizado durante la sesión.

4.3.2 Educación Deportiva (ED)

Este modelo nace en Nueva Zelanda a través de un grupo de trabajo de profesores en el que Siedentop (1994), puso por en práctica por primera vez este modelo y debido a las buenas experiencias, se fue extendiendo a través del “boca a boca” a otros docentes de Educación Física desembocando en la publicación del libro *Sport education: quality PE through positive sport experiences* que servía como manual para docentes y en el que se reflejaba la definición del modelo, como llevarlo a la práctica y su evaluación (Calderón y García-López, 2021).

Siedentop (1994) criticaba que el deporte que observaba en la escuela le faltaba algunos de los elementos básicos que hacen que el deporte tenga un verdadero significado social para los alumnos. Estos elementos básicos son: la organización por temporadas, la afiliación a un equipo, la competición, el registro de datos, la festividad y un evento culminante (Fernández-Río et al., 2018).

Otros de los elementos esenciales que Siedentop (1994) introdujo en su modelo pedagógico son el desarrollo de roles, la preparación de los materiales curriculares y la adaptación de las actividades o formas jugadas para la participación de todos los estudiantes (Calderón y García-López, 2021).

En cuanto a los roles, cada alumno desempeña un mínimo de dos roles, el de jugador y otro rol dentro del equipo que puede ser entrenador, preparador físico, etc. Además de estos roles también puede haber roles fuera del equipo más destinados a la fase de competición como pueden ser de árbitro, juez de línea, experto en datos, etc. Los roles y las tareas que se tienen que ejercer en cada rol se acordarán a principio de la pretemporada de manera consensuada del maestro con los alumnos. También es importante asignar roles suplentes por si se da el caso que un compañero no pueda asistir a clase (Calderón y García-López, 2021).

Otro elemento fundamental son los materiales curriculares que se van a utilizar, este modelo supone la preparación de una serie de materiales que nos van a servir de ayuda como guías de los procesos que se van a seguir en la aplicación práctica, por ejemplo el calendario de la temporada, hojas de registro, hojas de roles, reglamento deportivo, etc. (Calderón y García-López, 2021).

Como ayuda para la puesta en práctica de una temporada completa, Calderón y García-López (2021) nos proponen una estructura básica de temporada y estructura de sesión para cada una de sus fases.

Hay dos tipos de temporadas dependiendo de la modalidad deportiva que queramos trabajar, la temporada integrada y la temporada por bloques. La temporada integrada se utiliza para deportes que tengan varias modalidades como el atletismo o la gimnasia, introduciendo cada disciplina de manera secuencial. Y la temporada por bloques, que es la que se va a abordar en este trabajo, sigue la estructura que ya se ha comentado con anterioridad (Calderón y García-López, 2021). A continuación se destacará la estructura básica de sesión para cada una de las fases de la temporada.

Previamente a la temporada es importante dedicar una sesión a la fase introductoria en la que se explica el formato de la temporada, reglas, rutinas, expectativas y todo lo que sea necesario; se explicará claramente los objetivos que se van a desarrollar en la temporada; se forman los equipos de una manera heterogénea y deciden su nombre color, etc.; se acuerdan los roles que va a tener cada alumno; y se asignan las zonas de práctica que va a tener cada equipo (Calderón

y García-López, 2021). Una vez organizado, se comienza la temporada con la fase de pretemporada.

La pretemporada tiene como principal objetivo que los alumnos desarrollen los aprendizajes básicos en cuanto a la táctica y la técnica del deporte, el conocimiento del deporte y aprender su rol asignado. Cada sesión seguirá el siguiente esquema (Calderón y García-López, 2021):

- Fase inicial: con una asamblea inicial y calentamiento
- Fase principal: actividades para aprender contenidos tácticos y técnicos
- Fase final: reuniones de equipo donde se reflexionará sobre lo trabajado en la sesión.

En la fase regular de competición nos encontramos con dos tipos de sesiones, sesiones de entrenamiento y jornadas de competición. En esta fase los alumnos trabajan de manera más autónoma dentro de sus roles. Las sesiones de entrenamiento se centran en la profundización de los aprendizajes de la técnica y la táctica deportiva pero con mayor profundidad y autonomía por parte de los alumnos. En las jornadas de competición se jugarán los partidos que serán organizados por los equipos que no tengan que jugar el partido en ese momento cumpliendo los roles de organizador, árbitro, etc. (Calderón y García-López, 2021).

Por último, la fase final de la temporada se puede plantear como una jornada de competición más especial, para finalizar con un gran evento que cierra la temporada (Calderón y García-López, 2021).

Este modelo siempre hay que observarlo desde un punto de vista flexible que es necesario estar muy adaptado al contexto en el que lo vayamos a realizar (Siedentop, 1994).

4.3.3 Hibridación de los modelos de Enseñanza Comprensiva del Deporte y de Educación Deportiva

Una hibridación es un planteamiento que consiste en unir varios modelos pedagógicos debido a que no existe un modelo pedagógico perfecto que se adapte a todas las necesidades del contexto, profesor, alumnos y contenidos. Por lo que una buena solución es utilizar los elementos más significativos de cada uno de ellos para poder realizar una educación más adaptada al concepto específico en el que nos encontramos (Pérez-Pueyo et al., 2021).

Según García-López y Gutiérrez (2016), los modelos ECD y ED son compatibles porque ambos tienen aspectos que aportan al otro y se potencian mutuamente cuando son utilizados conjuntamente.

Estos dos modelos son compatibles porque el contenido que trabajan principalmente es el deporte centrado en el juego, consideran de gran importancia los dominios motrices y cognitivos y sobre todo, los alumnos se encuentran siempre en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje (García-López y Gutiérrez, 2016).

Según Collier (2005), los elementos en los que se complementan los modelos de Enseñanza Comprensiva y de Educación Deportiva son:

- En la ECD, hay una mayor profundización en el análisis de los deportes, utilizando la reflexión y la táctica como elementos centrales.
- La ED está más enfocada a elaborar una unidad didáctica motivante a través del desarrollo de una temporada, la afiliación a un equipo, el desarrollo de un papel importante dentro de él o la competición, añadiendo el componente de socialización que es fundamental en el deporte.

Para llevar a cabo la hibridación, el modelo ED es el que utilizamos como base, la unidad didáctica se estructura como una temporada de ED y la ECD se introduce en diferentes momentos como en la pretemporada o las sesiones de entrenamiento donde tiene que haber un mayor peso para la enseñanza de la técnica y de la táctica (García-López y Gutiérrez, 2016).

4.4 Deportes Alternativos

Los deportes alternativos (DA) aparecen en España en los años 90, a través de una corriente internacional que buscaba un deporte para todos. Querían encontrar la integración global en el deporte a través del ámbito educativo, mediante la utilización de elementos muy novedosos en esa época (Fierro et al., 2016).

A lo largo de los años varios autores han ido aportando sus propias definiciones con las características principales de los deportes alternativos:

Barbero (2000) define deporte alternativo como deportes que se diferencian de los tradicionales por el uso de un material que se utiliza de manera diferente para el que fue diseñado originalmente.

Hernández (2007) los define como aquellos deportes que en contra de los deportes tradicionales, persiguen un carácter participativo y explícito en el desarrollo de valores y conductas positivas a través de la modificación de las normas o la utilización de un material novedoso.

Finalmente, Requena (2008) añade que los deportes alternativos suelen compartir características con los deportes que ya conocemos y que aunque estos presenten una competición, se busca primar la cooperación frente a la competición.

Por lo tanto, podemos definir los deportes alternativos como modalidades deportivas que aunque compartan similitudes con los deportes tradicionales, se alejan de ellos buscando una mayor participación e inclusión de todos los jugadores y el desarrollo valores y de conductas positivas, a través de modificar las normas de juego y/o utilizando un material de una manera diferente a la que fue diseñado.

Actualmente es interesante trabajar con deportes alternativos porque ofrecen nuevas posibilidades educativas, recreativas, de actividad física y diversión evitando la rutina que se puede ocasionar al trabajar en todo momento los deportes tradicionales, además de que son fáciles de llevar a la escuela porque el material suele ser asequible (Ruíz, 1996). También puede ser muy beneficiosos a la hora de introducirlos en las programaciones porque podemos obtener resultados muy valiosos en cuanto a desarrollo motriz o intelectual, cooperación, coeducación, valores, etc. (Lara y Cachón, en Fierro et al., 2106, p.43).

“Por tanto, los DA son una herramienta óptima para las clases de EF, puesto que permiten aumentar la motivación y la participación, así como fomentan y transmiten la inclusión de todo el alumnado, independientemente de sus capacidades” (González-Coto et al., 2022, p.4).

4.4.1 Gouback

El Gouback es un deporte alternativo de colaboración-oposición, mixto, inclusivo y de cancha compartida en el que se enfrentan dos equipos de cinco jugadores entorno a una portería central (Manso-Lorenzo et al., 2019), que destaca por sus elementos técnicos y tácticos en los que el terreno de juego, portería y balón se convierten en el principal motivo de motivación para los alumnos, además ayuda a desarrollar el pensamiento lógico-matemático. El objetivo principal del juego es anotar 15 puntos e intentar mantenerlos durante el tiempo de juego (González-Coto et al., 2022).

Este deporte alternativo fue creado en el año 2016 en Madrid, debido a la preocupación de un docente por la falta de motivación y de participación por parte de sus alumnos en las clases de Educación Física. Esta modalidad ha llegado a distintos lugares de España e incluso a otros países del Mundo, llegando a crear la Asociación Internacional de Gouback para que más personas puedan conocer este nuevo deporte (González-Coto et al., 2022).

El reglamento oficial del Gouback y otros aspectos esenciales para el juego vienen recogidos en la página oficial de Gouback (2022) y es el siguiente:

El terreno de juego consta de un área central y circular en el que se encuentran las porterías y en el ningún jugador puede entrar, también hay tres zonas divididas en partes iguales, que son nombradas como área 1, 2 y 3.

Para jugar, los materiales que se necesitan son una pelota y tres postes. La pelota oficial es de espuma con forma de esfera achatada por los polos. Si en el centro no se dispone de ella, se puede adaptar con un balón de gomaespuma normal (González-Coto et al., 2022). Los postes serán las porterías, que se deben colocar en el área circular formando un triángulo equilátero, si no hay material oficial, se puede adaptar con churros de piscina, picas, y conos (González-Coto et al., 2022).

Los equipos son mixtos, aunque no hay un número mínimo o máximo para cada género. Cada equipo tiene 6 integrantes y en el partido juegan 5 de ellos, se pueden hacer cambios.

El partido de Gouback tiene una duración de 30 minutos, dos partes de 15 minutos con un descanso de 10 minutos entre ellas.

El objetivo del Gouback es sumar puntos positivos hasta llegar a 15 e intentar mantener los 15 puntos evitando sumar puntos negativos.

