



Universidad de Valladolid

TRABAJO FIN DE GRADO

Nuevos enfoques de la Educación Física: Gamificación y tecnología.

2023-2024

**Presentado por Esther Pariente Picatoste
para optar al Grado de Educación
Primaria por la Universidad de Valladolid**

Tutelado por Guillermo García Fernández

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Resumen

En este trabajo se pretende demostrar la importancia que tienen en la actualidad las nuevas tecnologías en la educación, mostrando que también pueden ser compatibles con la asignatura de Educación Física. Así como el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por eso, se ha realizado una página web para llevar a cabo los objetivos del trabajo.

Palabras clave

Educación Física, gamificación, nuevas tecnologías, situación de aprendizaje.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. OBJETIVOS	4
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
4.1 EDUCACIÓN FÍSICA	5
4.1.1 Definición y origen	5
4.1.2 Beneficios de la Educación Física	6
4.2 ENFOQUES DE LA EDUCACIÓN FÍSICA	7
4.2.1 Enfoques tradicionales	7
4.2.2 Nuevos modelos en Educación física	7
4.2.2.1 Gamificación y ludificación	9
4.3 LAS TICs EN EL AULA	12
4.3.1 Impacto en la vida académica	12
4.3.2 Herramientas y recursos	12
4.3.3. Nuevas tendencias	15
4.3.4 Alfabetización digital	15
4.3.5 Motivación y acercamiento al alumnado	16
4.3.6 Sedentarismo	16
5. METODOLOGÍA	18
6. RESULTADOS	27
6.1 PUESTA EN PRÁCTICA CON 5º DE PRIMARIA	27
6.2 PUESTA EN PRÁCTICA CON 6º DE PRIMARIA	31
6.3 COMENTARIOS SOBRE LA PRIMERA SESIÓN	35
6.4 COMENTARIOS SOBRE LA SEGUNDA SESIÓN	36
6.5 COMENTARIOS SOBRE LA TERCERA SESIÓN	37
6.6 COMENTARIOS SOBRE LA CUARTA SESIÓN	37
6.7 COMENTARIOS SOBRE LA QUINTA SESIÓN	38
7. CONSIDERACIONES FINALES Y RECOMENDACIONES	40

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
9. ANEXOS	48
Anexo 1: Página web	48
Anexo 2: Situación de aprendizaje	50

1. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se pretende demostrar cómo las nuevas tecnologías y la gamificación son importantes para crear nuevas experiencias de aprendizaje en aula, siendo éstas más dinámicas, interactivas y motivadoras para el alumnado.

A lo largo del mismo, se realiza en primer lugar una justificación acerca de la elección del tema, siendo este por la importancia que se da a las nuevas tecnologías hoy en día y a la gamificación por su impacto en el aula.

En segundo lugar, se definen los objetivos de manera clara y concisa, siendo estos uno general y dos específicos.

En tercer lugar se realiza una revisión de la literatura existente sobre los conceptos de Educación Física y sus enfoques, gamificación y nuevas tecnologías en el aula.

En cuarto lugar, se explica detalladamente la metodología utilizada para llevar a cabo el trabajo y después se remarcan los resultados obtenidos tras la puesta en práctica de una situación de aprendizaje durante el periodo de prácticas.

En penúltimo lugar, se realizan una serie de consideraciones finales y recomendaciones acerca de lo experimentado durante el trabajo y para terminar nos encontramos con las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

2. JUSTIFICACIÓN

Hoy en día, la tecnología ocupa una gran parte de la sociedad incluyendo el ámbito de la educación, ofreciendo nuevas posibilidades de participación, realización de clases, motivación... Las tecnologías educativas han cambiado la forma de enseñar y también de aprender, ofreciendo un aprendizaje más personalizado a las necesidades de cada alumno. Existen diversos recursos digitales como vídeos, plataformas de retroalimentación, juegos interactivos, entre otros, que ofrecen al alumnado mayor interacción y dinamismo en las clases.

La Educación Física es una disciplina en el currículo de Educación Primaria que no ha experimentado un cambio notable acorde a los avances tecnológicos existentes a día de hoy, ya sea por el temor a realizar nuevas metodologías que incluyan la tecnología o por la incapacidad de ver la relación entre las TICs y la actividad física. Existe el pensamiento común de que estos dos conceptos no pueden ir relacionados ya que fomentan el sedentarismo, pero a día de hoy podemos encontrar muchas aplicaciones o recursos online que pueden ayudar a que no aparezca este problema, ayudando a la motivación del alumnado para hacer ejercicio de una manera distinta y utilizando las nuevas tecnologías que entre ellos tienen mucha importancia.

Quizá este hecho no ha sido llevado a cabo por la falta de referencias, de recursos o de conocimientos por parte del profesorado, lo que hace que en comparación con otras materias del currículo escolar, la Educación Física quede relegada a un plano más tradicional y en disonancia con los avances tecnológicos. Estos avances pueden ser utilizados a favor de cualquier asignatura, buscando así explorar nuevas facetas del alumnado en cualquier materia y desarrollando otras habilidades en el campo de la actividad física que en un primer momento no se ven incluidas.

Otros problemas que se pueden encontrar a la hora de implementar las TICs puede ser la resistencia al cambio, por falta de familiaridad con la tecnología o por miedo a lo desconocido al no haber recibido la formación adecuada para utilizarlas. Dependiendo del centro educativo, se puede dar también la falta de recursos, ya sea por el acceso a equipos informáticos y su mantenimiento, la conectividad a internet...

Incluso existen docentes que prefieren una enseñanza tradicional por su comodidad al impartir clases con este método, transmitiendo la información de una manera verbal y escrita en vez de a través de las tecnologías.

Cada día que pasa, la demanda de la digitalización está más presente en la educación, debiendo incorporar aplicaciones, utilizar nuevas plataformas... Por eso el profesorado debe de adaptar su enseñanza a una sociedad en la que el uso de las TICs puede ser beneficioso para todas las partes, provocando motivación y ganas de aprender. Para los profesores de Educación física, esta integración puede incrementar el compromiso con la vida saludable con el alumnado ya que tienen a su alcance muchas aplicaciones y movimientos en la red que conectan la actividad física, la alimentación, los hábitos saludables...

He elegido este tema porque siempre me han llamado la atención las nuevas tecnologías y creo que nos pueden acercar al alumnado ya que ellos están en constante interacción con ellas hoy en día. Es cierto que integrarlas en clase aún presenta desafíos, pero con un buen desarrollo de las competencias digitales pueden ser utilizadas eficazmente y eso es lo que se pretende mostrar a lo largo de este trabajo.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

3.1.1 Elaborar e implementar un recurso digital para impartir contenidos relacionados con un deporte secundario como es el fútbol sala y dar visibilidad a los deportes femeninos en la asignatura de Educación Física.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

3.2.1 Utilizar la gamificación y las tecnologías para desarrollar el aprendizaje y la motivación del alumnado.

3.2.2 Dotar una página web de recursos didácticos como vídeos, imágenes, información y material para facilitar el aprendizaje de la parte teórica del fútbol sala en la asignatura de Educación Física.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 EDUCACIÓN FÍSICA

4.1.1 Definición y origen

Como indica Contreras (1998) en su libro, el concepto de Educación Física ha estado sometido a profundos cambios y vaivenes de los que hay que responsabilizar a la cultura dominante en cada momento histórico. Esto quiere decir que es complicado definir el concepto ya que es muy amplio y se pueden dar diferentes perspectivas. Así definen el concepto algunos autores:

Según Nixon & Jewllet (1980, p. 28) “la única diferencia entre la educación física y otras formas de educación es que la educación física tiene que ver principalmente con situaciones de aprendizaje y respuestas de los estudiantes que se caracterizan por movimientos abiertos/públicos, tales como deportes acuáticos, baile y ejercicios”.

Según Lumpkin, (1986, p. 9), “la Educación Física es un proceso a través del cual un individuo obtiene destrezas óptimas físicas, mentales y sociales y aptitud física a través de la actividad física”.

Según Calzada (1996, p.123), la Educación Física es el desarrollo integral del ser humano a través del movimiento”. El término integral se refiere a todas las dimensiones del ser humano, a saber: físico (cuerpo), mental (inteligencia), espiritual y social.

Según Wuest & Bucher (1999, p. 8), la Educación Física es un proceso educativo que emplea la actividad física como un medio para ayudar a los individuos a que adquieran destrezas, aptitud física, conocimiento y actitudes que contribuyen a su desarrollo óptimo y bienestar.

En el currículum, la Educación Física es una parte muy importante para el desarrollo y el conocimiento de nuestro propio cuerpo, fomentando valores como el trabajo en equipo, el respeto, la solidaridad... Haciendo que mejore el rendimiento académico (UNESCO, 2015).

Para identificar el origen de la Educación Física hay que retroceder hasta los primeros rastros de actividad de vida humana en la tierra, reconociendo los beneficios que la actividad física ha supuesto hasta el día de hoy. En la Prehistoria, la actividad

principal para subsistir era concentrar motivación y esfuerzo en defenderse y atacar para saciar las necesidades básicas, así como trepar, correr o nadar para conseguir un objetivo en concreto. Desde ese momento se inició la actividad física que en nuestros días se sigue realizando.

En relación a la cultura, asignamos el origen de las actividades físicas, por ejemplo; en China, la gimnasia; en Egipto, competiciones de carreras; en Grecia, los juegos olímpicos; en India, el yoga... (Sainz, 1992). A raíz de estas prácticas han surgido otras, se han mejorado o modificado completamente y es lo que hoy se conoce como juegos y deportes que las personas realizan en su día a día, incluyendo al alumnado en la educación física escolar.

La Educación Física incluye también otras materias en ella, como pueden ser la historia, la filosofía, la religión y la antropología cultural (Betancor y Vilanou, 1995). Todas estas disciplinas hacen que se cree una relación entre el deporte y el juego y se vayan desarrollando a lo largo de los años hasta hoy, que sigue tomando nuevas iniciativas.

4.1.2 Beneficios de la Educación Física

La asignatura de Educación Física ha demostrado a lo largo del tiempo múltiples beneficios en la salud mental y física de los estudiantes. Por eso cabe remarcar algunos de ellos:

- Mejora de la salud: Promover el movimiento y la actividad física regular ayuda a fortalecer nuestro cuerpo, sobre todo el sistema cardiovascular. La participación del alumnado en Educación física hace mejorar la condición corporal y la conciencia, desarrollando habilidades motoras, liberando endorfinas que quitan del estrés y mejorar el estado de ánimo. (Gutin et al., 2005).

- Desarrollo de las habilidades motoras: Habilidades como saltar, atrapar, correr, lanzar, trepar y golpear se enseñan en programaciones didácticas creadas por el profesorado para que el alumno pueda adquirir y mejorar estas habilidades y potenciar el desarrollo motor. La importancia de la adquisición de estas habilidades proviene de su utilización en la vida cotidiana. (Lopes et al., 2013).

- Fomento de la socialización: La interacción entre el grupo de iguales en la escuela es muy importante para el desarrollo personal de cada alumno. La educación física brinda diferentes oportunidades de interacción con otros estudiantes, fomentando

así la socialización y otros valores como el trabajo en equipo. (National Association for Sport and Physical Education, 2014).

- Mejora de la autoestima: La confianza es una capacidad que se debe trabajar durante las clases de educación física para mejorar las habilidades y el estado físico de cada uno de los estudiantes, para así lograr mejorar la autoestima y la autocrítica. (Hagger et al., 2012).

4.2 ENFOQUES DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

4.2.1 Enfoques tradicionales

Según diversos autores a lo largo de la historia, los enfoques de la Educación Física son varios:

- Enfoque deportivo: Concentra el foco de atención en las habilidades y en las competencias de distintas disciplinas deportivas. (Martínez de Haro, 2007).

- Enfoque militar: Centrado en el desarrollo de las habilidades emocionales, físicas y mentales necesarias para el ámbito militar. La búsqueda que persigue es la preparación del estudiante para llegar a ser soldado mediante la disciplina, el trabajo en equipo y el entrenamiento físico. El alumno aprende a acatar órdenes, trabajar bajo presión, superar obstáculos y fortalecer la resistencia y la adaptación. (Ander-egg, 1995).

- Enfoque higiénico: Focaliza el objetivo en el cuidado de la salud y a través de la actividad física promueve los hábitos saludables. (Pérez, 2001).

- Enfoque social: El trabajo en equipo y la colaboración como agentes principales para la integración social a través de la actividad física. (Bataller & Masanet, 2005).

- Enfoque psicológico: Se centra en la motivación y el desarrollo emocional y afectivo mediante la actividad física. (Jordan et al., 2011).

4.2.2 Nuevos modelos en Educación física

Según Lleixá (2017) la enseñanza de la Educación Física ya no se limita a ejercitar el cuerpo, sino que busca una implicación cognitiva enfocada a favorecer la toma de decisiones, persiguiendo modelos prácticos que se puedan aplicar a situaciones reales, potenciando aprendizajes cooperativos y aprendizajes entre iguales.

Según Gutiérrez (2016), "los nuevos modelos en Educación Física deben estar orientados hacia el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes adquirir habilidades motrices, cognitivas y socioafectivas de manera integrada". Esto implica superar la visión tradicional de la Educación Física centrada únicamente en la aptitud física y el rendimiento deportivo, para enfocarse en el desarrollo integral de los estudiantes.

Algunos de los nuevos modelos en Educación Física son los siguientes:

1. "Aprendizaje cooperativo: Interdependencia positiva, interacción promotora hacia el objetivo de trabajo, responsabilidad individual, procesamiento grupal y habilidades sociales son los diversos requisitos que se deben cumplir en cualquier estructura cooperativa" (Johnson et al., 2013. Pág 12).
2. "Educación deportiva: Se centra en el aprendizaje académico del escolar, empleando una pedagogía cooperativa y experiencial, que se ve favorecida por el trabajo en pequeños grupos y el desarrollo de juegos reducidos en los que cada escolar desempeña un rol" (Siedentop, 1994. Pág 14).
3. "Modelo de Responsabilidad Personal y Social: Se centra en la idea de que los individuos para ser eficientes y útiles en su entorno social, tienen que aprender a ser responsables de sí mismos y de los demás incorporando estrategias en sus comportamientos que les permitan ejercer el control de sus vidas" (Hellison y Wright, 2003, p. 16).
4. "Autoconstrucción de materiales: Es un modelo basado en principios del Constructivismo de la participación activa, la cooperación para aprender y el desarrollo de la creatividad que tiene como objetivo específico el diseño e invento de objetos a partir de materiales de reciclaje" (Perkins, 1999, p. 18-19).
5. "Educación para la Salud: Es un modelo basado en la educación para un estilo de vida saludable a partir de la comprensión de la importancia de la actividad física y organización del estilo de vida" (Fernández-Río et al., 2016; Haerens et al., 2011, p. 19).
6. "Aprendizaje basado en proyectos: Modelo en el que se programan y diseñan actividades y tareas alrededor de un eje común elegido por el docente en base a las necesidades e intereses de su alumnado con la finalidad de desarrollar las competencias del currículo" (Pérez-Soto et al. 2017, p. 21).