- Los puntos positivos se consiguen cuando un jugador es capaz de pasar el balón a través de la portería y que limpiamente un compañero lo recepcione antes de que toque el suelo o sea interceptado por el rival.
- Los puntos se anotan en función de la zona donde se recibe la pelota (1, 2 o 3 puntos). Los puntos negativos se consiguen cuando un jugador pasa el balón a través de la portería golpeándolo con el pie y un compañero consigue atraparlo. En este caso, el equipo que anota resta al equipo contrario 1, 2 o 3 puntos en función del área donde se recibe la pelota.

En cuanto al juego, el partido empieza con el equipo defensor en círculo en torno al área central y el equipo atacante alrededor del equipo defensor, estas posiciones se retoman cuando se reinicia la jugada en el cambio de posesión. La posesión de balón tiene que ser menor de 5 segundos o de 5 pases en una misma zona. Para que el pase de gol se efectúe de manera correcta, debe de hacerse una o dos manos de manera vertical y el pasador y receptor tienen que estar en

áreas diferentes. Solo se puede interceptar el balón cuando ha pasado limpiamente por alguna portería.

Otras reglas principales en el juego son:

- Ventaja: cuando un jugador del equipo atacante recibe el balón y toca a un jugador del equipo contrario con la mano al pivotar. El jugador que ha sido tocado no puede jugar durante esa jugada, que se reinicia desde el suelo en el mismo sitio donde ha ocurrido la ventaja.
- No chicle: no se puede devolver el balón al mismo jugador que ha hecho el pase.
- Cambio de posesión: cuando el equipo defensor intercepta una jugada cuando el balón cruza la portería, cuando el balón toca el suelo o cuando se cometa una infracción.
- Saque de suelo: cuando se retoma una jugada tras conseguir una ventaja o al reiniciar una jugada después de una infracción.

Durante el juego, las infracciones que pueden señalarse son:

- Avisos: cuando el equipo defensor obstaculiza pases o movimientos del equipo contrario. La jugada se para y se reinicia desde el suelo
- Acumulación de avisos: si se reciben tres avisos para el equipo, pierden dos puntos
- Cualquier falta de respeto o actitud antideportiva se sanciona con dos puntos menos para el equipo infractor.

A modo de conclusión, el Gouback es un deporte que es muy válido para trabajar en Educación Física debido a que tiene reglas sencillas y fáciles de comprender, permite realizar cambios para adaptarlo a nuestros alumnos y no requiere de una gran capacidad técnica, sino que puede ser practicado por todos de una manera comprensiva en el desarrollo de las sesiones (González-Coto et al., 2022).

5. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA

5.1 Título

I Temporada de Gouback de la Historia

5.2 Justificación

Esta Intervención Educativa está diseñada para un grupo de 24 alumnos y alumnas de 6º de Educación Primaria en el área de Educación Física.

En ella los alumnos conocerán un nuevo deporte alternativo, el Gouback. Como todos los deportes alternativos, es un deporte que busca diferenciarse de los deportes tradicionales buscando la inclusión y la participación de todos los alumnos y el desarrollo de valores positivos del deporte a través de sus normas o la utilización de materiales novedosos.

La intervención está diseñada a partir de la estructura de temporada que propone el modelo pedagógico de ED, en la que en sus distintas fases, se van combinado elementos de la ECD (juegos modificados, táctica-técnica, y reflexión) con elementos de ED (pertenencia a un equipo, roles, responsabilidades de los alumnos, entrenamientos y competición), siempre con el alumno como protagonista de sus propios aprendizajes.

5.3 Legislación educativa

Esta Propuesta de Intervención está enmarcada en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, pero más concretamente en el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

5.4 Objetivos

En los objetivos podemos diferenciar entre los objetivos de la etapa de Educación Primaria y los objetivos específicos de esta propuesta de intervención.

En esta Propuesta de Intervención se trabajan los siguientes objetivos de la Etapa de Educación Primaria establecidos en el Real Decreto 157/2022:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática.

- 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.
- Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia.
- Conocer, comprender y respetar las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Los objetivos específicos de esta intervención didáctica son:

- Conocer el Gouback como deporte alternativo, comprendiendo y aplicando correctamente sus normas y reglas.
- Mejorar la capacidad de análisis y la toma de decisiones estratégicas para mejorar el juego aplicando tácticas adecuadas al juego del Gouback.
- Desarrollar con autonomía y responsabilidad las tareas de los roles que se establezcan.
- Promover valores positivos del deporte de competición, fomentando el respeto hacia los compañeros, rivales y las decisiones arbitrales.

5.5 Competencias clave

En esta Propuesta de Intervención se trabajan distintas competencias claves de la Etapa de Educación Primaria que se recogen en el Real Decreto 157/2022:

- *Competencia en comunicación lingüística.* Se trabaja a la hora de interactuar eficazmente con sus compañeros, comprender, expresar e interpretar diferentes conceptos, pensamientos o hechos tanto de forma oral como escrita a lo largo de las sesiones.

- *Competencia matemática.* Cuando se utiliza el razonamiento matemático al llevar el resultado en el marcador, cálculo de puntos obtenidos en un partido, al elaborar clasificación y al manejar el tiempo de un partido o de una sesión.
- *Competencia personal, social y de aprender a aprender.* Se trabaja cuando los alumnos tienen que cumplir con las responsabilidades de su rol, colaborando con sus compañeros y gestionándose su propio aprendizaje.
- *Competencia ciudadana.* Se trabaja al actuar de manera responsable y constructiva dentro de los roles que los alumnos han elegido dentro de su equipo, siguiendo estructuras sociales en las que cada ciudadano desempeña un papel en la sociedad.
- *Competencia emprendedora.* Cuando los alumnos piensan en todas sus capacidades para desempeñar su rol y que todos sus compañeros se puedan beneficiar de ello. Y en la toma de decisiones, innovación, creatividad, resolución de problemas y reflexión que los alumnos se van a encontrar en las distintas sesiones y actividades.

5.6 Competencias específicas

En esta Propuesta de Intervención se trabajan competencias específicas del área de Educación Física reflejadas en el Decreto 38/2022 de Castilla y León.

Competencia específica 1.

Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva antes, durante y después de la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos sistemáticos de actividad física, cuidado del cuerpo y alimentación saludable que contribuyan al bienestar.

Competencia específica 2.

Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

Competencia específica 3.

Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa

Competencia específica 4.

Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

Competencia específica 6.

Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa.

5.7 Contenidos

En esta Propuesta de Intervención se trabajan los siguientes contenidos reflejados en el Decreto 38/2022 de Castilla y León en el área de Educación Física para el sexto curso de Educación Primaria:

A. Vida activa y saludable.

- Salud social: La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.

B. Organización y gestión de la actividad física.

- Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.

- Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.

- Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.

-Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- Toma de decisiones:

- Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas.
- Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil.
- Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto.
- Selección de respuestas en función de una adecuada percepción selectiva: anticipación de las consecuencias sensoriales del movimiento.
- Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones.
- Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.

- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica:

- Organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio) temporal (simultaneidad y sucesión de acciones).
- Anticipación de la organización temporal de un movimiento aplicada a los nuevos aprendizajes motrices) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles).
- Dominio de los cambios de orientación y de las posiciones relativas derivados de los desplazamientos propios y ajenos.

- Capacidades condicionales:

- Acondicionamiento físico orientado a la mejora de la ejecución de las habilidades motrices.

- Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas:

- 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.
 - 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, desde un planteamiento de análisis previo a la acción.
- Acciones motrices: Actividades de cooperación-oposición (juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos alternativos, juegos y deportes modificados, los juegos de cancha dividida y los juegos de invasión).

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.
- Concepto de fairplay o “juego limpio”.
- Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia tanto en situaciones motrices surgidas en clase y adopción de actitudes adecuadas para evitar comportamientos discriminatorios (discriminación por cuestiones de género, capacidad, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista; abuso sexual o cualquier forma de violencia).
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.

E. Manifestaciones de la cultura motriz.

- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural, juegos emergentes (Gouback).
- Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas. Diferentes técnicas expresivas.
- Roles de trabajo: actor, coreógrafo, espectador, etc...
- Deporte y perspectiva de género: sexismo en el deporte amateur y profesional.

F. Información, digitalización y comunicación.

- Vocabulario específico del área.
- Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad y empatía con las intervenciones de los demás.
- Producción escrita con orden, estructura y limpieza adecuada. – Expresión y valoración de necesidades, vivencias y emociones.

5.8 Principios metodológicos

La metodología que se va a utilizar en esta propuesta didáctica es una hibridación de los modelos pedagógicos de ED y el modelo ECD.

Los principios metodológicos del modelo Comprensivo se basan en construir el aprendizaje a través de la percepción, la toma de decisiones y la utilización de elementos técnico-tácticos de deportes que comparten los mismos principios tácticos, a través de juegos modificados hasta llegar a jugar al propio deporte reglado (Contreras et al., 2009).

El modelo de Educación Deportiva nos permite ver el deporte desde un punto de vista más social, desde la planificación de las fases que tiene una temporada y a través de los roles que desempeñan los alumnos. Este modelo fomenta la práctica deportiva desde una perspectiva que fomenta valores positivos del deporte como el respeto, el trabajo en equipo, la disciplina o la superación personal (García-López y Gutiérrez, 2016).

En las primeras sesiones de la propuesta, se utiliza una metodología semi-directiva, porque el profesor actúa como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de actividades o pautas que están orientadas a que los estudiantes experimenten, tomen sus propias decisiones y aprendan a través del juego. A medida que van avanzando las fases de la temporada, los alumnos adquieren autonomía y tienen que ser capaces de planificar lo que se trabaja en las sesiones dentro de su rol.

Según los estilos de enseñanza de Delgado-Noguera (1991), en esta propuesta se trabaja el estilo cognoscitivo de resolución de problemas, ya que el profesor propone juegos o juegos modificados en los que hay muchas estrategias de juego. También se utiliza un estilo socializador, ya que a través de los roles los alumnos aprenden interactuando entre sí.

Las tareas que los alumnos realizan a lo largo de la temporada son semi-abiertas, porque en las actividades o el propio Gouback tienen una serie de normas, pero dentro de ellas existen muchas posibles tácticas válidas para tener éxito en el juego.

5.9 Desarrollo de las sesiones

Esta unidad didáctica consta de 11 sesiones en las que se trabajará el Gouback, un deporte alternativo, utilizando los modelos pedagógicos de Educación Deportiva y Enseñanza Comprensiva del Deporte.

Siguiendo la estructura del modelo de Educación Deportiva por fases dentro de una temporada, la organización de las sesiones es la siguiente:

- Fase de organización.
 - Sesión 1. Organización de equipos y roles e introducción al Gouback.
- Fase de pretemporada.
 - Sesión 2. Pases y normas “no chicle” y el balón no puede tocar el suelo.
 - Sesión 3. Sistema de puntuación y terreno de juego de Gouback.
 - Sesión 4. Normas “ventaja” y regla de los 5 segundos y amistosos.
- Fase de competición.
 - Sesión 5. Jornada 1.
 - Sesión 6. Entrenamiento.
 - Sesión 7. Jornada 2.
 - Sesión 8. Entrenamiento.
 - Sesión 9. Jornada 3.
- Fase final.
 - Sesión 10. Semifinales “Play-off”.
 - Sesión 11. Gran final y acto final.

En cada fase las sesiones tienen un desarrollo distinto, a continuación se explicará los diferentes tipos de sesiones que se van a desarrollar en esta intervención educativa, el desarrollo de las sesiones se pueden consultar en el Anexo I.

5.9.1 Fase de organización. Sesión 1

Esta sesión está planteada de una manera muy distinta a la habitual de las clases de Educación Física, ya que no tendrá a penas componente motriz. La sesión tendrá lugar en el aula habitual

de clase para que los alumnos se sientan lo más cómodos posible para comprender todo lo que van a hacer en las siguientes sesiones.

La primera parte de la sesión será una introducción para explicar de manera sencilla y motivante lo que vamos a trabajar en las siguientes sesiones (un nuevo deporte, el Gouback), cómo lo vamos a trabajar (habrá una temporada, formarás parte de un equipo y tendrás un rol dentro de él) y destacaremos los objetivos que queremos conseguir (aprender un deporte nuevo, pertenecer a un equipo, saber competir, cumplir con tus responsabilidades, etc.). Para ayudar a los alumnos se usará como referencia la hoja de información básica y la tabla de responsabilidades.

Después se explicará con más detalle en qué consiste el Gouback, cuáles son sus elementos básicos (área, porterías y zonas) y cuál es el objetivo dentro de un partido (anotar 15 puntos), además de leer todo su reglamento. Para que sirva como ayuda para entender este deporte alternativo, utilizaremos el reglamento oficial de Gouback y veremos un vídeo de refuerzo para comprenderlo mejor: <https://www.youtube.com/watch?v=7UmQap-KGrY>

Para la última parte de la sesión, se formarán los equipos (4 equipos de 6 alumnos aprox.), que estarán previamente pensados por el maestro y se rellena la ficha de identidad de equipo. Esta ficha sirve para definir el nombre y los símbolos del equipo y para acordar el rol que va a desempeñar cada miembro del equipo.

Finalmente se firma el contrato del equipo en el que los alumnos se comprometen a cumplir y esforzarse en todas sus responsabilidades y a cumplir las normas con respeto a sus compañeros y con el resto de compañeros de otros equipos.

Todos los materiales mencionados (hoja de información básica, tabla de roles, reglamento del Gouback, ficha de equipo y contrato de equipo) se pueden encontrar en el Anexo II.

5.9.2 Pretemporada. Sesiones 2, 3 y 4

Las sesiones de la pretemporada siguen la estructura habitual de las sesiones de Educación Física de puesta en acción, parte principal y vuelta a la calma, con paradas en cada juego y al final de la sesión donde el docente actúa como guía para que los alumnos vayan descubriendo y aprendiendo sobre los elementos fundamentales, las normas y la táctica del Gouback.

En esta fase, los alumnos que desempeñan el rol de entrenador, segundo entrenador y preparador físico, deben tomar nota de la dinámica y de las actividades que realiza el profesor,

porque en las sesiones de entrenamiento de la fase de competición serán los encargados de dirigir a sus jugadores.

5.9.3 Fase de Competición. Sesiones 5, 6, 7, 8 y 9

En esta fase de la temporada se pueden diferenciar dos tipos de sesiones distintas, los entrenamientos y las jornadas de competición. En estas sesiones, el trabajo del alumno empieza a ser autónomo al tener que desempeñar un rol con sus responsabilidades.

Las jornadas funcionan de la siguiente manera: en cada jornada se jugarán dos partidos. Para cada partido hay un equipo encargado de la organización, dos equipos juegan y otro descansa y se prepara para otros partidos.

La organización está compuesta por un árbitro principal, dos árbitros asistentes (entrenadores), un encargado del marcador (preparador físico), un responsable de seguridad (director deportivo) y un encargado de la crónica del partido (anotador).

Los partidos tendrán una duración de 20 minutos (8 min. cada parte / 4 min. de descanso). Al final de cada partido se anota el resultado, se rellena el acta de partido y se reparten los puntos a los equipos. Los puntos se reparten de la siguiente manera: victoria 3 puntos, empate 2 puntos, derrota 1 punto y 0-2 puntos adicionales de juego limpio. La clasificación se actualizará al final de la jornada en función de los puntos obtenidos en cada partido.

Al final de los partidos, cada equipo se reúne para rellenar el informe de partido, que se comentará al final de la sesión en la reflexión final.

Todos los materiales didácticos utilizados (calendario y registro de la fase de competición, acta de partido, informe de partido y crónica oficial del partido) se pueden consultar en el Anexo II.

En las sesiones de entrenamiento, cada equipo trabaja de manera autónoma. Son los entrenadores y el preparador físico de cada equipo los encargados de preparar y dirigir la sesión de entrenamiento para trabajar los aspectos que consideran que tienen que mejorar para las siguientes jornadas. El preparador físico será encargado de preparar juegos de calentamiento o puesta en acción y los entrenadores se encargarán del resto de la sesión.

Para ello pueden utilizar actividades que han aprendido en la pretemporada, proponer variantes nuevas, pensar nuevas actividades, etc. En todo momento contarán con la ayuda del profesor para planificar estas sesiones y podrán juntarse con otros equipos para trabajar juntos si lo

consideran oportuno, para actividades en las que se necesitan más personas o para jugar partidos amistosos.

Para terminar con la sesión, los equipos rellenarán el informe de entrenamiento, que se comentará al final de la sesión en la reflexión final.

5.9.4 Fase final. Sesiones 10 y 11

En la fase final se llevarán a cabo las semifinales, la final y la ceremonia de entrega de premios. La sesión en la que se realizan los partidos de las semifinales sigue la misma estructura que las jornadas regulares, siguiendo el cuadro de torneo que se realiza a través de la clasificación de la temporada regular.

En la última sesión tendrá lugar la gran final y la ceremonia de entrega de premios. La final se desarrolla como un partido normal, mientras que la entrega de premios ha sido preparada previamente por el profesor y los directores deportivos de los equipos, en la que se entrega el trofeo y los diplomas. Además del equipo ganador, los demás alumnos también recibirán al menos un premio. Al terminar el partido de la final los alumnos rellenarán una ficha en la que votarán a los compañeros que han sobresalido en algunos aspectos de la competición, tanto dentro del equipo como del resto de equipos de la competición. Las categorías son: al jugador que más ha mejorado, al más valioso, al que más anima, al más deportivo, al mejor jugador ofensivo, al mejor jugador defensivo, al jugador que hubieses querido tener en tu equipo, al equipo más deportivo y al mejor equipo organizador. El director deportivo de cada equipo será el encargado de contar los votos de los compañeros de su equipo.

Una vez realizada la entrega de premios, los alumnos rellenarán la ficha de autoevaluación de la temporada.

Todos los materiales mencionados (ficha de votación, diplomas y ficha de autoevaluación) se pueden consultar en el Anexo II.

5.10 Recursos

En esta propuesta de intervención se van a utilizar los siguientes recursos:

Tabla 1

Recursos utilizados en la propuesta de intervención

Recursos	
Materiales	<p><u>Recursos didácticos</u>: reglamento de Gouback; hoja de información básica; cuadro de responsabilidades; hoja de identidad de equipo; contrato de equipo; calendario y registro de competición; acta de partido; informe de partido o entrenamiento; crónica oficial de partido; ficha de preparador físico; ficha de votación; diplomas; y ficha de autoevaluación.</p> <p>*Estos recursos se pueden consultar en el Anexo II.</p> <p><u>Material de Educación Física</u>: balones de gomaespuma; aro grande (para hacer el área de Gouback); bloques, picas y churros de piscina (para hacer las porterías de Gouback).</p>
Temporales	Esta propuesta tendrá una duración de 6 semanas, con 11 sesiones de una hora cada una, dos sesiones por semana.
Espaciales	Aula habitual de clase (Sesión 1. Organización), pista polideportiva exterior, gimnasio del centro (cuando haya mal tiempo).
Humanos	Maestro de Educación Física.

5.11 Atención a la diversidad

El reglamento y la lógica de juego del Gouback permiten que todos los alumnos estén integrados e implicados en el juego.

Las normas que ayudan a conseguir la atención a la diversidad del grupo-clase son: el Gouback es un deporte mixto; los equipos tienen cinco pases sin oposición para poder marcar puntos; el “no chicle” contribuye a que todos los jugadores participen en la jugada; si el balón cae al suelo, se cambia la posesión y se inicia una jugada nueva, evitando disputas por el balón; un solo jugador no puede conseguir puntos, sino que necesita colaborar con su equipo para ello (Manso-Lorenzo et al. 2016).

Además de estas normas, a través del modelo de Educación Deportiva, cada jugador tiene un rol importante dentro del equipo, con tareas y responsabilidades que permiten que los alumnos estén integrados en su equipo, ya que sin su trabajo no podrán tener éxito en la temporada.

Otra manera de atender a la diversidad del grupo-aula es a través de las actividades y de los juegos modificados. A lo largo de las sesiones de la propuesta, pero principalmente en las sesiones de la pretemporada, que son juegos pensados por el profesor, se han planteado actividades o juegos en los que a través de sus normas fomentan la participación de los alumnos y que con la colaboración de todos los alumnos, es más sencillo conseguir los objetivos de cada juego.

A la hora de hacer las explicaciones y paradas en los juegos y las reflexiones finales de la sesión, nos colocaremos siempre en semicírculo, sin ningún alumno detrás del profesor para que todos los alumnos puedan ver y escuchar al profesor o al resto de compañeros. Cuando el profesor tenga que hablar, lo hará de una manera clara, asegurándose que todos los alumnos están atendiendo. A la hora de explicar las actividades o alguna acción del juego que se quiera comentar, si es posible, ejemplificarla con un ejemplo visual para ayudar a la comprensión de todos los alumnos. Para dar el turno de palabra a los alumnos, solo podrá hablar un alumno y se establecerá un turno para que todos escuchen con respeto las reflexiones, dudas, emociones, etc. de los demás compañeros.

En el desarrollo de los juegos o de los partidos, si nos encontramos con alguna lesión o molestia por parte de un alumno, en medida de lo posible, se le facilitarán adaptaciones o normas para que pueda seguir participando y aprendiendo con el resto de compañeros. Si hay algún alumno que acude a clase con una lesión más grave, dependiendo de la sesión y de la lesión, se le asignarán roles que se adecúen a sus necesidades, para que pueda sentirse integrado con el resto de compañeros a pesar de no poder participar directamente en el juego.

Por último, en la entrega de premios final, a la hora de hacer las votaciones, se han buscado categorías en las que los alumnos puedan destacar en al menos una, por ejemplo al jugador que más ha mejorado, al jugador que más anima o al jugador más deportivo. Y para que nadie se quede sin su merecido premio, también se otorgarán premios dentro de cada equipo.