7. “Gamificación: Modelo que tiene como objetivo en el ámbito educativo la aplicación de dinámicas de juego para fomentar un mayor nivel de motivación y comportamientos deseados” (Lee y Hammer, 2011, p. 22).

4.2.2.1 Gamificación y ludificación

Se define la gamificación como:

La gamificación es el uso de elementos y técnicas propios de los juegos en contextos ajenos a los mismos, con el fin de potenciar la motivación, la participación y el aprendizaje de las personas (Deterding et al., 2011).

La gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para aumentar la motivación y la participación de las personas en diferentes contextos, como la educación, la salud y el trabajo (Hamari et al., 2016).

La gamificación puede ser una estrategia eficaz para fomentar comportamientos positivos, como la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas, a través de la aplicación de mecánicas y dinámicas propias de los juegos (Huotari y Hamari, 2012).

Diversos autores definen la ludificación como:

Una definición de ludificación ampliamente aceptada es aquella que la define como “el uso de mecanismos, dinámicas y marcos de juegos para promover conductas deseadas.” (Li, Dong, Untch y Chasteen, 2013. p. 72); en otras palabras, es la implementación de elementos provenientes de los juegos en ambientes diferentes a los mismos.

El concepto mismo de ludificación puede descomponerse en cuatro elementos que permiten contextualizar sus campos de aplicación y así entender sus alcances: juego, elementos, diseño y contexto de no-juego. Sugieren que es importante realizar una distinción entre “juego” y “jugar”; mientras que jugar se trata de comportamientos libres, expresivos e improvisados, juego se caracteriza por unas acciones fundamentadas en reglas con objetivos específicos (Deterding, Khaled, Nacke y Dixon, 2011).

Considero que el término *ludificación* se centra más en los aspectos divertidos y lúdicos, viendo el juego de una manera general sin indagar más a fondo, como la gamificación, que el concepto abarca un concepto más amplio.

Se ha recogido la siguiente información sobre las ventajas de la gamificación:

Según un estudio realizado por Hamari et al.(2014), la gamificación puede aumentar la motivación intrínseca de las personas, es decir, su deseo interno de realizar

una actividad por el mero placer que le produce. Al vincular el cumplimiento de los objetivos con recompensas y desafíos propios de los juegos, se estimula la participación y el compromiso de las personas en las tareas que se les asignan.

Otra ventaja de la gamificación es su capacidad para mejorar el aprendizaje y la retención de la información. La gamificación permite crear experiencias de aprendizaje más atractivas y divertidas, lo que favorece la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. Al incorporar elementos como puntos, niveles, premios y competencias, se estimula la curiosidad y la exploración de conceptos de una manera más dinámica y efectiva (Kapp, 2012).

Además, la gamificación favorece la colaboración y el trabajo en equipo, ya que promueve la interacción entre los participantes y el intercambio de conocimientos y experiencias. Según Deterding et al. (2011), la gamificación puede mejorar la cooperación y la comunicación entre los miembros de un grupo, lo que contribuye a fortalecer los lazos y a fomentar un ambiente de trabajo más colaborativo y positivo.



Figura 1: *Ventajas de la gamificación* (Gómez, 2018).

Se describen también algunas desventajas de aplicar la gamificación según diversos autores:

La gamificación puede llevar a una sobrevaloración de la competición, éxito individual y la rivalidad entre las personas, acabando con la colaboración y el trabajo en equipo. Según Hamari et al. (2014), la gamificación puede fomentar una mentalidad de ‘ganar a toda costa’, lo que puede perjudicar entornos donde se busca la cooperación y el apoyo mutuo.

La gamificación también puede tener un efecto contrario a lo que se busca con ella, la desmotivación de los participantes. Según un estudio de Landers y Callan (2014), la gamificación puede ser efectiva a corto plazo para motivar a los participantes, pero a largo plazo puede perder su impacto y no generar un cambio duradero en el comportamiento.

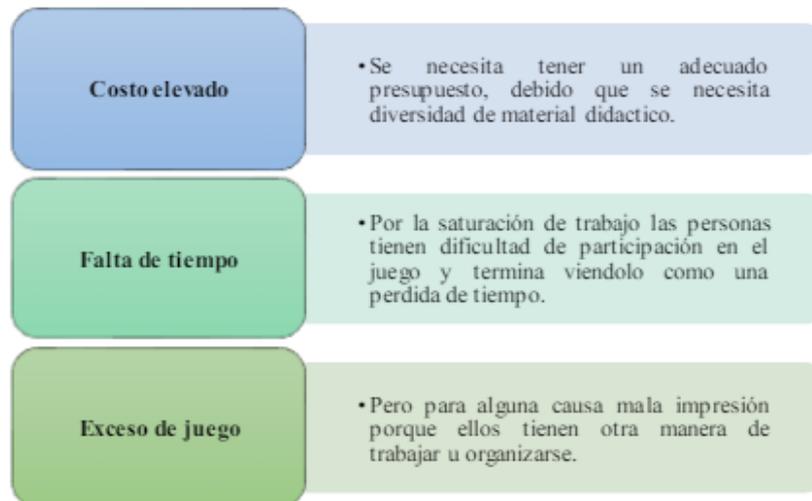


Figura 2: *Desventajas de la gamificación* (López, 2021).

Algunas experiencias reales de la gamificación llevadas a cabo encontradas son las siguientes:

En el estudio de Hamari et al. (2014) se describe cómo un profesor de matemáticas utilizó la gamificación para involucrar a sus alumnos en el aprendizaje de conceptos difíciles. A través de la creación de un juego en el que los estudiantes debían resolver problemas matemáticos para avanzar de nivel, se logró aumentar la participación y el interés de los alumnos en la materia.

Otro caso interesante es el estudio de Kapp (2012), en el que se describe cómo una profesora de historia implementó la gamificación en su clase para enseñar a los estudiantes sobre la Segunda Guerra Mundial. A través de la creación de un juego de rol en el que los estudiantes asumen el papel de diferentes personajes históricos, se logró aumentar el compromiso de los alumnos con la materia y mejorar su comprensión de los acontecimientos históricos.

Otro ejemplo de gamificación en el aula, según Lugo, N. & Alcántara, A., (2017) es la primera implementación y prueba piloto de la plataforma Aprendiz, desarrollo tecnológico gamificado que incluye pruebas y misiones, así como interacción

y retroalimentación del maestro a los alumnos y entre pares a través de un muro configurado como red social.

4.3 LAS TICs EN EL AULA

4.3.1 Impacto en la vida académica

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) han tenido un gran impacto en la vida académica de los niños, tanto positivo como negativo. Por un lado, las TICs han mejorado el acceso a la información, facilitando la investigación y el aprendizaje autónomo. Además, han permitido el acceso a recursos educativos en línea, como plataformas educativas, videos educativos y aplicaciones móviles, que pueden enriquecer el proceso educativo.

Por otro lado, las TICs también pueden ser una distracción para los niños, afectando su concentración y desempeño académico. El uso excesivo de dispositivos electrónicos también puede tener efectos negativos en la salud física y mental de los niños, como problemas de visión, sedentarismo y adicción a la tecnología.

En un estudio realizado por Kirschner y Karpinski (2010), se encontró una correlación negativa entre el uso de tecnologías digitales durante las clases y el rendimiento académico de los estudiantes. Por otro lado, en un estudio de Margaryan, Littlejohn y Vojt (2011) se encontró que el uso de recursos en línea puede mejorar la comprensión y retención del conocimiento.

4.3.2 Herramientas y recursos

Los centros educativos han implementado diversas herramientas y recursos tecnológicos en los últimos años con el objetivo de mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. Algunas de estas herramientas incluyen pizarras interactivas, tablets y plataformas en línea.

Según un estudio realizado por Bower et al. (2017), las pizarras interactivas han demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la participación y la motivación de los estudiantes en el aula. Además, permiten a los docentes personalizar su enseñanza y adaptarla a las necesidades individuales de cada estudiante. Las tablets también han cobrado una gran importancia en el ámbito educativo. Según un estudio realizado por Martens (2016), el uso de tablets en el aula ha demostrado tener un

impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, ya que les permite acceder a una gran cantidad de recursos educativos de forma interactiva y motivadora.

Por otro lado, las plataformas en línea, como Moodle o Google Classroom, han facilitado la comunicación entre docentes y estudiantes, así como la gestión de contenidos y tareas escolares. Según un estudio realizado por García-Peñalvo et al. (2018), el uso de plataformas en línea en el ámbito educativo ha demostrado mejorar la colaboración entre estudiantes y favorecer el aprendizaje activo y autónomo.

Tabla 1: *Herramientas digitales utilizadas en centros escolares*

Herramienta	Descripción	Logo
Moodle	Es un sistema de gestión de aprendizaje que permite a educadores crear cursos en línea interactivos y dinámicos para sus estudiantes. Ofrece foros de discusión, cuestionarios...	
Classcraft	App en la cual se crea un entorno de juego de rol en el aula, el alumnado puede crear su propio personaje (magos, guerreros...) y así ganar puntos y medallas al completar tareas asignadas por el profesor.	
Celebrity Edu	Plataforma digital con fácil interfaz para calificar a los estudiantes mediante juegos. Se evalúa con avatares, retos, clasificaciones...	
Google classroom	Herramienta diseñada a modo de aula virtual que se asemeja a una red social, diseñada para impartir clases de manera virtual ya que incorpora herramientas de Google (e-mail,	

	Drive, Meet, Calendar...).	
Kahoot	Recurso en línea de cuestionarios interactivos creados desde cero y existentes sobre cualquier temática, aprendiendo de manera divertida.	
Prezzi	Programa que dispone de una diversidad de herramientas para crear presentaciones dinámicas con zoom, movimientos, animaciones, vídeos...	
Quizizz	Plataforma de creación en línea de preguntas temáticas.	
Minecraft: Education Edition	A través de esta versión educativa de Minecraft, los profesores pueden utilizar el popular videojuego de construcción y exploración para fomentar la creatividad, la colaboración y el aprendizaje en áreas como matemáticas, ciencias y humanidades.	
Zoom	Plataforma online para uso exclusivo de videoconferencias y llamadas, con chat y con función de compartir escritorio.	

4.3.3. Nuevas tendencias

En la actualidad, las tecnologías de la información y de la comunicación evolucionan cada día y cambian la manera tanto de enseñar como de aprender. Se han convertido en una herramienta esencial e imprescindible para el acceso a la información de los estudiantes e incluso para impartir las propias clases. Algunos autores remarcan estas tendencias:

1. Gamificación educativa: Se utilizan los videojuegos en un contexto educativo para motivar al alumnado y mejorar su aprendizaje (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014).
2. Aprendizaje móvil: Consiste en la utilización de dispositivos móviles como chromebooks, tablets y smartphones para el proceso de enseñanza-aprendizaje y una participación activa de los estudiantes. (Koole, 2009).
3. Realidad aumentada: Aplicar diversas tecnologías para crear experiencias educativas inmersivas y potenciar la comprensión de conceptos abstractos en educación. (Akçayir, & Akçayir, 2017).

4.3.4 Alfabetización digital

La alfabetización digital en el colegio es un aspecto fundamental en la educación actual, ya que vivimos en una sociedad cada vez más digitalizada que requiere de habilidades tecnológicas para poder desenvolverse de manera eficiente. La alfabetización digital engloba no solo el manejo de herramientas y dispositivos tecnológicos, sino también la capacidad de seleccionar la información que encontramos en internet y utilizarla de forma crítica y responsable.

Según el informe de la Unión Europea "Digital Competences in Education" (2016), la alfabetización digital es la capacidad de utilizar medios y tecnologías digitales para acceder, buscar, evaluar, usar y crear información de manera efectiva y responsable. Esto implica no solo el conocimiento de herramientas tecnológicas, sino también la habilidad para filtrar la información y diferenciar su veracidad.

En los colegios, la alfabetización digital se puede fomentar a través de la inclusión de asignaturas específicas dedicadas al manejo de herramientas tecnológicas, la promoción del uso responsable de internet y redes sociales, y la integración de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según el informe de la UNESCO "Alfabetización digital en el mundo en desarrollo" (2019), los colegios tienen un papel

fundamental en la promoción de la alfabetización digital, ya que son el lugar ideal para enseñar a los alumnos a utilizar de manera responsable las tecnologías de la información y la comunicación.

4.3.5 Motivación y acercamiento al alumnado

Herrera, Ramírez, Roa y Herrera (2004, p.3) indican que *“la motivación es una de las claves explicativas más importantes de la conducta humana. La motivación es un factor fundamental en el proceso de aprendizaje de los alumnos, ya que influye en su actitud hacia las tareas escolares y en su rendimiento académico.”* Según Deci y Ryan (2000), la motivación intrínseca es aquella que surge de la propia necesidad de explorar y aprender, mientras que la motivación extrínseca proviene de recompensas externas como buenas calificaciones o reconocimiento social.

Para fomentar la motivación de los alumnos, es importante crear un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante, donde se sientan seguros y apoyados. Según Dweck (2006), el elogio y la retroalimentación constructiva son herramientas clave para promover la motivación de los estudiantes. Además, es importante establecer metas claras y retadoras, que les permitan sentirse desafiados y motivados a superarse a sí mismos.

4.3.6 Sedentarismo

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), el sedentarismo se define como la falta de actividad física suficiente para mantener una buena salud y bienestar. Esta falta de actividad puede llevar a un aumento del riesgo de desarrollar enfermedades crónicas como la obesidad, diabetes, enfermedades cardiovasculares y ciertos tipos de cáncer.

Un estudio realizado por Peralta-Garrido et al. (2014) encontró una correlación entre el uso excesivo de dispositivos electrónicos y la disminución de la actividad física en adolescentes y que esto a su vez está relacionado con un riesgo de obesidad y enfermedades crónicas.

Además, se ha demostrado que los centros escolares juegan un papel fundamental para el control de peso en la infancia y adolescencia, concretamente en la asignatura de Educación Física, ya que es la asignatura ideal para desarrollar hábitos de vida saludable y fomentar la actividad física. (Elder et al., 2010).