5.12 Evaluación

5.12.1 Criterios de evaluación

Para la evaluación de esta Propuesta de Intervención se han utilizado los criterios de evaluación reflejados en el Decreto 38/2022 de Castilla y León para el área de Educación Física en el sexto curso, que se encuentran detallados en el Anexo III.

También se considerarán los siguientes criterios de evaluación para valorar si se han logrado o no los objetivos específicos de la propuesta a lo largo de las sesiones.

Tabla 2

Indicadores de logro

INDICADORES DE LOGRO
Comprende y aplica las reglas y normas del Gouback.
Ejecuta correctamente la técnica de pase-recepción con la pelota de Gouback.
Realiza correctamente la técnica de golpeo con el pie con la pelota de Gouback.
Comprende y utiliza principios tácticos básicos como ataque, defensa, desmarques y ocupación de zonas libres del campo.
Es capaz de tomar decisiones tácticas adecuadas durante los juegos y los partidos.
Trabaja de manera cooperativa con los miembros de su equipo.
Acepta y desarrolla correctamente las tareas asignadas a su rol.
Participa activamente en las sesiones.
Muestra respeto hacia sus compañeros de equipo, rivales y árbitros.

5.12.2 Modelos de evaluación

Para esta intervención didáctica se llevará a cabo una Evaluación Formativa e Integrada en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación formativa es cualquier proceso de evaluación en el que principalmente se busca mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en las sesiones (López-Pastor, 2013). La finalidad principal consiste en conseguir la información suficiente para ayudar a los alumnos a mejorar y aprender más. A través del intercambio de información permite que los alumnos sean protagonistas activos en el aprendizaje (López-Pastor et al., 2006). Con Evaluación Integrada nos referimos a que las técnicas e instrumentos de evaluación se utilicen día a día en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que involucren a todas las personas que se encuentren en este proceso (López-Pastor et al., 2006).

5.12.3 Técnicas e instrumentos de evaluación

Tabla 3

Técnicas e instrumentos de evaluación

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Diario del profesor
	Escala verbal individual
Evaluación compartida	Paradas de reflexión
	Reflexión final
Autoevaluación	Fichas de partido o entrenamiento
	Autoevaluación final

5.12.4 Elementos y tiempos del proceso de evaluación

Durante las sesiones el profesor observará el desempeño de los alumnos en cada una de las actividades que se realicen, utilizando el cuaderno-diario del profesor en el que podrá registrar cualquier cosa que sea importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje y para la evaluación. Además, durante las sesiones en las que los alumnos estén realizando un trabajo autónomo, el docente irá evaluando individualmente si los alumnos van adquiriendo las competencias esperadas a través de una escala numérica (Anexo III).

Durante el desarrollo de los juegos modificados o cuando sea necesario, se realizarán paradas de reflexión. Estas nos servirán para buscar soluciones a los problemas tácticos o técnicos que hayan surgido en el juego y reflexionar sobre posibles soluciones significativas que se puedan aplicar para mejorar el juego (Jiménez, 2010).

En la parte final de cada sesión tendrá lugar una reflexión final, en la que se repasará todo lo aprendido durante las actividades a través de preguntas que hace el maestro a los alumnos, además de otros aspectos que hayan podido ocurrir durante la sesión.

Al finalizar los partidos o los entrenamientos en la fase de competición, los alumnos por equipos rellenarán las fichas de partido o de entrenamiento, en la que reflexionarán y dejarán por escrito aquellos aspectos en los que han sobresalido, aspectos del juego que tienen que mejorar y cómo los pueden mejorar.

Al final del proceso de enseñanza-aprendizaje se realizará una ficha de autoevaluación en la que de manera individual los alumnos puedan valorar los aprendizajes obtenidos a lo largo de las sesiones y otros aspectos como su implicación con el equipo, el desempeño de su rol, aspectos a mejorar, etc.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo ha consistido en diseñar una propuesta didáctica para trabajar el Gouback a través de la hibridación de los modelos pedagógicos de Educación Deportiva y el Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte, para analizar y reflexionar sobre la su implementación en la programación de Educación Física. Sin embargo, únicamente se ha podido hacer una revisión bibliográfica para el posterior diseño de la propuesta de intervención, sin poder implementarla en un contexto real.

Ya que no ha sido posible su puesta en práctica, a continuación se van a ir resolviendo los objetivos específicos planteados al inicio del trabajo para comprobar su cumplimiento en base a la búsqueda de información realizada y el diseño de la propuesta.

1. Comprobar la idoneidad de los deportes alternativos para conseguir motivación e inclusión.

Los deportes alternativos suponen una buena alternativa a la enseñanza deportiva de deportes más convencionales, creando climas de enseñanza-aprendizaje que fomenta la autonomía, toma de decisiones e inclusión de todos los alumnos y proporcionando una experiencia deportiva auténtica (Siedentop et al, 2019), donde todos pueden tener las mismas oportunidades de mejorar su nivel de juego independientemente de sus habilidades o destreza física en la modalidad deportiva que se esté practicando, en el caso de este trabajo con el Gouback (Manso-Lorenzo et al, 2022).

2. Investigar la viabilidad y efectividad de la implementación de los modelos pedagógicos de Enseñanza Comprensiva del Deporte y el Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte.

La utilización de estos modelos permite desarrollar una Educación Física de calidad y enriquecedora, porque se centran en la comprensión del deporte a todos los niveles, potenciando la motivación, la capacidad de reflexión y la autonomía de los alumnos (Pérez-Pueyo et al, 2020). La hibridación de estos modelos es posible porque ambas se centran en la enseñanza del

deporte basada en el juego, considerando dominios motrices y cognitivos, con el alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y se potencian entre sí porque uno se centra en el análisis reflexivo del deporte y otro en proporcionar el componente social al deporte, añadiendo más motivación a los alumnos (García-López y Gutiérrez, 2016).

3. Desarrollar la capacidad de reflexión y toma de decisiones de los alumnos a través del juego en las clases de Educación Física.

Podemos considerar que el juego es un instrumento efectivo para desarrollar estas capacidades, porque a través de él los niños experimentan, descubren y reafirman sus posibilidades, aportando sus propias soluciones y respuestas personales. Además, el juego es un tipo de actividad que genera placer y motivación a los alumnos. (Blázquez, 2021). En esta propuesta se utilizan los juegos modificados para simular diferentes situaciones de juego, en las que los alumnos tengan que superar algún problema tomando sus propias decisiones. Las paradas de reflexión que se realizan al final de los juegos sirven para que los alumnos analicen las situaciones de juego encontradas y reflexionar qué se puede hacer para mejorarlas.

4. Promover valores positivos de la competición deportiva, dando importancia al juego limpio, juego en equipo y respeto a compañeros y rivales.

El propio Gouback, a través de su lógica y sus normas transmite valores positivos del deporte, ya que se necesita que todos los alumnos estén implicados en el juego para poder jugar y tiene normas en las que un equipo puede ser sancionado si se observa algún comportamiento contrario a estos valores. En esta propuesta también se tienen en cuenta estos valores a la hora de puntuar en las jornadas de competición, al finalizar el partido se otorgan puntos extra por el comportamiento del equipo dentro del partido, que también influyen en la clasificación de la competición y que motiva a los alumnos a promover los valores positivos del deporte.

5. Fomentar la autonomía por parte de los alumnos en las clases de Educación Física.

La implementación de los roles permite que los alumnos encuentren motivación para asumir sus responsabilidades en diferentes aspectos de la organización de la sesión, la gestión de su propio equipo o la interacción con los compañeros (García-López y Gutiérrez, 2016). En esta propuesta los roles están pensados para que todos los alumnos tengan que ser responsables y autónomos con las tareas de su rol, ya que todos los roles tienen importancia en algún momento de la temporada, es muy importante que todos sepan sus funciones y que trabajen de manera coordinada para que su equipo tenga éxito en la competición.

7. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

Durante la realización de este trabajo me he encontrado con algunas limitaciones que han impedido la puesta en práctica de la intervención educativa y su posterior análisis de resultados.

En primer lugar, con el curso o características de los alumnos, ya que he realizado el Prácticum con alumnos del primer curso de Educación Primaria, con los que no me parecía viable realizar una propuesta didáctica de este estilo atendiendo a sus características singulares en ese rango de edad. Este tipo de modelos, pero principalmente el modelo de Educación Deportiva requiere de mucha responsabilidad y autonomía por parte de los alumnos, por lo que considero que son más adecuados para el último ciclo de Educación Primaria.

Y en segundo lugar con el tiempo disponible. Para que la temporada de ED se desarrolle de manera completa y que los alumnos puedan beneficiarse de una buena experiencia con aprendizajes significativos, es necesario plantear un gran número de sesiones, por lo que no he tenido la oportunidad de contar con una clase que se adecuara a las necesidades de este trabajo.

Después de la revisión bibliográfica y el posterior diseño de la intervención educativa se pueden establecer unas prospectivas a futuro relacionadas con este trabajo:

- Realizar la puesta en práctica de esta propuesta didáctica para comprobar de manera real su viabilidad y si se cumplen los objetivos planteados
- Seguir investigando sobre modelos pedagógicos y su implementación en el área de Educación Física y no solo en Iniciación Deportiva, para proporcionar a los alumnos nuevas experiencias significativas, que mejor se adecúen a ellos y su contexto.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almond, L. (1986). Reflecting on themes: a games classification. *Rethinking games teaching*, 71-72.
- Antón, J. L., y Dolado, M. M. (1997). La iniciación a los deportes de equipo: una propuesta pedagógica. *El deporte escolar. Huelva. Universidad de Huelva*.
- Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 22, 1-3.
- Blázquez, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. INDE.
- Blázquez, D. (2021). *Iniciación a los deportes de equipo. I del juego al deporte: de los 6 a los 10 años*. INDE. <https://elibro-net.ponton.uva.es/es/ereader/uva/174991>
- Calderón, A. y García-López, L. M. (2021). Educación Deportiva. En Universidad de León: Servicio de Publicaciones (Ed.), *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué* (pp.94-121). Universidad de León: Servicio de Publicaciones, 2021.
- Castejón, F y López, V. (2005). La enseñanza integrada técnico-táctica de los deportes en edad escolar: explicación y bases de un modelo. *Apunts. Educació física i esports*.
- Collier, C. S. (2005). Integrating tactical games and sport education models. *Teaching games for understanding: Theory, research and practice*, 137-148.
- Contreras, O. R., García, L. M., González, S. y Sánchez, D. (2009). El concepto de iniciación deportiva en la actualidad. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (15), 14-20.
- Corrales, A. R. (2010). El deporte como elemento educativo indispensable en el área de Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (4), 23-36.
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Delgado-Noguera, M.A. (1991). Los estilos de aprendizaje en Educación Física. ICE: Universidad de Granada.

- Devís, J., y Sánchez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. *Aprendizaje deportivo*, 159-181.
- Devís, J., y Peiró, C. (1992). Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*, 161-184.
- Fernández-Rio, J., Alcalá, D. H., y 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), ág-57.
- Feu, G. (2000). Las actividades extraescolares en la escuela primaria. Una propuesta para llevar los programas de las Escuelas deportivas a los Centros Escolares. In *Actas del I Congreso Nacional de Deporte en edad escolar* (pp. 323-335).
- Fierro, S., Haro, A., y García, V. (2016). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. *E motion: Revista de educación, motricidad e investigación*, (6), 40-48.
- Fraile, A. (1996). Reflexiones sobre la presencia del deporte en la escuela. *Revista de Educación Física: Renovar la teoría y práctica*, (64), 5-10.
- García-López, L. M., y Gutiérrez, D. (2016). *Aprendiendo a enseñar deporte. Modelos de enseñanza comprensiva y educación deportiva*. INDE.
<https://elibro-net.ponton.uva.es/es/ereader/uva/174795>
- Giménez, F. J., y Castillo, E. (2001). La enseñanza del deporte durante la fase de iniciación deportiva. *Lecturas: educación física y deportes*, 6(31), 1-6.
- González-Coto, V. A., Hernández-Beltrán, V., Gámez-Calvo, L., & Gamonales, J. M. (2022). Goubak: deporte de equipo para las clases de Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 27(295), 165-179.
- González-Víllora, S. (2021). Teaching Games For Understanding (TGfU). Enseñanza Comprensiva del Deporte. En Universidad de León: Servicio de Publicaciones (Ed.), *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué* (pp.50-93). Universidad de León: Servicio de Publicaciones, 2021.
- Gordillo, Á. (1992). Orientaciones psicológicas en la iniciación deportiva. *Revista de psicología del deporte*, 1(1), 0027-036.

- Goubak (2022). *Goubak sport*. <https://goubaksport.com/>
- Hernández, J. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación física y deportes*, (114), 17.
- Jiménez, F. (2010). Tema 6.- Los modelos de enseñanza de los juegos deportivos. *Iniciación deportiva escolar. Universidad de la Laguna*, 1-19.
- Llanos, C., Márquez, S. y Taberner, B. (2001). Elementos a analizar en el proceso de iniciación deportiva. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (1), 9-15.
- López-Pastor, V. M., Heras, C., Martín, M. I., Manrique, J. C., Subtil, P., Marugán, L.,... y González, M. (2006). La evaluación en educación física. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa. La evaluación formativa y compartida. *RETOS. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (10), 31-41.
- López-Pastor, V. M. (2013). Nuevas perspectivas sobre evaluación en Educación Física. *Revista de educación física*, 29(3), 4-13.
- López-Ros, V. (2016). El «modelo integrado técnico-táctico» de enseñanza deportiva. Origen, contextualización y características metodológicas. *eJRIEPS. Ejournal de la recherche sur l'intervention en éducation physique et sport*, (38).
- Manso-Lorenzo, V., Fraile-García, J., Cambroner-Resta, M., y Ibaibarriaga-Toset, Á. (2019). Goubak, deporte de colaboración-oposición (regulada): formación inter-centros para su investigación e implementación en Educación Física. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (426), ág-261.
- Manso-Lorenzo, V., Evangelio, C., Fraile-García, J., Ibaibarriaga-Toset, Á., y González VÍllora, S. (2022). Goubak y el Modelo de Educación Deportiva: recursos prácticos centrados en el alumnado. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (436 (2)).
- Manso-Lorenzo, V., Manso-Lorenzo, J., Fraile, J. y Peláez, J. G. (2016). Goubak como deporte alternativo en las clases de Educación Física. *CRIF Las Acacias*.

- Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., y Fernández-Río, J. (2020). Evaluación formativa y modelos pedagógicos: Estilo actitudinal, aprendizaje cooperativo, modelo comprensivo y educación deportiva. *Revista española de educación física y deportes*, (428), ág-47.
- Pérez Pueyo, Á. L., Hortigüela Alcalá, D., Fernández Río, J., Calderón, A., García López, L. M., González-Víllora, S., ... y Sobejano Carrocera, M. (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León: Servicio de Publicaciones, 2021.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Requena, Ó. (2008). Juegos alternativos en educación física: flag football. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 4(3), 1-10.
- Robles, J., Abad, M. T., y Giménez, F. J. (2009). Concepto, características, orientaciones y clasificaciones del deporte actual. *Revista digital*, 14(138), 1-1.
- Ruíz, J. G. (1996). Juegos y deportes alternativos en la programación de Educación física escolar. *Lérida: Agonos*.
- Sánchez Bañuelos, F. (1986). Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Madrid: Gymnos.
- Siedentop, D. (1994). *Sport education: quality PE through positive sport experiences*. Champaign, Ill.: Human Kinetics Publishers.
- Siedentop, D., Hastie, P., y Van der Mars, H. (2019). *Complete guide to sport education*. Human Kinetics.
- Valero, A. (2005). Análisis de los cambios producidos en la metodología de la iniciación deportiva Descargar. *Apunts. Educación física y deportes*, 1(79), 59-67.

9. ANEXOS

Anexo I. Sesiones

Tabla 4

Desarrollo de la Sesión 1

FASE DE ORGANIZACIÓN / SESIÓN 1	
Materiales	
<ul style="list-style-type: none">- Estuche (lápiz, bolígrafo, pinturas...)- Hoja de información básica- Tabla de responsabilidades- Reglamento del Gouback- Hoja de identidad del equipo- Contrato de equipo	
Introducción	<ul style="list-style-type: none">- Introducción general sobre lo que se va a trabajar y cómo se va a trabajar durante la temporada (Hoja de información básica)- Se explicará con mayor detalle las responsabilidades de cada rol (tabla de responsabilidades)
Gouback	<ul style="list-style-type: none">- Explicación sobre qué es el Gouback y cómo se juega.- Explicación del reglamento oficial.- Visualización del video de refuerzo. https://www.youtube.com/watch?v=7UmQap-KGrY
Equipos	<ul style="list-style-type: none">- Formación de los equipos.- Se rellena la hoja de identidad del equipo.- Firma del contrato de equipo.

Tabla 5

Desarrollo de la sesión 2

PRETEMPORADA / SESIÓN 2	
Materiales	
<ul style="list-style-type: none"> - Balones de gomaespuma - Reglamento del Gouback 	
Calentamiento	<p>Abanico: el grupo se divide por equipos. Cada equipo se coloca a modo de “abanico”, es decir, un alumno se coloca en un vértice y los demás formando un semicírculo alrededor de él. El alumno que se coloca en el vértice va dando pases en orden a sus compañeros, y estos se la devuelven. Cuando se ha realizado una ronda completa el jugador del vértice se cambia con otro que no haya estado en esa posición.</p> <p>Estrella: el grupo se coloca en círculo con un compañero que se coloca en el medio e inicia por orden los lanzamientos y recepciones al resto de compañeros. Cuando el jugador que se sitúa fuera lanza el balón al del medio, sale corriendo a ocupar el centro del círculo para lanzársela al siguiente jugador. El objetivo del juego es hacer una vuelta completa sin que el balón se caiga al suelo.</p> <p><u>Variantes:</u> aumentar la velocidad de pases e introducir otro balón</p>
Parte principal	<p>Diez pases: el grupo se divide por equipos. Se delimitan dos zonas de juego, en cada una se enfrentan dos equipos. El objetivo del juego es alcanzar los diez pases sin que el otro equipo intercepte el balón o se caiga al suelo.</p> <p>Se realiza una parada de reflexión, para comentar la táctica que están empleando los equipos para el ataque y la defensa. Los equipos cambian de rivales y se reanuda el juego.</p> <p><u>Variante:</u> se introduce la norma “no chicle”.</p> <p>Asalto al castillo: el grupo se divide por equipos. Se delimitan dos zonas de juego. En las zonas de juego, en dos lados opuestos del campo se marcan dos líneas. El objetivo es llegar a la línea del equipo contrario a través de pases, sin que el otro equipo lo intercepte y sin que el balón toque el suelo. Cuando el balón es interceptado o se cae al suelo, la posesión pasa al otro equipo y se reinicia la jugada desde el fondo.</p> <p>Se realiza una parada de reflexión Se reanuda el juego cambiando de rivales.</p>
Vuelta a la calma	<p>Reflexión final: asamblea final en la que reflexionamos sobre lo que hemos trabajado hoy (los pases), por qué son importantes, que hay que hacer para que nuestros compañeros nos puedan dar un pase, cómo podemos defender un pase, etc. Y hablaremos sobre normas que hemos utilizado que también se utilizan en el Gouback (el balón no puede tocar el suelo y “no chicle”).</p>

Tabla 6

Desarrollo de la sesión 3

PRETEMPORADA / SESIÓN 3	
Materiales	
<ul style="list-style-type: none"> - Balones de gomaespuma - Área de Gouback (aro grande) - Porterías de Gouback (bloques, picas y churros) - Cuerdas (delimitar las zonas de juego) - Reglamento del Gouback 	
Calentamiento	<p>Estrella: el grupo se coloca en círculo con un compañero que se coloca en el medio e inicia por orden los lanzamientos y recepciones al resto de compañeros. Cuando el jugador que se sitúa fuera lanza el balón al del medio, sale corriendo a ocupar el centro del círculo para lanzársela al siguiente jugador. El objetivo del juego es hacer una vuelta completa sin que el balón se caiga al suelo. <u>Variantes:</u> aumentar la velocidad de pases e introducir otro balón</p> <p>Reloj: el grupo se divide en dos y forman un círculo alrededor del área de juego. Un alumno inicia el juego dando un pase al compañero que se sitúa a su lado y sale corriendo alrededor del círculo. Sus compañeros tienen que realizar pases antes que el compañero regrese a su sitio de inicio.</p>
Parte principal	<p>A conseguir puntos: el grupo se divide por equipos. Para cada equipo colocamos el área y las porterías de Gouback. Los alumnos se colocan en dos filas enfrentadas fuera del área y lanzan el balón entre la portería para que el compañero del lado opuesto lo recepcione. Cuando un jugador lanza el balón, corre a la derecha para situarse en la fila contraria. <u>Variante:</u> se introduce el concepto de punto negativos, pasando el balón entre los postes con un golpeo con el pie para que otro compañero lo recepcione en el lado opuesto.</p> <p>Vaciar el campo: el grupo se divide por equipos. Se delimita el terreno de juego de Gouback. Tres equipos se sitúan en una zona de juego y el cuarto “arbitra el juego”. En cada zona se colocan tres balones, el objetivo del juego es tener el menor número de balones en tu campo al final de la ronda. Para pasar el balón de un campo a otro, es obligatorio que pasen por la portería. En cada ronda se jugarán 2 minutos, al final de la ronda el equipo que menos balones tenga en su zona gana. Cada ronda se van cambiando los equipos para que todos jueguen y todos pasen por el rol de árbitro.</p>
Vuelta a la calma	<p>Reflexión final: asamblea final en la que reflexionamos sobre los conceptos que hemos aprendido hoy (puntuación, puntos negativos, el terreno de juego y arbitraje) y la estrategia que han utilizado en el último juego.</p>