5. METODOLOGÍA

Para comenzar a desglosar la metodología, es importante conocer en contexto educativo en el que se va a llevar a cabo esta intervención, analizando diversos aspectos que influyen en el desarrollo educativo.

En primer lugar, identificamos la institución educativa en la que se ha realizado el proyecto, siendo este el centro escolar La Milagrosa y Santa Florentina. Ubicado en el barrio Belén, en la provincia de Valladolid. Cuenta con enseñanzas de Educación Infantil, Educación Primaria, Enseñanza Secundaria Obligatoria y Formación Profesional, también cuenta con otros servicios como madrugadores, continuadores, comedor escolar y una amplia oferta de actividades extraescolares.

En segundo lugar, se analiza el contexto específico del alumnado del centro. En este centro solamente encontramos una línea de etapa de primero a sexto de primaria, a los cuales les corresponden dos horas lectivas de Educación Física a cada grupo a la semana. Esta asignatura se lleva a cabo en el pabellón del centro, siendo este ocupado y compartido simultáneamente con el alumnado de secundaria los miércoles, jueves y viernes, lo cual obliga a realizar diversas actividades en un campo más reducido. Los materiales con los que se cuenta son los básicos como conos, petos, balones, aros, canastas, material autoreciclado como palas o sticks de hockey... Y para poner en práctica la situación de aprendizaje, se ha tenido la suerte de disponer de mini-porterías y balones específicos de fútbol sala, ya que este colegio consta de varios equipos en los que juega el alumnado como actividad extraescolar.

Para comprender mejor el contexto de una manera más específica, se procede a realizar una descripción detallada sobre cada grupo con el cual se ha llevado a cabo la situación de aprendizaje para la recogida de datos durante el periodo de prácticas. Estos han sido dos, quinto y sexto de primaria, siendo alumnos y clases bastante diferentes entre sí. Las descripciones del alumnado son las siguientes:

Quinto de primaria: Grupo de 13 alumnos, entre ellos se encuentran 9 chicos y 4 chicas. De estos 9 chicos, seis juegan en el equipo de fútbol sala del colegio y el resto,

no practican ningún deporte, exceptuando a un chico que hace taekwondo. En cuanto a las chicas, una de ellas juega al fútbol 7, una hace natación, una gimnasia rítmica y una no realiza ningún deporte. Todos los integrantes masculinos sumados a las chicas, juegan en el recreo la mayoría de los días junto a la clase de sexto. Casi todos los participantes de la clase tienen conocimientos sobre el fútbol sala, sobre sus reglas, porque están relacionados con ellas. El fútbol es muy popular entre ellos, siendo muy usual que cuando me encontraba con cada uno de ellos por los pasillos o en el recreo iniciasen temas de conversación conmigo referidos al fútbol pero sobre todo al masculino. En relación al carácter de la clase en una vista general, podríamos decir que este alumnado destaca a nivel cognitivo y físico, siendo esto notable en sus resultados académicos en las evaluaciones. Realizan bastantes preguntas con el fin de aprender más sobre un tema y se interesan por saber.

Sexto de primaria: Grupo de 20 alumnos en el cual se encuentran 9 chicas y 11 chicos. De estos alumnos, solamente dos chicos y una chica juegan al fútbol sala, lo cual hace que desconozcan algunas de las reglas de este deporte y pregunten sobre ellas. Entre ellos el fútbol no es el tema más recurrente como ocurre en quinto, aunque sí que conocen personajes famosos y están enterados de las noticias actuales e importantes. Es un grupo muy diverso a nivel físico y cognitivo. En relación a otros deportes, se encuentran varios alumnos que juegan en equipos de rugby, otros se encuentran en equipos de fútbol 7, otros hacen judo y taekwondo, otros gimnasia rítmica y el resto no realiza ningún deporte durante la jornada no lectiva.

En cuarto lugar, en relación a la metodología elegida para llevar a cabo este trabajo sobre la implementación de la gamificación y las TICs en la asignatura de Educación física, se ha seguido una planificación clara y organizada que se menciona en los siguientes apartados.

Para comenzar, se empieza el trabajo de fin de grado con la justificación del mismo, argumentando porqué se ha elegido el tema correspondiente y buscando la validez y relevancia del trabajo a realizar. Se establecen de forma clara y coherente los puntos más importantes del contenido del trabajo, en este caso se habla de la importancia que tienen hoy en día las nuevas tecnologías en la vida de las personas y

también en la educación. También se habla de la relación de las TICs y la Educación Física, llegando a la conclusión de que se tiene la idea general de que estos dos conceptos no están muy relacionados y la falta de familiaridad de algunos docentes con la tecnología por miedo o por desinformación, por esto se realiza este trabajo, para demostrar que también existen profesores que se interesan por actualizar sus modelos de enseñanza y que defienden la implementación de recursos digitales para el aprendizaje del alumnado.

En segundo lugar, se han definido los objetivos del trabajo, ya que antes de comenzar con la investigación se deben tener claro los objetivos que se persiguen con el trabajo. En este caso, como objetivo principal se ha elegido el siguiente: elaborar e implementar un recurso digital para impartir contenidos relacionados con un deporte secundario como es el fútbol sala y dar visibilidad a los deportes femeninos en la asignatura de Educación Física. Con este objetivo lo que se pretende conseguir es que a través de un recurso digital creado en este caso por el docente, se impartan contenidos de una manera diferente para el alumnado, introduciendo las TICs en Educación Física, asignatura en la cual no se tiene la idea general de que se puedan utilizar este tipo de recursos. Como objetivos específicos se han elegido dos, que son los siguientes: el primero; utilizar la gamificación y las tecnologías para desarrollar el aprendizaje y la motivación del alumnado y el segundo; dotar a la página web de recursos didácticos como vídeos, imágenes, información y material para facilitar el aprendizaje de la parte práctica del fútbol sala en la asignatura de Educación Física.

En tercer lugar, se ha revisado la literatura existente para poder reunir información acerca del tema a tratar y de los objetivos a conseguir, analizando las teorías de diferentes autores, proporcionando el marco teórico necesario y revisando exhaustivamente la bibliografía relacionada con la Educación Física, los enfoques de la misma, donde se encuentra la gamificación y las TICs en el aula. La fundamentación teórica facilita la comprensión del tema a tratar, proporcionando información y antecedentes, ayudando a identificar planteamientos teóricos previos acerca de la gamificación y la tecnología, siendo estas aplicadas en diferentes contextos, aplicando diversas metodologías y recopilando los resultados obtenidos en estudios realizados de diferentes autores. La investigación y la indagación sobre un tema también hace que

surjan nuevas ideas y nuevos enfoques acerca de los pensamientos que ya se tenían, por lo tanto, se pueden identificar nuevas perspectivas que aporten valor y nuevos conocimientos al trabajo, así como obtener una base sólida en la que basar los contenidos del mismo.

Se han seleccionado los temas más importantes a tratar en base a los objetivos del trabajo y la necesidad de explicar los correspondientes apartados que se completan con información significativa, recopilada para explicar la fundamentación teórica y aportar los conocimientos necesarios.

En relación a la búsqueda de información sobre la Educación Física, se han destacado y se ha revisado la literatura acerca de los siguientes aspectos: La definición y el origen y los beneficios que aporta la asignatura.

Acerca de los enfoques de la Educación Física, se tratan los siguientes apartados: Enfoques tradicionales, nuevos modelos en Educación Física, en el cual entra la gamificación y la ludificación.

Con respecto a las TICs en el aula, se ha recopilado información sobre los siguientes apartados: Impacto en la vida académica, herramientas y recursos, nuevas tendencias, alfabetización digital, motivación y acercamiento al alumnado y sedentarismo.

En cuarto lugar, habiendo revisado la literatura existente, se ha diseñado la metodología utilizada, siendo esta la base del trabajo. En este caso se ha utilizado la siguiente:

Para implementar los contenidos básicos del fútbol sala en las clases de quinto y sexto de primaria, se ha realizado una página web y se han creado diferentes recursos para que el alumnado aprenda conceptos de este deporte secundario y también, para que el alumnado conozca diferentes mujeres famosas en el ámbito deportivo.

Al comenzar la página web, se realizó un esquema con los diferentes objetivos que se pretenden conseguir con la implementación de la página web: conocer diversos conceptos del fútbol sala, enganchar al alumnado a las explicaciones con recursos tecnológicos, conseguir motivar al alumnado a realizar este deporte... Teniendo como base estos objetivos se empezó a organizar la página web.

En el proceso de selección de la plataforma que se pretendía utilizar, se barajaron varias opciones entre las cuales se incluían Ionos, Shopify, WordPress, Webador, Site123 y Wix. Se optó por esta última opción dado que ya conocía la interfaz por haberla utilizado en otras ocasiones. También se seleccionó por sus funciones avanzadas para facilitar la creación de la web, por la flexibilidad que ofrece a la hora de crear plantillas e implementar herramientas al gusto y por la sencillez y facilidad a la hora de crear un sitio web. Además de la gratuidad que oferta, ya que otras páginas eran de pago.

Una vez seleccionada la plataforma, comenzó la búsqueda y la recopilación de información para las explicaciones del fútbol sala que se realizan en clase al alumnado. En este caso, se tuvo que recoger información sobre varios aspectos: Historia y origen, materiales y terreno de juego, posiciones y jugadores, reglas básicas y webs relacionadas y equipos reconocidos. Utilizando recursos en línea como páginas web de equipos de fútbol en las cuales ofrecen la información requerida, vídeos explicativos en youtube...

Después de realizar esta búsqueda de información, se empieza a crear el diseño y la estructura de la página web. Se seleccionan diferentes temas importantes para la explicación más detallada y completa del fútbol sala y se decide seguir la siguiente estructura: Inicio, presentación de personajes y asignación de conceptos para explicar de cada personaje (historia y origen, materiales y terreno de juego, posiciones y jugadores, reglas básicas y webs relacionadas y equipos reconocidos).

La página web comienza con la exposición de un vídeo creado con la Inteligencia Artificial en el que se simula una noticia en la televisión en la cual una mujer presentadora informa sobre la desaparición del fútbol en el mundo entero, que ya

no se habla de este deporte y que se disputó ayer el último partido que darán por la televisión hasta nuevo aviso porque ya no le interesa a nadie este deporte. Al saber esto, se les explica a los niños que no podemos dejar que esto sea así ya que el fútbol ha sido muy importante durante toda la historia y no debe desaparecer.

Para continuar con la historia, se les explica que varios personajes reconocidos (*Véase anexo I*), en este caso todos futbolistas, (Iker Casillas, Lewandowski, Misa Rodríguez, Alexia Putellas y Mapi León) han contactado con el docente para que el alumnado ayude a que este deporte no sea olvidado por lo que deberán aprender a jugarlo. Así que cada personaje está ligado con uno de los conceptos a explicar del fútbol sala previamente mencionados. En total hay cinco personajes, uno por cada sesión que se va a tratar durante toda la situación de aprendizaje.

Al empezar la explicación de la primera sesión, se le enseña al alumnado cómo Iker ha contactado con la profesora, en este caso a través de una conversación (*Véase anexo I*) y un audio dirigido a ellos.

Al clicar en el primer personaje, Iker Casillas, se encuentra información sobre la historia del fútbol y específicamente del fútbol sala. Nos encontramos imágenes, preguntas e iconos para la explicación de que el origen se remonta a los juegos de pelota o Tlachtlí de los antiguos aztecas y mayas y se les explica que el número de jugadores podría variar dependiendo de los que quisieran jugar, entre 1 y 7. La pelota con la que se jugaba pesaba alrededor de tres kilos y que no se podía tocar ni con las manos, los pies o la cabeza, en cambio, podían usarse los hombros, la espalda, la cadera y las nalgas que se protegían con cinturones o fajas de piel, remarcando que se jugaba tanto por hombres como mujeres en aquel momento. También se comentan otros orígenes como en china el Tsu chu, que debían meter el balón en una red sin usar las manos, pero estos deportes eran demasiado violentos porque carecían de normas. Incluso hubo reinados que prohibieron el deporte, porque les distraía del trabajo y porque era muy peligroso de jugar. Pero es en Inglaterra donde se da nombre al fútbol, con la creación de la Asociación Inglesa de Fútbol en 1863, diferenciando claramente al fútbol del rugby con su reglamento.. Después de esta introducción a la historia del fútbol, se les explica los orígenes específicos del fútbol sala, que fue creado por un profesor de Educación Física,

de dónde sacó las reglas (fútbol), los jugadores y la duración del partido (baloncesto), el tamaño del balón (balonmano) y las porterías (waterpolo). Todas estas explicaciones están acompañadas de preguntas al alumnado para que comenten qué opinan sobre lo que se habla y con el fin de recopilar información sobre los contenidos que tienen interiorizados acerca del fútbol.

En el segundo personaje, nos encontramos a Mapi León, que ha contactado con nosotros a través de whatsapp (*Véase anexo I*) encontramos aspectos relacionados con los materiales necesarios y las medidas del campo. Se les lanza una pregunta al comenzar, en relación a qué creen ellos que se necesita para jugar al fútbol sala, y después, se les enseñan fotos de los materiales necesarios como son: equipación (camiseta, pantalón y medias), espinilleras y playeros específicos de fútbol sala. También se les explica que si en la posición en la que se juega es portero, se necesita a mayores unas coderas y espinilleras para que la caída no resulte tan dolorosa. Después se les pregunta dónde se juega, que suele ser en pabellones, pero no todas las pistas de fútbol sala están cubiertas. Para terminar, se les muestra una imagen con las medidas que tiene un campo de fútbol sala y también las porterías.

El tercer personaje es Misa Rodríguez, se explican contenidos acerca de los jugadores y sus posiciones en el campo. En primer lugar, aparecen los nombres de todas las posiciones (pívot, alas, portero y cierre) y su posición en el campo. Se les explica que estas posiciones no siempre tienen que ser las mismas y que los jugadores tienen que adaptarse a las situaciones que se dan en los partidos. Después, se proyecta un vídeo en la plataforma de youtube que explica el posicionamiento de estos jugadores y por qué cada uno tiene su importancia.

El cuarto personaje, es Robert Lewandowski, en el cual tenemos las reglas básicas sobre el deporte. Se les explica el tiempo de juego en el cual se desarrolla el partido (40 minutos, dos partes de 20 cada una), las sustituciones que se hacen en la línea del banquillo, la acumulación de faltas, las tarjetas (roja y amarilla), los saques de banda, la regla de los cuatro segundos y para finalizar, se les lanza dos preguntas, si se puede meter gol sacando de banda y de esquina.