Tabla 7

Desarrollo de la sesión 4

PRETEMPORADA / SESIÓN 4	
Materiales	
<ul style="list-style-type: none"> - Balones de gomaespuma - Área de Gouback (aro grande) - Porterías de Gouback (bloques, picas y churros) - Cuerdas (delimitar las zonas de juego) - Reglamento del Gouback 	
Calentamiento	<p>Deshazte de la bomba: En gran grupo, tres alumnos que se la “pican” tienen un balón. Cuando tienen el balón en las manos, no pueden moverse, solo pivotar. El objetivo es tocar a los demás compañeros, introduciendo el concepto de “ventaja”. Los demás compañeros intentan huir. Cuando son pillados, el balón pasa a la persona que ha sido tocada.</p> <p><u>Variantes:</u> introducir más balones y más personas que se la “pican”.</p>
Parte principal	<p>Defender la portería: se divide al grupo-clase en tres y se colocan tres campos de Gouback. En cada campo va a haber dos jugadores que hacen de defensores. El resto de compañeros son atacantes. Los atacantes tienen que conseguir darse cinco pases sin que el balón sea interceptado o sin que caiga al suelo. Cuando consiguen dar cinco pases tienen que intentar anotar puntos y los defensores intentar cortarlos. Se cambian los roles cuando a un jugador se le cae la pelota o le interceptan un pase o un punto. También se introduce la regla de los 5 segundos y la de “no chicle”.</p> <p>Partidos amistosos: el grupo se divide por equipos. Se delimitan dos terrenos de juego de Gouback. En cada campo se enfrentan dos equipos. Se recordará el reglamento de Gouback y se jugarán los primeros partidos de prueba antes de la competición. Cada partido tendrá una duración de 5 minutos, entre cada partido se hará una parada de reflexión para aclarar dudas sobre las normas y reflexionar sobre el juego.</p>
Vuelta a la calma	<p>Reflexión final: asamblea final en la que reflexionamos sobre lo que hemos aprendido hoy (ventaja, regla de los 5 segundos, defensa y ataque y los partidos de Gouback).</p>

Tabla 8*Desarrollo de la sesión 5*

FASE DE COMPETICIÓN / SESIÓN 5 / JORNADA 1	
Materiales:	
<ul style="list-style-type: none"> - Balones de gomaespuma - Porterías de Gouback - Cuerdas - Reglamento del Gouback 	<ul style="list-style-type: none"> - Bolígrafo - Calendario - Acta de partido - Informe del partido - Crónica oficial de partido
Partido 1	Juega A - B Organiza equipo C Descansa equipo D
Partido 2	Juega C – D Organiza equipo A Descansa equipo C
Reflexión final	Cada equipo rellena su informe de partido Cada equipo comenta cómo han jugado, qué han hecho bien y que deben de mejorar para la próxima jornada.

Tabla 9*Desarrollo de la sesión 6*

FASE DE COMPETICIÓN / SESIÓN 6 / ENTRENAMIENTO	
Materiales:	
<ul style="list-style-type: none"> - Balones de gomaespuma - Área de Gouback (aro grande) - Porterías de Gouback - Cuerdas - Reglamento del Gouback 	<ul style="list-style-type: none"> - Bolígrafo - Hoja de preparador físico - Informe de entrenamiento
Puesta en acción	El entrenador físico elige o propone juegos de calentamiento adecuados para todos sus compañeros.
Parte principal	El entrenador y segundo entrenador con ayuda del maestro eligen actividades para mejorar el rendimiento del equipo en las siguientes jornadas.
Reflexión final	Cada equipo rellena su informe de partido Cada equipo comenta cómo han jugado, qué han hecho bien y que deben de mejorar para la próxima jornada.

Tabla 10*Desarrollo de la sesión 7*

FASE DE COMPETICIÓN / SESIÓN 7 / JORNADA 2	
Materiales:	
<ul style="list-style-type: none"> - Balones de gomaespuma - Porterías de Gouback - Cuerdas - Reglamento del Gouback 	<ul style="list-style-type: none"> - Bolígrafo - Calendario - Acta de partido - Informe del partido - Crónica oficial de partido
Partido 1	Juega A - D Organiza equipo B Descansa equipo C
Partido 2	Juega B – C Organiza equipo D Descansa equipo A
Reflexión final	Cada equipo rellena su informe de partido Cada equipo comenta cómo han jugado, qué han hecho bien y que deben de mejorar para la próxima jornada.

Tabla 11*Desarrollo de la sesión 9*

FASE DE COMPETICIÓN / SESIÓN 9 / JORNADA 3	
Materiales:	
<ul style="list-style-type: none"> - Balones de gomaespuma - Porterías de Gouback - Cuerdas - Reglamento del Gouback 	<ul style="list-style-type: none"> - Bolígrafo - Calendario - Acta de partido - Informe del partido - Crónica oficial de partido
Partido 1	Juega B - D Organiza equipo A Descansa equipo C
Partido 2	Juega A – C Organiza equipo C Descansa equipo D
Reflexión final	Cada equipo rellena su informe de partido Cada equipo comenta cómo han jugado, qué han hecho bien y que deben de mejorar para la próxima jornada.

Tabla 12

Desarrollo de la sesión 10

FASE DE COMPETICIÓN / SESIÓN 10 / SEMIFINALES	
Materiales:	
<ul style="list-style-type: none"> - Balones de gomaespuma - Porterías de Gouback - Cuerdas - Reglamento del Gouback 	<ul style="list-style-type: none"> - Bolígrafo - Calendario - Acta de partido - Informe del partido - Crónica oficial de partido
Partido 1	Juega 1 ^{er} clasificado – 4 ^o clasificado Organiza (por determinar) Descansa (por determinar)
Partido 2	Juega 2 ^o clasificado – 3 ^{er} clasificado Organiza equipo (por determinar) Descansa equipo (por determinar)
Reflexión final	Cada equipo rellena su informe de partido Cada equipo comenta cómo han jugado, qué han hecho bien y que deben de mejorar para la próxima jornada.

Tabla 13

Desarrollo de la sesión 11

FASE FINAL / SESIÓN 11 / GRAN FINAL Y ENTREGA DE PREMIOS	
Materiales:	
<ul style="list-style-type: none"> - Balones de gomaespuma - Porterías de Gouback - Cuerdas - Reglamento del Gouback 	<ul style="list-style-type: none"> - Bolígrafo - Calendario - Acta de partido - Informe del partido - Crónica oficial de partido - Ficha de votación - Diplomas - Ficha de autoevaluación
Gran final	Juega Finalista 1 – Finalista 2 Organiza equipo (por determinar) Descansa equipo (por determinar)
Entrega de premios	Se hace la votación. Se entregan todos los premios.
Reflexión final	Los alumnos rellenan la ficha de autoevaluación

Anexo II. Materiales didácticos

Todos estos materiales han sido elaborados a partir de los materiales diseñados en García-López y Gutiérrez (2016) en su libro *Aprendiendo a enseñar deporte. Modelos de enseñanza comprensiva y educación deportiva*.

Hoja de información básica.

I TEMPORADA DE GOUBACK DE LA HISTORIA

Durante las próximas semanas vas a participar en la primera temporada de Gouback de la historia viviendo una experiencia inimaginable hasta ahora.

Vas a formar parte de un equipo haciendo tareas que ni te imaginas... Además de ser jugador vas a poder ser entrenador, deportista, árbitro... Habrá entrenamientos, partidos, premios, celebraciones, himnos, equipaciones, bailes... y todo lo que puedas imaginar de un verdadero campeonato deportivo.

El objetivo es aprender a jugar lo mejor posible, competir deportivamente, trabajar y trabajar en equipo.

¿Qué es el GOUBACK?

El Gouback es un deporte de colaboración-oposición en el que compiten dos equipos de 5 jugadores en cada uno. El campo de juego está formado por un área, en el que se encuentran tres porterías y tres zonas de juego (1, 2 y 3).

El objetivo es llegar a 15 puntos e intentar mantenerlos. Para hacer puntos hay que realizar un pase a través de la portería para que otro compañero lo reciba sin que toque el suelo o sin que sea interceptado por un adversario.

Para conocer más sobre este nuevo deporte puedes consultar su página oficial (<https://goubaksport.com/>), aunque nosotros lo adaptaremos para que todos podamos participar, aprender y pasarlo bien.

Calendario deportivo

La temporada consta de 4 fases:

ORGANIZACIÓN → (hoy) formaremos los equipos y acordaremos vuestros roles durante la temporada

PRETEMPORADA → aprenderemos a jugar y trabajar en equipo

COMPETICIÓN → jugaremos partidos y entrenaremos como equipo

FASE FINAL → jugaremos los “PLAY-OFF” y culminará con la ceremonia final de entrega de premios.

El calendario oficial lo podrás consultar en el gimnasio o en el blog de clase.

Roles y responsabilidades

Todos los alumnos tendrán dos ROLES: el rol de JUGADOR y otro más que se podrá elegir.

Los compañeros de tu equipo y tú elegiréis el otro rol que queréis desempeñar durante la temporada: ENTRENADOR, SEGUNDO ENTRENADOR, ÁRBITRO, PREPARADOR FÍSICO, DIRECTOR DEPORTIVO y ANOTADOR.

Todos los roles son importantes para el conseguir el éxito de tu equipo durante la temporada. Cada rol tendrá responsabilidades dentro del equipo y en las jornadas de competición.

¿Qué ROL se adapta mejor a tus características?

Entrenador / Segundo entrenador: le gusta aprender nuevos deportes, juega bien y es capaz de pensar estrategias para que sus compañeros mejoren. Hace lo posible para que su equipo tenga buenos resultados y le gusta anteponer los valores deportivos y de equipo (juego limpio, respeto a los rivales, que todos se diviertan...) a ganar de cualquier manera.

Preparador físico: es puntual, conoce ejercicios de calentamiento y además se le da bien animar a los compañeros.

Director deportivo: es inquieto y creativo. Conoce y entiende los elementos importantes de un equipo (equipaciones, escudos, himno...). Le gusta trabajar para que sus compañeros se sientan como un verdadero equipo para cumplir los objetivos comunes.

Anotador: es ordenado y meticuloso, le gustan las matemáticas. Es capaz de mantener la concentración sin distraerse para no equivocarse en las anotaciones.

Árbitro: conoce las reglas y hace cumplirlas, es justo y sabe hacerse respetar.

Reportero: es atento y observador, le gusta escribir. Es capaz de fijarse en todos los detalles de la clase y de los partidos.

Tabla de responsabilidades de rol y de equipo.

TABLA DE RESPONSABILIDADES DE ROL Y DE EQUIPO

	ROL DE EQUIPO	ROL DE ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN
Responsabilidad como equipo	Colocar, recoger y conservar adecuadamente el material	Organizar de forma eficaz las sesiones de competición
	Realizar las transiciones a las reuniones y actividades lo más rápido posible	Ser justos e imparciales en todas las decisiones promoviendo un ambiente relajado y festivo
	Mantener un clima de cooperación y deportividad	
Entrenador	Transmite y supervisa las actividades marcadas por el profesor	Árbitro asistente
	Anima y da instrucciones a sus jugadores para la mejora del rendimiento durante la competición	
	Aplica actividades de refuerzo en las jornadas de entrenamiento	
	Promueve acciones de trabajo autónomo fuera de las clases de EF	
	Responsable de la carpeta del equipo	
Segundo entrenador	Ayuda al entrenador en sus distintas labores, asesorando con información	Árbitro asistente
	Colabora con el entrenador aportando información	
	Realiza informes de los partidos	
Preparador físico	Dirigir los calentamientos siguiendo las indicaciones del profesor	Encargado del marcador del partido y de anotar el resultado y la puntuación en la hoja de registro de la jornada.
	Seleccionar actividades de preparación física adecuadas y motivantes para su equipo	
Anotador / Reportero	Recolección de los datos de evaluación	Realiza la crónica oficial de los partidos
	Aporta información a los entrenadores para diseñar actividades de refuerzo	Establece junto al árbitro principal la concesión o no de los puntos por deportividad
Árbitro	Asegurarse de que los jugadores de su equipo saben las reglas y las respetan	Árbitro principal
		Establecer con el anotador la concesión o no de los puntos por deportividad
Director deportivo	Coordina la decisión de las señas de identidad principales del equipo (Nombre y color). Diseña y promueve otras señas de identidad (escudo, canción, mascota, etc.)	Es responsable de seguridad. Se asegura de que ninguna persona entre en la zona de juego.
	Gestiona los materiales gráficos y escritos de su equipo (informes, crónicas, etc.) y los coloca en el sitio seleccionado	Localizar y organizar a los equipos que compiten

Hoja de identidad de equipo

HOJA DE IDENTIDAD DEL EQUIPO

Nombre del equipo: _____

Lista de componentes y roles.

Rol	Nombre	Foto oficial
<p>Describe y dibuja todos los elementos de identidad de tu equipo que hayáis acordado (escudo, colores, himno, mascota...)</p>		

Contrato deportivo de equipo.

Contrato deportivo de equipo

Nombre del equipo: _____

Con la firma de este contrato, acepto las responsabilidades de mi rol y me comprometo a actuar con respecto a las normas reglamentarias y éticas, tanto de mis compañeros como con el resto de equipos. Me comprometo a esforzarme en las tareas de organización, entrenamiento y competición, para ayudar a mi equipo en la consecución de los objetivos de la temporada: mejorar como jugadores, conocer las reglas y la cultura deportiva y respetarlas y comprometernos con la práctica del deporte y sus valores positivos dentro y fuera de la clase de Educación Física.

	NOMBRE	FIRMA
PREPARADOR FÍSICO	_____	_____
ÁRBITRO	_____	_____
SEGUNDO ENTRENADOR	_____	_____
ANOTADOR	_____	_____
DIRECTOR DEPORTIVO	_____	_____

Como entrenador, además de lo escrito anteriormente me comprometo a ayudar a que todo mi equipo alcance los objetivos de la temporada. Me comprometo a ayudar a todos mis jugadores, animándoles y destacando el trabajo en equipo y el esfuerzo por encima del rendimiento, y los valores deportivos por encima de la victoria.

	NOMBRE	FIRMA
ENTRENADOR	_____	_____

En _____ a _____ del _____

G O U B A K

Deporte colectivo de colaboración-oposición (regulada), mixto, inclusivo, en el que dos equipos de 5 integrantes cada uno se enfrentan en cancha compartida en torno a una única portería central (tres postes situados en los vértices de un triángulo equilátero de lado 1 m), con la finalidad de hacer pasar el balón limpiamente por la portería para que, en el otro lado, un compañero/a pueda atraparlo antes de que toque el suelo y antes de ser interceptado por el rival. El tiempo de juego consta de dos partes de 15 minutos cada una. Con un total de 30 minutos, los equipos deberán intentar alcanzar y mantener 15 puntos hasta el final del encuentro para lograr el objetivo.

OBJETIVO DEL JUEGO
Alcanzar y mantener
15 puntos.

PUNTO +: Cuando el jugador/a en posesión del balón es capaz de pasarlo con la mano o las manos a través de la portería, limpiamente, y un compañero/a, en el otro lado, lo atrapa antes de caer al suelo y antes de ser interceptado por el rival. Adjudicándole valor del área donde recepciona 1, 2 o 3 puntos. [VIDEO](#)

PUNTO -: Cuando el jugador/a en posesión del balón es capaz de golpear con el pie el balón y atraviesa limpiamente la portería, atrapándolo, en el otro lado, un compañero/a antes de caer al suelo y antes de ser interceptado por el rival. En este caso se restará 1, 2 o 3 puntos al equipo rival según área de recepción. [VIDEO](#)

JUGADOR/A CON BALÓN: Solo puede moverse en el área que recepciona, pasando antes de 5". [VIDEO](#)

JUGADOR/A SIN BALÓN: Transita libremente sin invadir área de portería (P). [VIDEO](#)

PASES: Pasador y receptor deben estar en áreas diferentes en el momento de la recepción. [VIDEO](#)

VERTICALIDAD: Todos los pases efectuados con la mano o las manos deberán salir en posición vertical. Con pie se procurará conseguir verticalidad. [VIDEO](#)

NO CHICLE: No pasar a quien nos ha pasado. [VIDEO](#)

VENTAJA: Circunstancia dada cuando un jugador/a del Equipo Atacante recibe balón y es capaz de tocar a un rival con su mano (pivotando). En este caso, jugador/a tocado será expulsado hasta el término de esa jugada (entrará automáticamente después de jugada). El jugador/a con balón reiniciará jugada con balón quieto, vertical en suelo, en ese mismo lugar con la posibilidad de patear a portería o pasar con pie a compañero/a. La ventaja solamente podrá ser buscada durante la jugada, no al cruzar balón la portería. [VIDEO](#)

POSESIÓN: La posesión de cada equipo se ve condicionada a efectuar un número inferior o igual a 5 pases (incluyendo el pase por portería), conocido con el nombre de jugada. Si anotan, continúan con posesión. [VIDEO](#)

CAMBIO DE POSESIÓN: [\(VIDEO\)](#) todo cambio de posesión se inicia partiendo de posiciones iniciales (Equipo Atacante círculo externo y Equipo Defensor círculo interno). Situaciones que provocan dicho cambio:

- *Rival intercepta balón cuando atraviesa la portería (antes NO). **OPOSICIÓN REGULADA** [VIDEO](#)
- *Cuando el balón toca el suelo.
- *Después de una infracción del equipo atacante.

INFRACCIONES, habrá que tener en cuenta:

- *Equipo con balón: si no respeta cualquiera de las reglas anteriores cambio de posesión automático.
- *Equipo sin balón: si este equipo obstaculiza pases o movimientos del equipo con balón durante la jugada (antes de hacer pasar el balón por portería) reciben un aviso, la jugada se para y el equipo con balón continúa con posesión e inicia jugada de nuevo, en ese mismo lugar, con balón en suelo, vertical. Si persiste el equipo sin balón y alcanza los tres avisos, se le otorga -2 puntos, y el equipo con balón sigue en posesión e inicia jugada de nuevo. (Desde posiciones iniciales)
- *Ante cualquier tipo de falta antideportiva o de respeto, cambio de posesión (en caso de tener posesión equipo infractor) y -2 puntos para el equipo infractor.



DINÁMICA DE JUEGO

Hoja de información y registro de la fase de competición.

Hoja de información y registro de la fase de competición

ORGANIZACIÓN:

Uno de los equipos que no juega se hará cargo de la organización del partido. El otro equipo descansará y podrá prepararse para otros partidos.

La organización constará de un árbitro principal, dos árbitros asistentes (entrenadores), un encargado del marcador (preparador físico), una persona encargada de la crónica del partido (anotador) y un responsable de seguridad (director deportivo).

Los partidos tendrán una duración de 16 minutos (8 min cada parte / 4 min de descanso).

PUNTUACIÓN:

Victoria: 3 puntos / Empate: 2 puntos / Derrota: 1 punto / Juego limpio: 0-2 puntos

CLASIFICACIÓN:

La clasificación se irá actualizando cada jornada en función de los puntos obtenidos en cada partido.

CALENDARIO Y REGISTRO DE COMPETICIÓN DE LA FASE DE COMPETICIÓN

Jornada 1			
Partido 1 A – B Organiza equipo C	A	B	Puntuación
			Puntos equipo A
			Puntos equipo B
Partido 2 C – D Organiza equipo A	C	D	Puntuación
			Puntos equipo C
			Puntos equipo D

CLASIFICACIÓN		Puntos
1º		
2º		
3º		
4º		

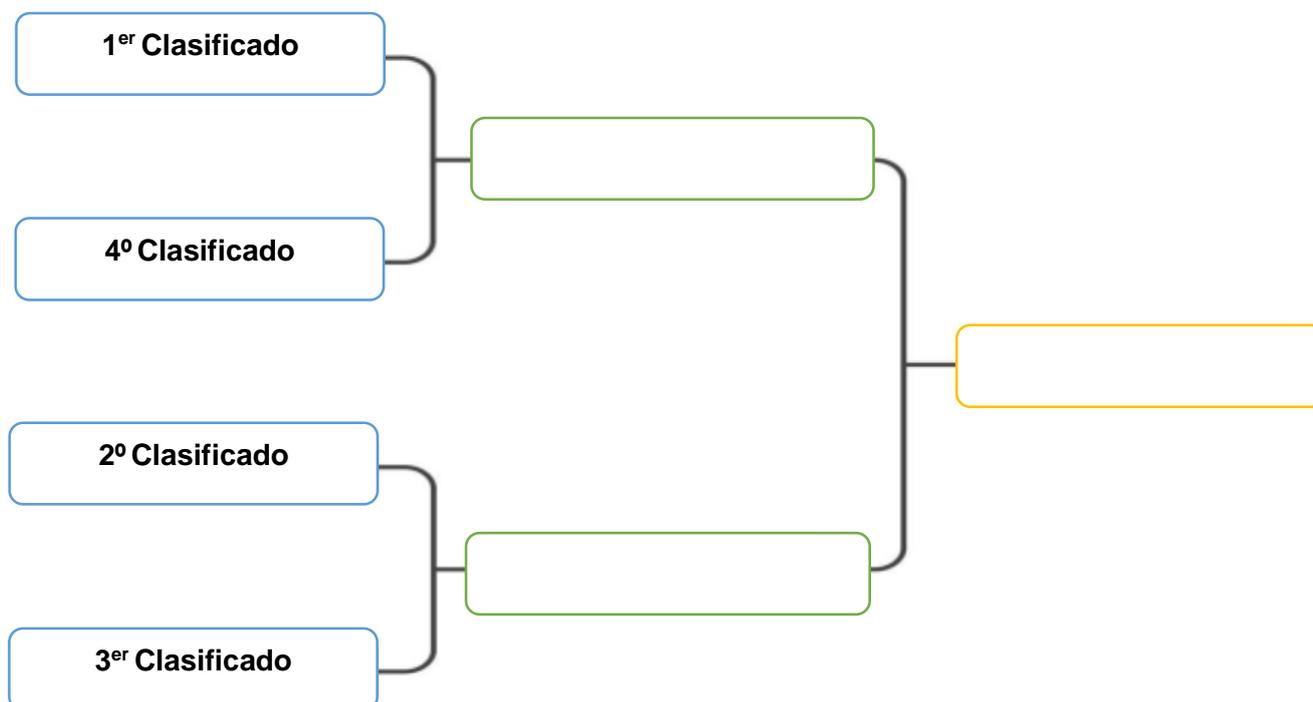
Jornada 2			
Partido 1 A – D Organiza equipo B	A	D	Puntuación
			Puntos equipo A
			Puntos equipo D
Partido 2 B – C Organiza equipo D	B	C	Puntuación
			Puntos equipo B
			Puntos equipo C

CLASIFICACIÓN		Puntos
1º		
2º		
3º		
4º		

Jornada 3			
Partido 1 B – D Organiza equipo A	B	D	Puntuación
			Puntos equipo B
			Puntos equipo D
Partido 2 A – C Organiza equipo B	A	C	Puntuación
			Puntos equipo A
			Puntos equipo C

CLASIFICACIÓN		Puntos
1º		
2º		
3º		
4º		

Cuadro de ENFRENTAMIENTOS FASE FINAL



Acta de partido.