Y en último lugar, se encuentra Alexia Putellas, con aspectos relacionados sobre equipos famosos y relevantes en la historia. Se habla de los equipos más conocidos, tanto de fútbol 11 como de sala y también equipos femeninos y los títulos que se pueden obtener.

Todos estos personajes vienen acompañados en la explicación de cada uno de los apartados de un audio, una llamada o una captura de pantalla sobre una conversación en la aplicación de Instagram y de Whatsapp que anima al alumnado a que el día seleccionado el docente les explique las nociones básicas del concepto que el personaje haya elegido. Todos estos recursos se han simulado a través de internet, con la Inteligencia Artificial. Tras la búsqueda de información de cómo llevarlo a cabo, se han utilizado simuladores de conversaciones en Instagram y una aplicación móvil así. Esto hace que el alumnado piense que nos hablan los personajes directamente, a través del profesor,

Tras terminar la página web, se realizan las actividades correspondientes a cada sesión, es decir, si hemos trabajado las posiciones, se hacen ejercicios específicos de ese contenido en cada sesión.

En penúltimo lugar, para recolectar, analizar datos y evaluar al alumnado, se realizó una tabla con los criterios de evaluación e indicadores de logro correspondientes a cada curso. La realización de esta tabla nos permite identificar los aspectos que vamos a observar durante la realización de las sesiones.

En último lugar, nos encontramos con las técnicas e instrumentos de evaluación seleccionadas para evaluar la situación de aprendizaje:

- Observación directa: Se observa a los estudiantes mientras realizan las actividades específicas, esta herramienta es fundamental para los docentes, ya que nos permite recopilar información específica y detallada sobre el desarrollo de cada alumno durante la clase, siendo esta objetiva y respetuosa hacia el alumnado.

- Registro de observación: Se realizarán anotaciones durante las pruebas, analizando lo mencionado en los criterios de evaluación definidos. Este registro nos permite evaluar y tomar decisiones finales para una evaluación rigurosa y para sus resultados académicos.
- Prueba oral: En la última sesión, se realizará una actividad llamada 'Rosco futbolístico' en la cual se harán determinadas preguntas sobre lo aprendido. Esta manera de evaluar es creativa y dinámica, ya que permite evaluar el conocimiento adquirido de una manera entretenida para el alumnado.
- Rúbrica para evaluar diferentes aspectos del fútbol sala (*Véase anexo I*): Al utilizar esta rúbrica consideramos importantes diferentes aspectos a evaluar en relación a los contenidos explicados en clase de teoría y también a la realización de ejercicios durante las clases prácticas, teniendo en cuenta el rendimiento en el aspecto técnico y táctico.

Estas técnicas son fundamentales para evaluar cualquier proceso educativo, ya que nos permiten obtener información sobre el alumnado y así controlar su aprendizaje y el nivel de comprensión que obtienen de las explicaciones de los contenidos explicados. También, nos ofrecen conocimientos acerca de los métodos de enseñanza utilizados, identificando cuáles son más efectivos que otros, o cuáles se deben utilizar en unas situaciones específicas u otras, para así implementar los cambios necesarios y garantizar a los estudiantes herramientas necesarias para su proceso de aprendizaje personal. Estas técnicas permiten incluso, fomentar la motivación del alumnado, permitiendo ver su progreso y comprender en qué deben mejorar, recibiendo retroalimentación por parte del profesorado. En resumen, las técnicas de evaluación son un aspecto esencial para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que nos permite evaluar el nivel de los estudiantes, motivarlos y mejorar nuestra calidad de enseñanza gracias a los resultados que obtenemos de ellas.

6. RESULTADOS

Se ha implantado una situación de aprendizaje sobre el fútbol sala y femenino (Véase anexo 2) con dos grupos, quinto y sexto de primaria, para llevar a cabo la investigación de este trabajo de fin de grado. Al poder implantar esta metodología durante el periodo de prácticas, se han podido observar los siguientes resultados, diferenciándose entre sí ya que son dos grupos de alumnos muy diversos.

Para la recogida de información del alumnado, se ha realizado la observación directa en todas las sesiones, recopilando datos en un registro después de realizar la clase. Todas las clases constan de una explicación teórica al principio de la sesión y una parte práctica relacionada con los contenidos impartidos en la parte teórica.

6.1 PUESTA EN PRÁCTICA CON 5º DE PRIMARIA

Primera sesión: Historia y origen

Parte teórica: Se comenta que el fútbol ha desaparecido el fútbol de las televisiones y el alumnado comenta que es un vídeo fake, que eso nunca podría suceder. Se les enseña a los personajes y ellos conocen a todos exceptuando a Misa Rodríguez (portera del Real Madrid femenino). Se reproduce un audio de Iker Casillas diciéndoles que si quieren recuperar el espíritu del fútbol y ellos contestan que sí, que el fútbol nunca se va a perder porque es muy importante para ellos. En relación a la explicación de los contenidos, se les hace distintas preguntas en relación a la historia y ellos contestan, acertando las preguntas en algunas ocasiones y en otras no, como por ejemplo: ¿Con qué partes del cuerpo se jugaba antes al fútbol? o ¿Cuántos jugadores jugaban? Algunas respuestas les sorprenden y lo comentamos en la clase

Parte práctica: Para comenzar la sesión en el pabellón, comenzamos jugando al juego tradicional de las sillas pero reemplazando estas por aros y conduciendo el balón con el pie por un cuadrado hasta que pare la música y deban ir a buscar un aro y situar dentro el balón. La reacción del alumnado es diversa: Varios alumnos van corriendo con el balón con un buen dominio, otros van andando controlando que no se les escape el balón y otros van muy lento intentando llevar el balón con ellos. Cuando se para la música, el primero en quedar eliminado es un alumno que juega al fútbol sala por las tardes, dado que no estaba tomándose el ejercicio en serio e iba andando con el balón, esto hace que se enfade consigo mismo y se le note en el comportamiento a lo largo de

toda la sesión. En las siguientes rondas, caen eliminados los demás alumnos, siendo el ganador un alumno que juega al fútbol sala. Los eliminados se encontraban viendo el juego y también dando pases entre ellos con el balón. En el siguiente ejercicio, el docente forma unos grupos para realizar unos relevos con el balón. Los equipos se realizan de forma igualada, compensando unos con otros. Durante este ejercicio se observa la técnica que tienen adquirida diversos alumnos y los que se esfuerzan por llegar a tenerla, como es el caso de un alumno y una alumna que les cuesta un poco más dominar el balón pero me preguntan en diversas ocasiones si deben hacerlo de una manera u otra para corregir sus movimientos. Para terminar esta sesión, decidí alargar al último juego creando variaciones del mismo, ya que estaban concentrados en ese ejercicio y explicarles el último juego no sería lo más adecuado en ese momento.

Segunda sesión: Materiales y terreno de juego

Parte teórica: En la parte teórica de esta sesión les explica los diferentes materiales, así como las equipaciones, los playeros, las espinilleras... Que específicamente se utilizan en fútbol sala. Ellos comentan que lo utilizan cuando juegan los partidos y remarcan de qué color y marca los tienen y cuáles son los mejores. También preguntan si alguno de esos elementos son obligatorios u opcionales: *¿Las espinilleras son obligatorias? Que ponga el nombre encima del dorsal, ¿es opcional?* Se les responde a cada una de las preguntas. Después se les explica lo que llevan los porteros además de lo mencionado y se procede a explicar dónde se juega, el campo y sus medidas, como las de la portería, que después de preguntarles cuánto creen que mide a lo ancho y a lo alto, no aciertan debido a que les parecían unas medidas más grandes.

Parte práctica: En relación a los materiales de juego, se les explica que hoy vamos a tratar con el más importante de todos, el balón. Se colocan 5 porterías por el espacio y se divide al alumnado por parejas y un trío. El ejercicio consiste en pasarse entre ellos y tirar a portería para meter gol. En las correspondientes porterías se encuentra un material distinto: 1ª portería: Pelota de tenis; 2ª portería: Balón de fútbol; 3ª portería: Balón de rugby; 4ª portería: Fitball y 5ª portería: Volante de bádminton. Se observa que dependiendo de la portería en la que estén, reaccionan de una manera o de otra. En la primera portería, se esfuerzan por pasar a la otra persona y apuntar a gol, no controlan muy bien la fuerza con la que dan la patada y esto hace que la pelota se vaya muy lejos. En la segunda portería es donde más cómodos se encuentran, siendo este el

balón que se utiliza para jugar al fútbol sala. En la tercera portería, su reacción suele ser un poco más divertida, ya que intentan dar pases con el balón de rugby y ninguno va donde quieren que vaya, pasa lo mismo al intentar meter gol. En la cuarta portería es en la que observo que más les ha gustado estar, ya que el fitball es una bola muy grande y les llama la atención. En la quinta portería, observo en ellos una postura más desanimada ya que se encuentran con un volante de bádminton y los pases que realizan al compañero son bastante complicados, además de que tienen que ejercer una fuerza mayor para que el pase sea más largo. Para terminar, se hace una reflexión del ejercicio y se les pregunta por qué hemos hecho estos ejercicios. El alumnado llega a la conclusión de que cada deporte tiene su balón y se debe utilizar cada uno para el suyo pero también comentan que es bastante gracioso jugar con otros balones a otros deportes. Para finalizar, realizamos un torneo de penaltis en el cual ellos eligen con qué balón tirar esa ronda entera, eligen de primera opción el balón de fútbol y después la pelota de tenis.

Tercera sesión: Posiciones y jugadores

Parte teórica: En esta parte teórica se les explica los diferentes jugadores que existen en el fútbol sala y muchos responden que si se tiene que jugar siempre de la misma posición, se les explica que un jugador que empieza jugando de ala, puede que termine en alguna ocasión del partido de cierre debido a la situación que se da en el partido, que hay que amoldarse a lo que vaya sucediendo. También preguntan por las tácticas de los equipos y que si la colocación siempre es la misma, como ocurre en sus equipos que juegan en una posición específica de rombo. Se les pone un vídeo en la pizarra que resuelve estas dudas ya que habla de las posiciones y también de las tácticas que utilizan los equipos.

Parte práctica: Realizamos un circuito con ejercicios específicos de las diferentes posiciones que existen en el fútbol sala.

1. Defensas: Realizan una defensa y una entrada a portería, algunos se pican con otros y se enfadan porque les meten muchos goles, otros se dedican a hacer pases entre ellos, en largo y en corto.
2. Alas: Algunos realizan el circuito de conos de manera rápida los que tienen un mejor dominio del balón y otros más lento debido a que les cuesta manejarlo, se les hace la modificación de que den pases entre los conos con otro compañero. Comentan que este ejercicio lo hacen por las tardes con su entrenador de fútbol

sala y que me piden añadir más conos pero les comento que los junten un poco para que sea más complicado.

3. Pivotes: Intentan tirar los conos con el balón, algunos apuntan y otros solamente dan el balón fuerte.
4. Porteros: Se añaden dos globos con los cuales tienen que dar toques con la mano para evitar que se caiga al suelo mientras se giran a coger la pelota de tenis. Algunos coordinan el movimiento y a otros les cuesta más, algunos comentan que es muy fácil y les añado otra pelota más para que les resulte más complicado.

Para terminar, se realiza de nuevo un torneo de penaltis pero esta vez con el balón de fútbol, ejercicio que llevaban pidiendo durante toda la sesión.

Cuarta sesión: Webs relacionadas y equipos

Parte teórica: Se les explican diferentes equipos famosos en el mundo del fútbol sala y ellos explican que solo conocen uno de los mencionados. También se habla de equipos femeninos de los cuales sí que los conocen y también a algunas jugadoras de ellos.

Parte práctica: Se realiza una oca futbolística en la cual tienen que realizar diferentes retos para conseguir llegar al final. Cada vez que terminan un reto vienen a tirar un dado para seguir avanzando casillas. Algunos equipos se pican con otros dado que avanzan más o realizan los retos antes que otros.

Quinta sesión: Reglas básicas del fútbol sala

Parte teórica: Se les explica las reglas del fútbol sala, algunas con preguntas ya que no las entendían y preguntándome si existían más, a lo que les indiqué alguna. Comentan que a ellos alguna vez les han sacado alguna tarjeta por algún comportamiento antirreglamentario efectuado durante su partido.

Parte práctica: Se realiza el mismo rosco para toda la clase, siendo contestadas bien casi todas las preguntas, exceptuando cuatro. Después, se juega un partido de fútbol en el pabellón. Les indico que pueden jugar 6 contra 6 ya que no hay más alumnos en clase y observo que un equipo es superior al otro. En mitad de la clase, nos indican que van a utilizar mitad de pabellón los alumnos de secundaria, a lo que salimos al patio a realizar otro partido con otros dos equipos diferentes formados por la profesora. En el transcurso del partido, un alumno que juega al fútbol sala en el equipo del colegio, me comenta que está cansado por lo que se ha salido a sentarse pero lo que

intuí fue que se salió porque estaba enfadado ya que su equipo era el que iba perdiendo, otros alumnos comentaban también que siempre actúa así y que les dejaba con uno menos. Los demás alumnos, se toman en serio el partido y dos alumnas se mueven por el campo andando, con pocas intenciones de tocar el balón por vergüenza aunque una de ellas juega en un equipo de fútbol 7.

6.2 PUESTA EN PRÁCTICA CON 6º DE PRIMARIA

Primera sesión: Historia y origen

Parte teórica: En la primera sesión, el primer personaje que aparece se trata de Iker Casillas, futbolista muy reconocido a lo largo de la historia, el cual manda un audio que reproducimos en clase en el que les comenta el problema y les anima a participar en la recuperación del fútbol, pero les comenta que el docente le comentó que al tener pabellón en el colegio, lo utilicen y en vez de jugar al fútbol hierba, aprovechen y den visibilidad al fútbol sala. También les habla de que la profesora podría empezar a explicar la historia del fútbol para ir entrando en el tema. Se les enseña también una conversación creada con la IA de una conversación con Iker Casillas en la aplicación de Instagram para que entren en la dinámica de que los jugadores les necesitan. Clicando en el personaje nos lleva a la historia, donde se les explica dónde nació el fútbol, cuántos jugadores había cuando se inició el deporte, qué balón se utilizaba, con qué partes del cuerpo se podía tocar el balón y después se les explica específicamente la historia del fútbol sala, dónde nació y la relación que tiene con otros deportes ya que las reglas, los jugadores, la duración, la portería y el balón lo coge de otros deportes ya existentes. Al terminar la explicación, el alumnado comenta a la profesora que si de verdad Iker Casillas es su amigo y que si le pueden enviar un mensaje para saludarle.