ACTA DE PARTIDO

Equipo organizador: _____ Jornada nº: _____

Equipo:	Equipo:
JUGADORES	JUGADORES

Puntos por deportividad	Equipo:	Equipo:
	Sin deportividad (0p) Correcta (1 p) Gran deportividad (2p)	Sin deportividad (0p) Correcta (1 p) Gran deportividad (2p)
Comportamiento con el equipo contrario		
Comportamiento dentro del equipo		
Comportamiento con el equipo arbitral		
Puntuación total:		

Resultado: _____ - _____

	Resultado del partido Equipo ganador: 3 puntos Empate: 2 puntos Equipo perdedor: 1 punto	Puntos por deportividad Puntuación 5-6: 2 puntos Puntuación 3-4: 1 punto Puntuación 0-2: 0 puntos	Total:
Equipo:			
Equipo:			

FIRMAS

ÁRBITRO

ANOTADOR

ENTRENADOR

ENTRENADOR

Informe de partido o informe de entrenamiento.

INFORME DE PARTIDO O ENTRENAMIENTO

Nombre del Equipo: _____

INFORME DE EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO DE JUEGO

Entre todos los miembros del equipo, detallad el rendimiento y desarrollo del partido o del entrenamiento.

Este informe debe ser conocido por todo el equipo, y debe ser utilizado por los entrenadores como información para tomar decisiones en cuanto a qué entrenar.

Fecha: _____ **Partido:** _____ vs _____

Resultado: -

Informe: ¿En qué hemos fallado? ¿Cómo lo podemos mejorar? ¿Qué hemos logrado?

Escrito por:

Hoja de preparación física

Objetivos del calentamiento:

- Físicos: aumentar la temperatura corporal y evitar lesiones. Trabajar las habilidades básicas (lanzamiento, recepción y desplazamientos).
 - Criterios de logro: romper a sudar, aumentar la frecuencia cardiaca, aumento de la frecuencia respiratoria. Los lanzamientos y recepciones son cada vez más precisos.
- Sociales: encontrarse con los compañeros de equipo y sentirse como un equipo.
 - Criterios de logro: los jugadores charlan a la vez que hacen las tareas y muestran ganas de jugar.
- Actitud: promover la motivación y lograr centrarse en las actividades para lograr los objetivos de la sesión.
 - Criterios de logro: los jugadores están atentos al desarrollo del calentamiento, «piensan» durante el juego y quieren ganar respetando las normas.

Partes del calentamiento:

- Desplazamientos. Objetivos: aumento de la temperatura corporal. Introducción social. Características: ejercicios individuales que impliquen desplazamientos a baja intensidad. Se pondrá atención al movimiento de todas las articulaciones a la vez que nos desplazamos, introduciendo ejercicios de coordinación.
- Juegos grupales. Objetivos: mejora y preparación en las habilidades de lanzamiento y recepción. Seguir aumentando la temperatura corporal. Promover el contacto social.
 - Características: incluyen a todo el grupo e implican movimientos con cambios de dirección y lanzamiento y recepción del ringo. Deben ser motivantes y divertidos.
- Movimientos específicos. Objetivos: prevenir lesiones mediante la preparación de la musculatura de forma específica para los movimientos más intensos. Seguir trabajando las habilidades de lanzamiento y recepción. Características: ejercicios por parejas o por tríos. Ejercicios de lanzamiento y recepción con esprines y/o apertura de piernas.

Instrucciones: elige un ejercicio de cada uno de los tipos. El tiempo total del calentamiento no debe superar los 7 minutos.

Juegos grupales	Movimientos específicos
<ul style="list-style-type: none">- Mareo- Deshazte de la bomba	<ul style="list-style-type: none">- Abanico- Estrella- Reloj
Tus propuestas	Tus propuestas

Hoja para redactar la crónica oficial de partidos de competición.

CRÓNICA OFICIAL DE PARTIDOS DE COMPETICIÓN	
Reportero: _____	Equipo: _____
Crónica oficial del partido: Jornada nº:	VS
<p>Describe lo más relevante del partido. No olvides poner el marcador, los jugadores más destacados, los argumentos arbitrales para la concesión o no de los puntos de juego limpio, etc. Puedes incluir entrevistas, dibujos o todo lo que te parezca interesante.</p>	

Votación por equipo a los premios mejores deportistas.

VOTACIÓN PARA LOS PREMIOS A MEJORES DEPORTISTAS

NOMBRE DEL EQUIPO: _____

Instrucciones: no repitas ningún nombre. En las votaciones dentro de tu equipo, vótate a ti mismo si crees que te lo mereces. Recuerda poner el apellido si hay dos nombres iguales en clase. Estas son las categorías a las que debes votar:

Categorías a votar:

Jugador que más ha mejorado: jugador que gracias a su esfuerzo y compromiso ha destacado por la mejora de su rendimiento de juego.

Jugador más valioso (MVP): jugador que ha mostrado a lo largo de la temporada un excepcional juego defensivo y ofensivo, tanto a nivel individual como de juego de equipo.

Jugador que más anima: jugador que ha destacado en su actitud alegre y positiva de apoyo a los compañeros.

Jugador más deportivo: jugador que ha demostrado conocer y transmitir el espíritu deportivo, especialmente durante la competición.

Mejor jugador ofensivo: jugador más decisivo en ataque.

Mejor jugador defensivo: jugador que ha destacado por su capacidad defensiva.

Jugador que hubieras querido tener en tu equipo: jugador de otro equipo, que por alguna cualidad mostrada durante la temporada (esfuerzo, nivel de juego, compañerismos, etc.) o el global de ellas, hubieras "fichado" para tu equipo.

Equipo más deportivo: equipo que en conjunto ha demostrado un comportamiento más deportivo, especialmente en la competición.

Mejor equipo organizador: equipo que mejor ha realizado las labores de organización y arbitraje.

Dentro de tu equipo vota...	
Al jugador que más ha mejorado	
Al jugador más valioso (MVP)	
Al jugador que más anima	
Al jugador más deportivo	
Al mejor jugador ofensivo	
Al mejor jugador defensivo	

Del resto de equipos vota...	
Al jugador que más ha mejorado	
Al jugador más valioso (MVP)	
Al jugador que más anima	
Al jugador más deportivo	
Al mejor jugador ofensivo	
Al mejor jugador defensivo	
Al jugador que hubieses querido para tu equipo	
Al equipo más deportivo	
Al mejor equipo organizador	

Anexo III. Evaluación

Tabla 14

Criterios de Evaluación Decreto 38/2022

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Competencia específica 1	1.1 Reconocer e interiorizar los efectos beneficiosos a nivel físico, mental y social de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria llevando a cabo conductas responsables sobre la salud y el bienestar referidas a la higiene, la alimentación y los hábitos posturales. (STEM2, STEM5, CPSAA2)
	1.2 Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3)
	1.4 Identificar y abordar conductas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte, que afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género y evitando activamente su reproducción. (CPSAA2, CPSAA5, CE3)
	1.5 Identificar y abordar conductas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte, que resultan perjudiciales para la salud propia o colectiva, adoptando posturas de rechazo hacia las mismas y evitando activamente su reproducción. (STEM2, STEM5, CPSAA2)
Competencia específica 2	2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)
	2.2 Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. (STEM1, CPSAA4, CE1)
	2.3 Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. (STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)
Competencia específica 3	3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1)
	3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)
	3.3 Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fenómeno de la igualdad de género. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3)
Competencia específica 4	4.2 Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro. (CPSAA1, CC3)
Competencia específica 6	6.3 Compartir los resultados de investigaciones o proyectos individuales y grupales vinculados a la actividad físico-deportiva, explicando y valorando el proceso llevado a cabo, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diferentes formatos y medios. (CCL1, CD2, CPSAA5)

Tabla 15

Escala numérica para evaluar las competencias esperadas en esta Propuesta de Intervención

Escala numérica	Nunca		A veces		Siempre	Observaciones:
Nombre del alumno: _____	1	2	3	4	5	
Comprende y aplica las reglas y normas del Gouback.						
Ejecuta correctamente la técnica de pase-recepción con la pelota de Gouback.						
Realiza correctamente la técnica de golpeo con el pie con la pelota de Gouback.						
Comprende y utiliza principios tácticos básicos como ataque, defensa, desmarques y ocupación de zonas libres del campo.						
Es capaz de tomar decisiones tácticas adecuadas durante los juegos y los partidos.						
Trabaja de manera cooperativa con los miembros de su equipo.						
Acepta y desarrolla correctamente las tareas asignadas a su rol.						
Participa activamente en las sesiones.						
Muestra respeto hacia sus compañeros de equipo, rivales y árbitros.						

Cuestionario de autoevaluación final para los alumnos

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN

¿Cómo te has sentido al participar en esta temporada de Gouback?

¿Has disfrutado de cada una de las fases de la temporada? ¿Cuál te ha gustado más?

¿Enseñarías este deporte a tus amigos o familiares? ¿Por qué?

¿Has aprendido y respetado las normas de Gouback?

¿Has aprendido nuevas estrategias para jugar deportes colectivos? Indica tres cosas que hayas aprendido.

¿Te has sentido apoyado y motivado por tus compañeros de equipo?

¿Has respetado a tus compañeros, rivales y decisiones arbitrales?

¿Has cumplido con tus responsabilidades de tu rol?

¿Hay algo que te gustaría cambiar o mejorar?