Parte práctica: El primer ejercicio que se realiza son las sillas musicales pero con aros. Cada alumno coge un balón y se pone a dar vueltas con él, pendiente de cuando va a parar la música para ir a ponerse en un aro. Durante el ejercicio, muchos me preguntan si puedo poner una canción que ellos me digan. Muchos de ellos dan vueltas muy rápido, adelantando a otros compañeros y algunos intentan que no se les escape el balón debido a su falta de familiaridad con el balón. En el siguiente ejercicio, se forman equipos de 4 o 5 personas para realizar unos relevos con balón. No se toman el ejercicio con competitividad, es más, se corrigen unos a otros con el fin de que dominen bien el manejo del balón. Muchos me preguntan cómo es la manera adecuada

y yo les explico las diferentes formas que hay de conducir el balón. Al terminar la sesión, me comentan de nuevo el tema de Iker Casillas y que si tengo más amigos famosos.

Segunda sesión: Materiales y terreno de juego

Parte teórica: El segundo personaje se trata de Mapi León, jugadora defensa del FC Barcelona femenino, que trataremos en la segunda sesión. Se crea con la IA una conversación por la aplicación de whatsapp con Mapi y les dice que hoy deberían tratar los materiales necesarios para jugar al fútbol y el terreno de juego ya que es muy importante que lo conozcan. Al clicar en el personaje, nos lleva a otra página en la cual se lanza una pregunta al alumnado: ‘¿Qué necesitas para jugar al fútbol sala?’, y realizan una lluvia de ideas de lo que piensan que necesitan. Después, se enumeran todos los materiales que necesita un jugador y se les explica para qué sirve cada uno. También se menciona qué necesitamos si se juega en la posición de portero, que en este caso se requiere algún material más que puede que desconozcan su utilización. Al terminar la explicación del apartado de materiales, comienza la explicación de dónde se realizan los partidos, que en este caso suelen ser en pabellones y así, se les explica qué medidas debe tener un campo de fútbol sala y también las porterías. Al terminar la explicación se bajará al pabellón para realizar las actividades correspondientes.

Parte práctica: En la parte práctica de esta sesión, se comienza con un ejercicio en el cual se colocan 7 porterías con un material distinto en cada una, se hacen equipos de 2 personas. 1ª portería: Pelota de tenis; 2ª portería: Balón de fútbol; 3ª portería: Balón de rugby; 4ª portería: Fitball; 5ª portería: Volante de bádminton; 6ª portería: Pelota de goma (no bota) y 7ª portería: Balón de balonmano. Su comportamiento en cada estación varía dependiendo del grupo de alumnos que estén en el grupo y del material que les toque. En la primera portería, muchos de ellos se acercan mucho para dar los pases para así controlarlos más e ir contando los goles que marcan, pero otros se alejan mucho para así correr más y darle más fuerte a la pelota. En la segunda portería, dan pases normales y también altos ya que es el balón que mejor controlan. En la tercera portería, les resulta divertido pasar con ese balón ya que no controlan dónde va a caer, algunos de ellos hacen rugby y les resulta llamativo y me comentan que si pueden intentar meter gol desde lejos dando una patada fuerte o que si pueden pasarse desde lejos también. En la cuarta portería, me comentan que es muy gracioso tirar con este balón y también que es imposible meter gol siendo un balón tan grande, ya que casi cuesta meter gol con la

portería vacía. En la quinta portería, les cuesta controlar donde va a ir el volante y se ríen al fallar estando cerca de la portería. En la sexta portería, realizan los pases y tiran a portería, resultando fácil para ellos controlar esta pelota. En la séptima portería, se comportan similar que con la del balón de fútbol, pero aún así a algunos les cuesta un poco más ya que el balón es bastante más pequeño. Al terminar, se hace una reflexión con los alumnos en la cual llegan a la conclusión de que se debe utilizar un balón específico para cada deporte ya que están hechos especialmente para ellos. Para terminar la sesión, se colocan todos los balones en el medio del campo y se les divide en dos equipos diferenciándolos con petos, esto hace que varios alumnos me comenten que no les gusta ponerse petos y que quieren ir con algún compañero en especial, pero no se realiza ninguna modificación en los equipos pactados. Se les explica que deben meter todos los balones en la portería del equipo contrario y cuando un balón entra en una portería, se queda ahí hasta que todos los balones se hayan metido para después contar los puntos. Lo que ocurre en el desarrollo de este juego es bastante llamativo. Casi todos se enfocan en varios balones, el de fútbol sala, el de rugby, el de balonmano y el fitball son los más demandados, siendo estos los primeros en entrar en las porterías menos el fitball, que es el último que queda y ningún equipo consigue que entre en ninguna portería cuando la profesora pita el final del juego. Quedan relegados a un segundo plano la pelota de tenis, la pelota de goma y sobre todo, el volante de bádminton, que al meter casi todos los balones, se dan cuenta algunos alumnos de que sigue por ahí y van a meter gol con él.

Tercera sesión: Posiciones y jugadores

Parte teórica: En la tercera sesión, el personaje protagonista es Misa Rodríguez, portera del Real Madrid femenino, que en este caso simularemos que ha llamado por teléfono a la profesora el día anterior por la noche para decirle que mañana tendría que explicar al alumnado los jugadores específicos que existen en fútbol sala. Clicamos en el personaje y nos lleva a una página en la cual aparecen los nombres de las posiciones específicas que existen y dónde se suele colocar cada una en el campo. Para terminar la explicación, proyectamos un vídeo explicativo sobre el posicionamiento en fútbol sala y se resuelven dudas. Comentan qué posición es la que más les gusta.

Parte práctica: Se realiza un circuito con las diferentes posiciones específicas del fútbol sala. Se comportan de manera diversa en las estaciones:

1. Defensas: Dependiendo del grupo, dan pases altos más fuertes o más cortos. Se les da la modificación de que uno sea defensa y el otro ataque a meter el balón a la portería. En este se nota si saben regatear o no, algunos solamente tiran y no se arriesgan a perder el balón.
2. Alas: Algunos realizan el circuito de conos de manera rápida los que tienen un mejor dominio del balón y otros más lento debido a que les cuesta manejarlo.
3. Pivotes: Intentan tirar los conos, comentándome que es muy complicado pero ven que sí se puede hacer.
4. Porteros: Se añade un globo con el cual tienen que dar toques con la mano para evitar que se caiga al suelo mientras se giran a coger la pelota de tenis. Algunos coordinan el movimiento y a otros les cuesta más.

Se termina con un juego alternativo llamado air-hockey que juegan por parejas. Consiste en meter un cono deslizándose por el suelo en la portería del contrario que se forma por dos conos. Este juego se juega de rodillas, aunque alguno juega sentado. Me comentan que es un juego bastante divertido y les explico que se utiliza como ejercicio específico de porteros de fútbol sala para mejorar sus reflejos.

Cuarta sesión: Webs relacionadas y equipos

Parte teórica: En la cuarta sesión, tenemos al personaje de Alexia Putellas, centrocampista del FC Barcelona Femenino, que nos explicará las webs y los equipos relacionados. Se les explican diferentes equipos famosos dentro del mundo del fútbol sala, de los cuales solamente un alumno conocía uno, los demás desconocían la existencia de estos equipos. También se les explican algunos equipos de fútbol femenino que sí que conocen.

Parte práctica: Se les explica el juego de la oca futbolística, tienen que tirar un dado e ir moviendo una ficha para avanzar y deben ir superando retos. Les divierte la idea y realizan los ejercicios de manera calmada y adecuada para poder seguir avanzando.

Quinta sesión: Reglas básicas del fútbol sala

Parte teórica: En la quinta y última sesión aparecerá Robert Lewandowski, delantero del FC Barcelona masculino, en este caso reproduciremos un audio en el cual nos habla de que falta por explicar una de las cosas más importantes, las reglas básicas del fútbol sala. Al clicar en su personaje, nos lleva a otra página en la cual se muestra el título de la norma y una foto identificativa, cada vez que sale una normal la profesora

explica en qué consiste la misma. Las normas que se explican son: el tiempo de juego, las sustituciones, acumulación de faltas, tarjetas, saques de banda, la regla de los 4 segundos y si se puede o no marcar sacando desde banda y desde esquina. Me comentan dudas sobre las reglas y se les responde a todas.

Parte práctica: En el pabellón, realizamos dos equipos que van a competir uno contra otro en un rosco sobre preguntas de todas las sesiones teóricas que se han realizado para evaluar los conocimientos grupales. Fallan alguna pregunta, pero por lo general aciertan bastante, conociendo otros miembros del equipo la respuesta a la pregunta. Después, salimos al patio a jugar un partido de fútbol, les indico que solo pueden estar 5 personas de cada equipo en el campo y ellos mismos realizan los cambios aunque a dos chicas les tuve que indicar que salieran porque comentaban que no se les daba bien jugar. Cuando quedaban cinco minutos para terminar la clase, se les indica que pueden entrar todos a jugar al campo y así participaron todos los miembros del equipo, comentando jugadas y riéndose unos con otros. Me comentan que se lo han pasado muy bien y me dan la mano acompañado de un comentario '*bien jugado*' como si la profesora hubiera sido el árbitro del partido, dado que les indicaba las faltas o si era fuera o saque de banda o de portería.

6.3 COMENTARIOS SOBRE LA PRIMERA SESIÓN

En esta primera sesión, se comprueban las diferencias claras de comportamiento que se encuentran entre los grupos. Siendo los de quinto mucho más competitivos e individualistas y los de sexto más calmados y empeñados en realizar los ejercicios en equipo. También, el alumnado de quinto es mucho más técnico, de forma general, en relación al fútbol sala. El juego inicial de las sillas con aros generó una diversidad de reacciones, sobre todo en la clase de quinto, siendo notable la frustración de algunos al no ser los ganadores. Es importante recordarles que cada persona tiene sus propios ritmos y habilidades, aspecto vital para fomentar un buen ambiente de apoyo grupal. En el grupo sexto, el apoyo es fundamental entre ellos, ya que se animan constantemente. También debemos ser conscientes del impacto emocional que tiene la competición en algunos alumnos, al ver la reacción del alumno eliminado, fomentando una competición sana y cooperando entre ellos.

Además, es positivo observar cómo algunos alumnos se esforzaban y mostraban interés en mejorar su técnica y dominio del balón al buscar la corrección del profesor.

Eso muestra su capacidad de autocorrección y compromiso con su aprendizaje. También, es importante la adaptación de las dinámicas según las necesidades y el estado emocional del grupo, es fundamental ser flexible y estar atento a las señales que nos indican si es necesario ajustar la dinámica para mantener un ambiente positivo y de aprendizaje.

En relación a la página web, se observa que el alumnado pregunta por los personajes, por si es verídica la conversación con Iker Casillas y el audio. Muestran gran interés en qué personaje va a aparecer el próximo día y preguntan de manera reiterada.

6.4 COMENTARIOS SOBRE LA SEGUNDA SESIÓN

Considero que esta sesión ha resultado muy interesante y enriquecedor para que los alumnos pudieran experimentar con diferentes tipos de balones y deportes. Fue una forma lúdica y divertida de enseñarles la importancia de utilizar el material adecuado para cada deporte y cómo influye en su rendimiento y control. Además, creo que el ejercicio les permitió desarrollar habilidades de coordinación, precisión y fuerza, ya que cada balón requería un tipo diferente de manejo. También les enseñó a adaptarse a nuevas situaciones y a trabajar en equipo para lograr un objetivo común.

La reflexión final fue muy acertada, ya que les permitió entender la importancia de respetar las reglas de cada deporte y utilizar el material correcto para practicarlo. También les ayudó a apreciar la diversidad de deportes que existen y la diversión que puede surgir al experimentar con diferentes materiales, algo que no se suele realizar. Reflexionar también sobre la importancia de permitir a los alumnos expresar sus preferencias en las actividades físicas que se realizan en clase. En este caso, algunos alumnos de sexto manifestaron su incomodidad al tener que utilizar petos y expresaron su deseo de ir con algún compañero en particular, lo cual es un aspecto a tener en cuenta para adaptar las dinámicas de juego y promover la participación de todos de manera inclusiva.

Por otro lado, me llama la atención la tendencia de los alumnos a enfocarse en ciertos balones considerados más populares o conocidos, dejando de lado otros menos comunes. Esto me lleva a reflexionar sobre la importancia de fomentar la diversidad de opciones y el descubrimiento de nuevas actividades físicas y deportes catalogados como

secundarios, para que los alumnos puedan ampliar sus horizontes y encontrar nuevas formas de disfrutar de la actividad física y el deporte.

6.5 COMENTARIOS SOBRE LA TERCERA SESIÓN

Es importante reflexionar sobre las diferentes habilidades y comportamientos que observamos en nuestros alumnos durante la realización de actividades prácticas como este circuito de fútbol sala. Es fundamental tener en cuenta las capacidades individuales de cada uno de ellos y adaptar las tareas para que puedan desarrollar su potencial al máximo.

Es interesante notar cómo los alumnos que están ejerciendo de defensas se desenvuelven en la tarea asignada, algunos demostrando mayor destreza en el regate y otros enfocados en los pases. Esto nos indica la importancia de trabajar en el desarrollo de habilidades específicas de cada posición, así como explicarles la flexibilidad y adaptación que tienen que tener los jugadores en el campo durante un partido de fútbol. En cuanto a los alas y pivotes, es relevante observar cómo algunos alumnos muestran mayor rapidez y destreza en el dominio del balón, mientras que otros necesitan más práctica para mejorar sus habilidades. Esto nos invita a diseñar y adaptar actividades en el momento o para sesiones futuras que permitan a cada alumno progresar y mejorar en sus puntos débiles.

Finalmente, en sexto, el juego alternativo de air-hockey nos brinda la oportunidad de introducir diversión y competitividad en la clase, al mismo tiempo que estamos trabajando en el desarrollo de reflejos y habilidades específicas de los porteros. Es fundamental aprovechar este tipo de actividades lúdicas para motivar a los alumnos.

6.6 COMENTARIOS SOBRE LA CUARTA SESIÓN

Considero esta actividad como una manera diferente de fomentar la competencia sana entre los estudiantes. El hecho de que algunos equipos se piquen con otros puede ser beneficioso siempre y cuando no se convierta en una rivalidad negativa, como en este caso, aunque solo se centran en ganar, respetaban al otro equipo y le animaban cuando era necesario en la clase de quinto. En la clase de sexto, la competitividad era menor, siendo más importante para ellos realizar los ejercicios de forma adecuada y divirtiéndose al realizarlos. Además, la realización de diferentes retos para avanzar en el juego permite que los estudiantes pongan a prueba sus habilidades y conocimientos de

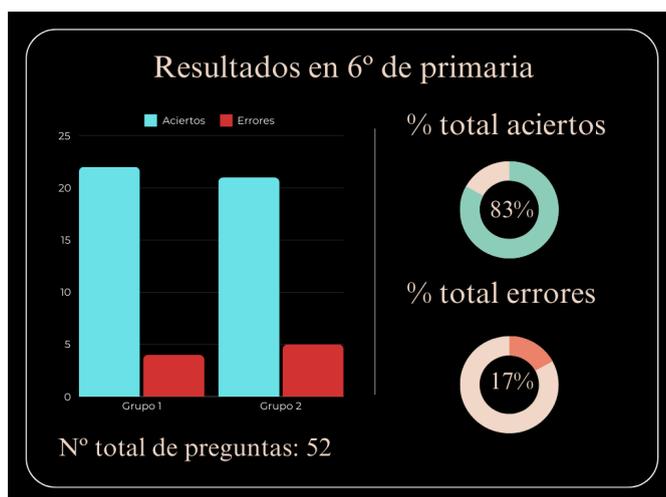
una manera divertida y dinámica. Esto les ayuda a reforzar lo aprendido en clase y participar entre todos ya que los retos eran para todo el grupo.

En general, considero que esta actividad puede ser muy útil para promover el trabajo en equipo, la competencia sana y el aprendizaje a través del juego. Es importante estar atento y observar que se mantenga un ambiente positivo y respetuoso durante la realización de la actividad.

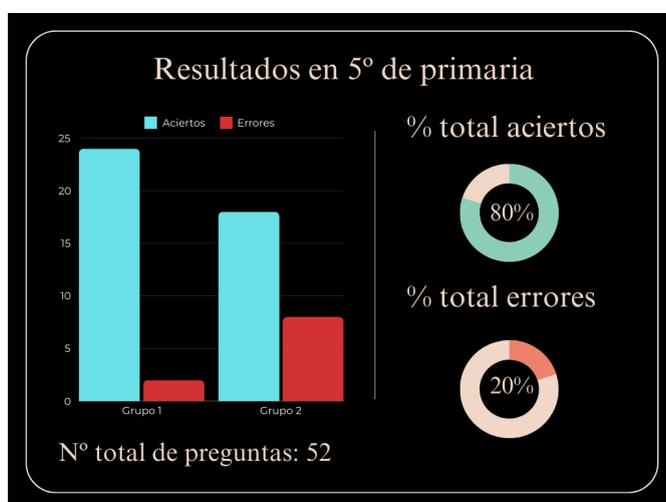
6.7 COMENTARIOS SOBRE LA QUINTA SESIÓN

En relación a los resultados del ‘rosco futbolístico’ se han obtenido los siguientes datos acerca de las respuestas correctas y erróneas acerca de los contenidos que se han explicado durante las clases:

Gráfica 1: Resultados del ‘rosco futbolístico’ en 6° de primaria



Gráfica 2: Resultados del ‘rosco futbolístico’ en 5° de primaria



En cuatro a los resultados de sexto: En el grupo 1 nos encontramos 22 aciertos frente a 4 errores. En el grupo 2 nos encontramos con 21 aciertos frente a 5 errores. Un 83% corresponde al porcentaje total de aciertos y un 17% al número total de errores.

En relación a los resultados de quinto: En el grupo 1 nos encontramos 18 aciertos frente a 8 errores. En el grupo 2 nos encontramos con 24 aciertos frente a 2 errores. Un 80% corresponde al porcentaje total de aciertos y un 20% al número total de errores.

En esta sesión, también hemos podido observar que un alumno de quinto de primaria se sale del partido por enfado y deja a su equipo con un jugador menos, mostrando una actitud poco favorable para el desarrollo de las habilidades sociales y para el buen ambiente en el aula. Es importante abordar esta situación de manera adecuada, tanto para ayudar al alumno a gestionar sus emociones como para promover un ambiente de cooperación y respeto entre sus compañeros. Finalmente, tras hablar con él, volvió a jugar después de comprender que no siempre tenemos que ganar, a lo que él reflexionaba que era cierto pero que algunas veces le dolía siempre perder, aunque destacaba el dar lo mejor de él mismo para su equipo. Con esto se puede ver la relevancia de motivar al alumnado a participar activamente en las actividades. Debemos fomentar la confianza en sí mismos y en sus habilidades, haciendo hincapié en que deben esforzarse y motivarlos a superar posibles barreras como la vergüenza o la falta de confianza.

En definitiva, considero que es vital promover valores como la cooperación, el respeto, la inclusión y la motivación en el aula y planificar todas las actividades que se realicen con los alumnos con esos fines, ya que contribuyen a su desarrollo integral y al fomento de un ambiente positivo y enriquecedor para todos.

7. CONSIDERACIONES FINALES Y RECOMENDACIONES

En este apartado se realiza una reflexión sobre lo expuesto en el Trabajo de Fin de Grado, respondiendo a los objetivos planteados previamente. Se hará una valoración del cumplimiento de los mismos y se analizará la aplicación práctica de la situación de aprendizaje implementada en el Colegio de la Milagrosa y Santa Florentina.

A lo largo de la realización del trabajo, he descubierto aspectos de la gamificación que desconocía, así como diferentes estrategias que utilizan los docentes para llevar esta metodología al aula. Se han conocido tanto sus fortalezas como sus debilidades, pero aún así, su importancia viene de la motivación que causa entre el alumnado, siendo éste su objetivo principal. Tal y como indica Jordan et al. (2011), uno de los enfoques tradicionales de la Educación Física es el enfoque psicológico, que se centra en la motivación mediante la actividad física. Esto lo he podido comprobar al realizar diversas actividades con ellos durante mi periodo de prácticas en el centro que se muestran en la situación de aprendizaje, llevándola a cabo con los alumnos de quinto y sexto de primaria. Durante la práctica, se mostraban concentrados en lo que hacían, adaptándose a su nivel personal, aunque alguna actividad supuso algún reto para alguno, pero se notaba que intentaban mejorar cada día, de hecho, me decían que me fijara en ellos para ver si habían mejorado el dominio del balón y esto les motivaba a seguir haciendo actividades.

Tal y como define la gamificación Lee y Hammer (2011, p.22), “Modelo que tiene como objetivo en el ámbito educativo la aplicación de dinámicas de juego para fomentar un mayor nivel de motivación y comportamientos deseados”, he podido comprobar que la utilización de juegos para explicar conceptos y evaluarlos ha motivado al alumnado. Durante la puesta en práctica de la situación de aprendizaje, el alumnado se mostraba muy motivado y se metieron bastante también en la historia, preguntándome día tras día qué personaje famoso iba a contactar con nosotros o qué íbamos a hacer en la clase en relación al fútbol. La comunicación con los personajes ha sido fructífera gracias a familiares y amigos, que hicieron audios imitando la voz de diversos personajes, y también a la Inteligencia Artificial, con la cual he podido crear

diferentes conversaciones de Instagram y Whatsapp con ellos, siendo éstas muy realistas. Los niños me pedían que llamara a algún personaje algún día para mandarles saludos.

Tal y como dice un estudio realizado por Bower et al. (2017), las pizarras interactivas han demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la participación y la motivación de los estudiantes en el aula. Estas pizarras ofrecen una interacción digital constante, en las cuales puede buscarse muchos recursos e impartirlos de manera visual para el alumnado, como ha sido el caso de la implementación de la parte teórica de la situación de aprendizaje. El objetivo general que se ha marcado, elaborar e implementar un recurso digital para impartir contenidos relacionados con un deporte secundario como es el fútbol sala y dar visibilidad a los deportes femeninos en la asignatura de Educación Física, ha sido cumplido, ya que se implementó este recurso para llevar a cabo la situación de aprendizaje. El alumnado confundía algunas normas que tiene el fútbol sala con el fútbol 11 o 7, las cuales han sido explicadas durante las sesiones y se le ha dado visibilidad a esos equipos de fútbol sala que no están reconocidos y que ganan muchos premios en sus categorías. También, se han impartido nociones sobre equipos y jugadoras de fútbol femenino, dado que tienen menos fama que los masculinos, aunque hoy en día están cogiendo más fuerza y son más conocidas, pero aún hace falta un empujón más y con estas edades es cuando más se puede empezar a aficionar alguien a un deporte o a algún equipo.

En relación a los objetivos específicos, el primero; utilizar la gamificación y las tecnologías para desarrollar el aprendizaje y la motivación del alumnado, también se ha cumplido. Tal y como indica el informe de la Unión Europea "Digital Competences in Education" (2016), la alfabetización digital es la capacidad de utilizar medios y tecnologías digitales para acceder, buscar, evaluar, usar y crear información de manera efectiva y responsable. Esto lo hemos podido comprobar en la realización tanto de la página web como en la evaluación del 'rosco futbolístico', ya que la información facilitada ha sido buscada en recursos online. Como se menciona en los resultados, vemos que la evaluación en relación a los contenidos explicados ha sido buena, teniendo un porcentaje bastante alto de respuestas correctas, así que los contenidos han sido bien implantados. En cuanto a la motivación, anteriormente se menciona que el

alumnado se sentía con ganas de saber qué íbamos a realizar en la siguiente sesión y en que les explicase más cosas sobre el fútbol. El segundo objetivo; dotar una página web de recursos didácticos como vídeos, imágenes, información y material para facilitar el aprendizaje de la parte teórica del fútbol sala en la asignatura, también ha sido conseguido, ya que gracias a la creación de la página web se ha podido explicar la parte teórica durante las clases, apoyándonos en las herramientas que nos ofrece internet.

Acerca de las recomendaciones sobre la gamificación, considero que se debería tener en cuenta diferentes aspectos después de haber tenido la experiencia. Por una parte, además de motivar al alumnado, debemos motivarnos a nosotros mismos para realizar este tipo de actividades, aunque nos lleve un poco más de tiempo e implicando el compromiso docente, ya que los resultados pueden ser favorables y que ayuden al alumnado en su proceso de aprendizaje. También es importante remarcar la competitividad sana, ya que muchas veces la gamificación está ligada a superar niveles, obtener puntos... Por eso nos debemos centrar en incentivar la superación individual de cada uno. Por otro lado, debemos tener en cuenta también a esos alumnos que nos les gusta competir o que no se sienten cómodos con la presión que se asocia a los juegos, intentando no llevar esto a la desmotivación. También, se debe tener en cuenta la necesidad de estabilidad, no olvidarnos de los objetivos marcados y su equilibrio con la diversión y el aprendizaje para cumplirlos de una manera efectiva.

Para resumir, se podría decir que la gamificación puede ser una herramienta educativa muy importante si se implementa de la manera adecuada, abarcando todos sus beneficios pero también las limitaciones y problemáticas que se pueden dar en distintas situaciones.

En cuanto a las recomendaciones sobre las nuevas tecnologías, podríamos decir que su utilización nos puede traer diversos beneficios pero también algunos desafíos. Según el informe de la UNESCO "Alfabetización digital en el mundo en desarrollo" (2019), los colegios tienen un papel fundamental en la promoción de la alfabetización digital, ya que son el lugar ideal para enseñar a los alumnos a utilizar de manera responsable las tecnologías de la información y la comunicación. Por un lado, las TICs nos pueden facilitar el acceso a la información y a recursos web para una educación de

calidad, estimulando la participación y el interés de los estudiantes, como he podido comprobar a lo largo del trabajo. También nos permite una comunicación activa con ellos, ya que desde casa pueden realizar actividades en línea y acceder a una retroalimentación al instante, promoviendo la competencia digital y desarrollándose individualmente para las habilidades digitales que se requieren en la sociedad actual. Por otro lado, tenemos que tener en cuenta también el alumnado que no tiene la capacidad económica para acceder a la tecnología, ofreciéndoles sitios como bibliotecas con acceso a internet las cuales pueden utilizar. La tecnología también puede distraer de la concentración en su aprendizaje, ya que hoy en día existen muchos casos de dependencia excesiva de ésta, por eso debemos promover un uso moderado y sano. También comentar que no todos los centros disponen de los medios necesarios para mantener equipos tecnológicos, por eso es importante conocer el contexto educativo en el que nos encontramos.

En resumen, la implementación de las TICs nos puede traer tanto beneficios como retos, pero lo que debemos hacer es enfrentarnos a ellos y abordarlos de manera adecuada para fomentar un buen uso de los mismos, disfrutando de todo lo que nos pueden ofrecer para el proceso educativo.

Considero que los dos temas elegidos para este trabajo están muy ligados entre sí, ya que para la gamificación muchas veces se utilizan recursos y herramientas web, de las cuales hay una amplia oferta educativa, lo único que hace falta son ganas por descubrir lo que esto nos puede ayudar a impartir las clases de una manera distinta y llamativa, adaptándonos a los ‘nativos digitales’ que son los alumnos hoy en día, dado que viven con las tecnologías a su alcance desde muy pequeños. Por esto, debemos informarles de todas las ventajas pero también de sus inconvenientes, para que tengan en cuenta todo lo que se pueden encontrar por la web y el uso que se le puede dar.

Como dijo Nelson Mandela, ‘La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo’, por eso considero que la gamificación y la tecnología pueden ser herramientas clave y poderosas para motivar al alumnado, ya que combinar la tecnología con el juego podemos obtener resultados que fomenten la participación del alumnado y muestren sus ganas de aprender.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aicad Business School. (2024). *Definición de alfabetización digital, beneficios, impacto y más.* Recuperado de: <https://www.aicad.es/definicion-de-alfabetizacion-digital>
- Akçayır, M. y Akçayır, G. (2017). Ventajas y desafíos asociados con la realidad aumentada para la educación: una revisión sistemática de la literatura. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.11.002>
- Asociación Americana del Corazón. (2018). *Recomendaciones para la actividad física en adultos.* Recuperado de <https://www.heart.org/en/healthy-living/fitness/fitness-basics/aha-recs-for-physical-activity-in-adults>
- Contreras Jordán, O. R. (2004). *Didáctica de la educación física: un enfoque constructivista,* p. 23. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=pFpdIfg130IC&oi=fnd&pg=PA3&dq=que+es+la+educaci%C3%B3n+fisica&ots=C9AnQxYOFR&sig=ET3_iAa_VUItzsarwD3yX2k1KA#v=onepage&q=que%20es%20la%20educaci%C3%B3n%20fisica&f=false
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (2019). *Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil.* Recuperado de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1659-41422019000100044&script=sci_abstract&tlng=es
- Deci, E.L y Ryan, R.M.: (1985) *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior.* Recuperado de <https://books.google.com.mx/books?id=p96Wmn-ER4QC&printsec=frontcover&dq=self+determination+theory&cd=2#v=onepage&q=self%20determination%20theory&f=false>

- Duro, S. (2022). *¿Qué es la alfabetización digital y por qué es importante?*
Recuperado de <https://es.semrush.com/blog/alfabetizacion-digital-que-es/>
- Dweck, C. S. (1999). *Essays in Social Psychology. Self-theories: Their Role in Motivation, Personality, and Development*. Psychology Press. Recuperado de:
https://books.google.es/books/about/Self_theories.html?id=P0Mccblm6eUC&redir_esc=y
- Educador. (2023). *Pizarras digitales: la revolución educativa*. PEREDA.
Recuperado de https://iespereda.es/pizarras-digitales-la-revolucion-educativa/?expand_article=1
- Elder, J. P., Arredondo, E. M., Campbell, N., Baquero, B., Duerksen, S., Ayala, G., McKenzie, T. (2010). *Correlatos ambientales individuales, familiares y comunitarios de la obesidad en niños latinos de escuela primaria*. Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4477683/>
- E-Learning Specialist. (2021). *Importancia de las pizarras digitales interactivas en aulas virtuales*. Recuperado de <https://www.cae.net/es/importancia-pizarras-digitales-interactivas-aulas-virtuales/>
- González Correa A. M. y González Correa C. H. (2010). *Educación física desde la corporeidad y la motricidad*. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0121-75772010000200012&script=sci_arttext
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *¿Funciona la gamificación? - Una revisión de la literatura sobre estudios empíricos sobre gamificación*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/256743509_Does_Gamification_Work_-_A_Literature_Review_of_Empirical_Studies_on_Gamification
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer

Koole, M. (2009). *Un modelo para enmarcar el aprendizaje móvil*. Recuperado de https://www.academia.edu/632525/A_model_for_framing_mobile_learning

Lopategui Corsino E. (2001). *Conceptos básicos de Educación Física*. Recuperado de <http://www.saludmed.com/EdFisica/EdFi-Cpt.html>

López, A. J. (2021). *Ventajas y desventajas de la gamificación*. Recuperado de <https://gamificalia.info/ventajas-y-desventajasde-la-gamificacion/>

Lugo, N. & Alcántara, A. (2017). *Aprendizaje y motivación de la semiótica aplicada. Gamificación con base en la prueba piloto de la plataforma 'aprendiz'*. Recuperado de <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5932/Experiencias%20de%20gamificaci%c3%b3n%20en%20aulas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Naranjo, M. L. (2009). *Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Pedró, F. (2018). *Tendencias internacionales en innovación educativa: retos y oportunidades*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7948658>

Peralta-Garrido, M. L., García-Moya, I., Herrera-López, M., & Martínez-Montilla, J. M. (2014). *Uso de tecnologías de información y comunicación en adolescentes españoles: diferencias de género y riesgos asociados*. Recuperado de <https://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/revista-de-estudios-de-juventud-no-104-imagenes-de-futuro-en-la-juventud>

Pérez, E., & Gértrudix, F. (2021). *Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de*

2015-2020. Recuperado de:
<https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/4741>

Perdomo, I. Rojas, J. (2019). *La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología*. Recuperado de:
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-5162201900100161#:~:text=Una%20definici%C3%B3n%20de%20%E2%80%9Ccludificaci%C3%B3n%E2%80%9D%20

Ríos, E. (2013). *La alfabetización digital para potenciar el desarrollo de competencias en la educación básica*. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7325412>

Rosa, A.; García-Cantó, E.; Pérez, J. J (2019). *Métodos de enseñanza en educación física: desde los estilos de enseñanza hasta los modelos pedagógicos*. Recuperado de:
https://fb39c223-56a9-4ed3-91f4-073579bde094.filesusr.com/ugd/fa6be1_a_c253971ff6f406b98d4829a0015c8f1.pdf

UNESCO. (2003). *Educación Física*. Recuperado de
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000136728_spa

UNESCO. (2003). *Carta internacional de la Educación Física , la actividad física y el deporte*. Recuperado de
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409_spa

Vázquez-Cano, E. (2016). *Moodle y otras plataformas e-learning*. Recuperado de
<https://www.redalyc.org/journal/715/71553908012/html/>

(2022). *Las 15 herramientas digitales educativas más útiles*. VOCA Editorial. Recuperado de
<https://www.vocaeditorial.com/blog/herramientas-digitales-educativas/>

9. ANEXOS

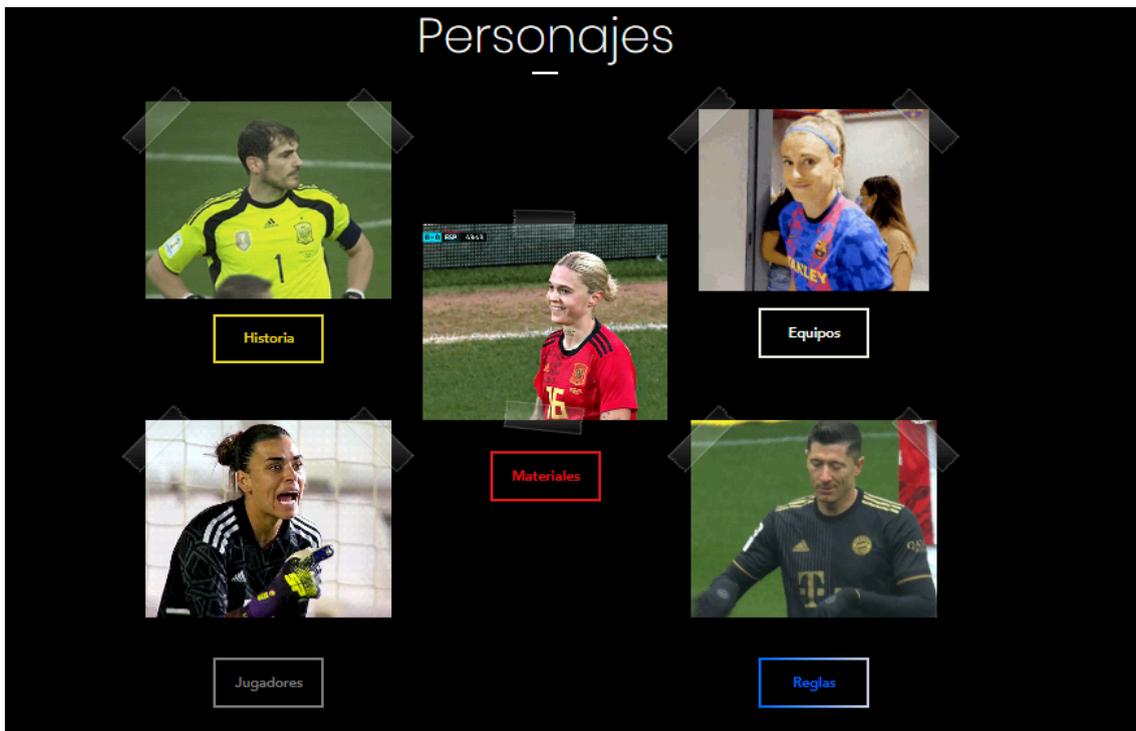
Anexo 1: Página web

Link a la página web: <https://pikapary.wixsite.com/quepasaconelfutbol>

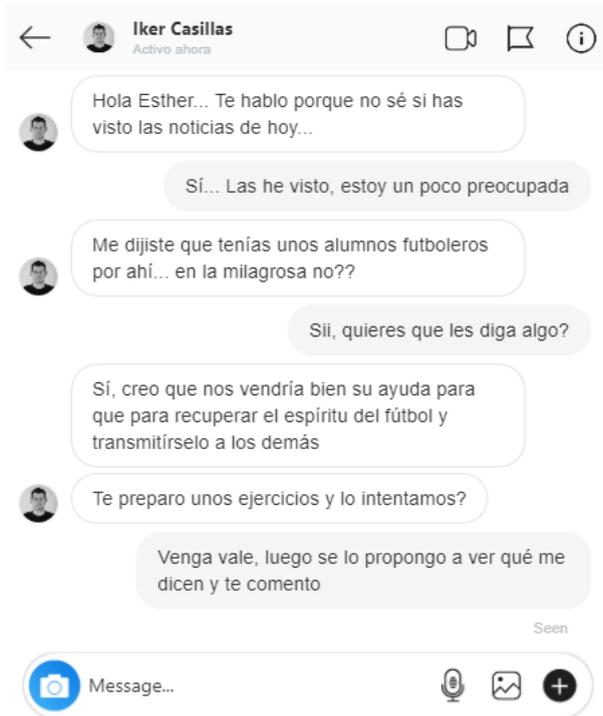
Página inicial:



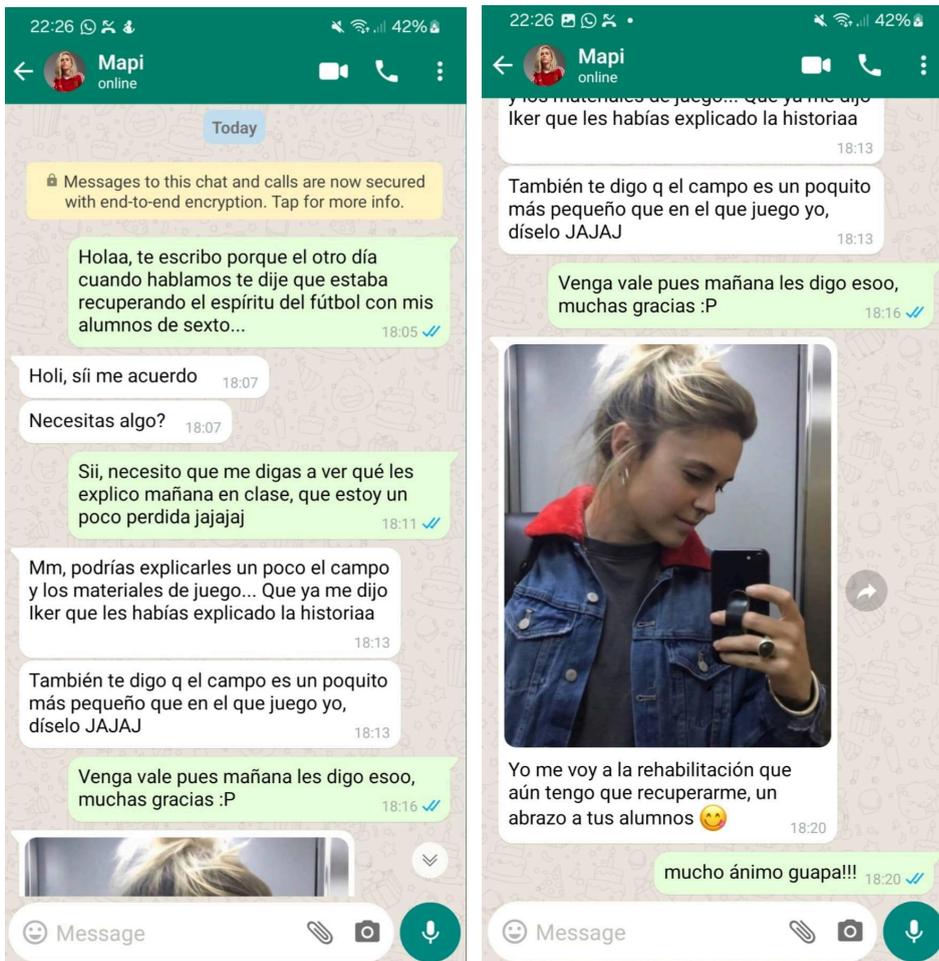
Personajes:



Conversación con Iker Casillas:



Conversación con Mapi León:



Anexo 2: Situación de aprendizaje

Situación de aprendizaje



Universidad de Valladolid

Pariente Picatoste, Esther

Grado en Educación Primaria

Facultad de Educación y Trabajo Social

ÍNDICE

1. Presentación	1
2. Justificación	2
3. Marco legal	3
4. Contexto	4
5. Concreción curricular	5
Objetivos de etapa	5
Competencias específicas	6
Contenidos de área	6
Contenidos de carácter transversal	7
Perfil de salida y competencias clave	8
6. Metodología	9
7. Sesiones	10
8. Medidas de atención a la individualización del alumnado	17
9. Criterios de evaluación e indicadores de logro	18
10. Técnicas e instrumentos de evaluación	21
12. Bibliografía	22
13. Anexos	23

1. Presentación

El fútbol ha desaparecido de la televisión, de las revistas, de las redes sociales... Ya nadie quiere jugar al fútbol, se ha convertido en un deporte aburrido para los niños, los jóvenes... La gente casi no sale a hacer deporte, casi no quedan actividades extraescolares... Solo quedan los videojuegos, las series... Pero.. Aún queda gente que le importa el fútbol y va a luchar porque esto no quede solamente en la historia. Unos jugadores de fútbol han decidido mandar un reto a los niños de sexto de primaria del colegio de La Milagrosa y Santa Florentina para que entiendan la importancia de este deporte y lo promuevan con el fin de que no desaparezca. ¿Lograrán conseguirlo?

Esta situación de aprendizaje ha sido creada para hablar sobre un deporte secundario como es el fútbol sala y también para que el alumnado conozca distintos equipos y jugadoras femeninas, ya que tienen mucha importancia para la historia hoy en día, por eso se ha elegido este tema.

2. Justificación

El fútbol femenino ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años, con cada vez más niñas y jóvenes interesadas en practicar este deporte. Al involucrar a los estudiantes en actividades relacionadas con el fútbol femenino, se les brinda la oportunidad de aprender sobre la importancia de la igualdad de género y de valorar el talento y la dedicación de las jugadoras femeninas. Además, se les muestra que las mujeres también pueden destacar en el ámbito deportivo y que el fútbol no es un deporte exclusivo para los hombres, existiendo aún este pensamiento.

Esta situación se basará en nociones de fútbol sala, siendo este deporte secundario ya que no se le da tanta importancia como el fútbol 11 o 7. Además, realizar actividades deportivas sobre el fútbol les permite desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la disciplina y la superación personal. A través de la práctica de este deporte, se aprende a respetar a los compañeros de equipo y a trabajar juntos para lograr un objetivo común, lo que les ayuda a desarrollar habilidades sociales fundamentales para su vida diaria.

En resumen, hacer actividades sobre el fútbol no solo les brinda la oportunidad de disfrutar de este deporte, sino que también les enseña valores como la igualdad, el respeto y la cooperación. Promover el fútbol femenino es una forma de contribuir a la construcción de una sociedad más inclusiva y equitativa.

3. Marco legal

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Primaria.
- 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.

4. Contexto

En relación a la clase de Educación Física, se impartirá la parte teórica en la clase correspondiente y la práctica en el polideportivo. Se dispone de materiales como balones de fútbol sala, conos, aros... El material necesario que se indica durante el documento.

Los grupos seleccionados para impartir esta situación de aprendizaje son quinto y sexto. En relación a la clase de quinto de primaria, podríamos decir que es un grupo pequeño, siendo este de 13 alumnos, en el cual predomina el género masculino frente a cuatro estudiantes mujeres. Estos alumnos, juegan casi todos en un equipo de fútbol sala del colegio como actividad extraescolar, así que muchos de ellos tienen asentadas unas bases de fútbol y se interesan por el deporte, teniendo en general muy buen nivel cognitivo. Pero también existen tres alumnos que no hacen mucha actividad física y a la hora de realizar ejercicio en educación física les cuesta un poco más y con adaptaciones curriculares en otras asignaturas. En cuanto a las relaciones sociales entre ellos, podríamos decir que se dividen en tres o cuatro grupos: el primero es el mencionado anteriormente, siendo estos tres alumnos de etnia gitana; el segundo, es el grupo en el que se encuentran las chicas, pero no todas, siendo estas dos alumnas muy atléticas y con muy buen nivel cognitivo; el tercero y el cuarto lo forman los chicos restantes.

La clase de sexto de primaria es muy diferente a la mencionada anteriormente. En este grupo se encuentran 20 alumnos, éstos prefieren otras actividades antes que el fútbol, pero también les llama la atención, aunque tienen algunos unas bases más asentadas que otros. El ambiente de grupo es tranquilo y entre ellos la relación destaca por ser muy buena, participando entre todos. En este grupo la diferencia a nivel deportivo se puede observar bastante más que en quinto, aquí existen alumnos que hacen actividades deportivas variadas frente a los que no les gusta y no hacen ninguna extraescolar relacionada. Hay también dos alumnos con adaptación curricular y en muchos casos se les tiene que explicar el ejercicio de nuevo para que puedan comprenderlo.

5. Concreción curricular

Objetivos de etapa

Según la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación:

Artículo 17. Objetivos de la educación primaria.

La educación primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan:

- a) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- b) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- c) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y 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..
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Según 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.:

Artículo 6. Objetivos de la etapa.

Los objetivos de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León son los establecidos en el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y en el artículo 7 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, y además los siguientes:

- a) Conocer y valorar los aspectos básicos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.
- b) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza, contribuyendo a su conservación y mejora, y apreciando su valor y diversidad.

- c) Reconocer el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León descubriendo los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación de su sociedad, de manera que fomente la indagación, curiosidad, cuidado y respeto por el entorno.

Competencias específicas

Esta situación de aprendizaje se va a basar en la segunda y la tercera competencia:

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.
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.
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.

Se ha seleccionado la segunda competencia en base a los ejercicios específicos que nos encontramos al realizar la situación, teniendo que coordinar las habilidades motrices que tienen los alumnos para poder llevarlas a cabo.

La tercera competencia se ha elegido dado que muchos ejercicios tienen como base la interacción con otros compañeros, en eso consiste el fútbol sala, en colaborar con los demás para un objetivo común.

La cuarta competencia se ha seleccionado debido a la base teórica que se va a impartir, conociendo la historia, los orígenes, reglas, equipos... sobre el fútbol.

Contenidos de área

Los contenidos a tratar en la situación de aprendizaje serán los siguientes:

- BLOQUE C. Resolución de problemas en situaciones motrices. Incorpora contenidos que intervienen en los procesos de aprendizaje y práctica motriz: la percepción, la toma de decisiones, el uso eficiente de los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad y los procesos de creatividad motriz.

Se selecciona este bloque dado que va a haber ejercicios específicos a realizar por el alumnado del deporte, teniendo que tomar decisiones para realizar ciertos movimientos para practicar y mejorar el dominio del fútbol. Estos movimientos son fundamentales para el desarrollo físico y por ende, del emocional de los estudiantes ya que se tendrán que enfrentar a diferentes situaciones.

- BLOQUE E. Manifestaciones de la cultura motriz. Presenta contenidos vinculados al reconocimiento y puesta en práctica de la actividad física como manifestación y herencia cultural, expresiva y artística de diferentes contextos y culturas, y en particular a las vinculadas con la Comunidad Autónoma de Castilla y León. Abarca tres grandes espacios de desarrollo: la cultura motriz tradicional, la expresión artístico-expresiva y el deporte como seña de identidad cultural.

En relación a este bloque, se va a hablar sobre historia, orígenes, jugadores... que han marcado historia en nuestra cultura y a día de hoy lo siguen haciendo. También deben conocer otros conceptos del fútbol femenino que a lo largo de los años ha sido más invisible y desconocen conceptos sobre el mismo.

- BLOQUE G. Información, digitalización y comunicación. Este bloque, que pretende contribuir al proceso de progresiva autonomía del alumnado en lo referente a la búsqueda, análisis y utilización de la información, incluye contenidos referidos a tres grandes ámbitos vinculados entre sí: el de la lectura e interpretación de textos propios del área, el del manejo básico de herramientas y recursos digitales y el de la comunicación y divulgación de trabajos y experiencias motrices.

Al realizar una webquest para la explicación de la situación de aprendizaje, van a estar en contacto con contenidos digitales.

Contenidos de carácter transversal

En relación a los contenidos de carácter transversal, se tratarán los siguientes:

- Comunicación audiovisual: Al realizar la webquest-
- Educación para la paz: Fomentando el respeto en los ejercicios que se hagan como al realizar el deporte en sí.
- Educación para la salud: En la asignatura de Educación Física es en la que más se fomenta la actividad física y los hábitos saludables, al realizar
- Igualdad entre hombres y mujeres: Se promoverá la participación de todo el alumnado sin distinción de género.
- Educación para la convivencia escolar proactiva: Se fomentará la empatía y la tolerancia entre los estudiantes mediante actividades y dinámicas que promuevan la comprensión y el respeto hacia los demás.

Perfil de salida y competencias clave

Competencias clave utilizadas:

- Competencia digital: Se utilizarán recursos multimedia como videos, imágenes y animaciones para explicar conceptos tácticos y técnicos del fútbol, así como para mostrar ejemplos de jugadas y estrategias utilizadas por equipos profesionales.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: El alumnado podrá establecer metas personales en cuanto a su progreso en el fútbol, cómo mejorar su técnica de golpeo, aumentar su resistencia física... Así como el trabajo en equipo para lograr el objetivo de un partido de fútbol.
- Competencia en conciencia y expresión cultural: Se darán nociones sobre historia y cultura futbolística en diferentes países, también se hablará de distintos jugadores de fútbol de muchas culturas.

6. Metodología

La metodología utilizada en la situación de aprendizaje es variada, combinando diferentes enfoques para lograr un aprendizaje completo y significativo:

- Enseñanza práctica: Se realizarán ejercicios y prácticas en el campo de juego para que los estudiantes apliquen lo aprendido y mejoren sus habilidades.
 - Dentro de la enseñanza práctica utilizaremos diferentes metodologías:
 1. Mando directo: En algunas actividades el docente dirigirá de manera específica las acciones a realizar por los estudiantes.
 2. Asignación de tareas: Esta metodología consiste en asignar tareas para cumplir un objetivo que se realiza en alguna sesión.
 3. Enseñanza recíproca: Enseñanza basada en la colaboración entre los estudiantes, quienes asumen roles compartiendo sus conocimientos y experiencias para aprender juntos.
- Enseñanza teórica: Impartiendo información teórica sobre tácticas, reglas de juego...
- Gamificación: Utilizar este recurso como el principal para que los estudiantes aprendan jugando, creando desafíos para ellos.

7. Sesiones

Se realizará un total de 6 sesiones para explicar el deporte entero con ayuda de una webquest en la que se impartirán diferentes bases teóricas del mismo.

Las sesiones consistirán en una parte teórica en la que se explicarán distintos contenidos (historia y origen, reglas, materiales y terreno de juego, posiciones y jugadores y para finalizar equipos famosos y webs relacionadas locales) y después se realizarán ejercicios en relación a ese contenido explicado en la sesión.

SESIÓN 1: Historia y origen

Competencias específicas		Criterios de evaluación		Indicadores de logro	
Quinto	Sexto	Quinto	Sexto	Quinto	Sexto
2	2	2.3	2.1	2.3.1	2.1.1 2.1.2
3	3	3.2	3.2 3.3	3.2.1	3.2.1 3.2.2
4		4.2		4.2.1	
Descriptor de las competencias clave				CD, CPSAA, CCE.	
Contenidos de la sesión				Bloque C y E.	

Nº actividad	Nombre actividad	Variables utilizadas
S1A1	Sillas futbolísticas	Todos conducen por el campo un balón mientras suena la música, cuando la música pare deberán correr hasta una línea específica o meterse en la portería. Otra opción es que cuando se pare la música tendrán que tirar a meter gol.

S1A2	Relevos con balón	Tendrán que salir de 2 en 2 dándose pases, llevando el balón sin tocar el suelo sin utilizar las manos...
S1A3	Serpiente futbolera	

Se explicará el contenido relacionado con la historia del fútbol en el aula con apoyo de la webquest.

Previamente se realizarán unos estiramientos para evitar lesiones (el primer día se realizarán con mando directo del docente y las siguientes sesiones lo realizarán entre dos alumnos) y dos vueltas al campo a trote.

Para entrar en dinámica se realizan diferentes juegos para una primera toma de contacto con el balón.

Nº actividad	Nombre actividad	Materiales
<u>S1A1:</u> <u>Sillas futbolísticas</u>	Para este ejercicio se colocarán una serie de aros en forma de círculo, cada uno con un balón dentro. Se pondrá un aro menos para los estudiantes que sean. Cuando suene la música tendrán que dar vueltas al círculo y cuando se pare, tendrán que coger un balón y dirigirse a un aro. El estudiante que se quede sin aro será eliminado y se pondrá a realizar pases con otro compañero.	Altavoz, balones y aros.
<u>S1A2:</u> <u>Relevos con balón</u>	Para este ejercicio dividiremos al alumnado en grupos de 4 personas, estos se pondrán en fila y el primero tendrá un balón. Tendrán que hacer una carrera conduciendo el balón hasta un cono y volviendo a chocar la palma para que salga el siguiente compañero.	Conos, balones.
<u>S1A3:</u>	Se dividirá al alumnado en 3 grupos, tendrán	Balones, conos.

<u>Serpiente futbolera</u>	que hacer una fila a modo de serpiente, el último saldrá conduciendo el balón hasta el primero y pasará el balón con el pie por debajo de las piernas de los compañeros, así sucesivamente hasta llegar a un punto.	
----------------------------	---	--

Sesión 2: Materiales/terreno de juego

Competencias específicas		Criterios de evaluación		Indicadores de logro	
Quinto	Sexto	Quinto	Sexto	Quinto	Sexto
2	2	2.2 2.3	2.1 2.2	2.2.2 2.3.2	2.1.2 2.2.1 2.2.2
3	3	3.2	3.2	3.2.1 3.2.3	3.2.1 3.2.2
4		4.2		4.2.1	
Descriptor de las competencias clave				CPSAA, CCE.	
Contenidos de la sesión				Bloque C y E.	

Nº actividad	Nombre actividad	Variables utilizadas
S2A1	Fútbol alternativo	
S2A2	Fútbol con todos los balones	Marcar con solo un balón, no con todos.
S2A3	Torneo de penaltis	

Actividad	Descripción	Materiales
<u>1.Fútbol alternativo</u>	Se dividirán en equipos y cada uno tendrá una serie de balones, tendrán que tirar a portería y decidir qué balón se adapta mejor al terreno, cuál les resulta más fácil... Se reflexionará	Mini porterías, distintos balones (de rugby, pelota de tenis, balón de fútbol sala,

	sobre por qué se utiliza un balón determinado para cada deporte y no todos sirven.	volante de bádminon y fitball) y conos.
<u>2.Fútbol con todos los balones</u>	Dividimos al grupo en dos equipos. Como aún no hemos explicado las reglas del fútbol sala, las únicas directrices que les damos a los alumnos es que tienen que meter todos los balones, cuando esto ocurra se acabará el partido.	Petos y balones.
<u>3.Torneo de penaltis</u>	Se realiza un mini campeonato de penaltis con los diferentes balones del primer ejercicio.	Portería y balones.

Sesión 3: Posiciones/jugadores

Competencias específicas		Criterios de evaluación		Indicadores de logro	
Quinto	Sexto	Quinto	Sexto	Quinto	Sexto
2	2	2.2 2.3	2.1 2.1	2.2.1 2.3.1 2.3.2	2.1.1 2.1.2 2.2.2
3	3	3.2	3.3	3.2.1	3.3.1
4				4.2.1	
Descriptor de las competencias clave				CPSAA, CCE.	
Contenidos de la sesión				Bloque C y E.	

Nº actividad	Nombre actividad	Variables utilizadas
S3A1	Circuito de posiciones	Cambiar las actividades a otras si se hacen muy repetitivas: <ul style="list-style-type: none"> - Defensas: Aprender a bascular con un circuito de conos. - Alas: Pase largo a

		<p>otro jugador.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pivot: Se pondrán por parejas y uno tiene que defender el balón para que no se lo quiten y otro atacar. En la posición de pivot es importante regatear y encarar al defensor.
S3A2	Air-hockey	<ul style="list-style-type: none"> - En vez de conos, pelotas de tenis.

Actividad	Descripción	Materiales
<u>1.Circuito de posiciones</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Porteros: De espaldas y a la voz de ‘ya’ se giran a coger pelotas de tenis que lanza un compañero. Es importante que entiendan que un portero debe tener buenos reflejos. - Defensas: Los estudiantes deberán dar pases tanto con la derecha como con la izquierda. Los cierres deben tener un buen dominio del balón ya que son los que más lo mueven en el campo. - Alas: Se realizará un circuito en línea recta con el balón esquivando conos, ya que los alas son los que corren por las bandas. - Pivots: Tiros a portería con conos. 	Conos, balones.
<u>2.Air-hockey</u>	<ul style="list-style-type: none"> - En parejas, uno enfrente de otro y de rodillas, tendrán cada uno una portería marcada por dos conos. El objetivo es 	Conos.

	intentar marcar deslizando un cono con la mano en la portería contraria.	
--	--	--

Sesión 4: Webs relacionadas/equipos

Competencias específicas		Criterios de evaluación		Indicadores de logro	
Quinto	Sexto	Quinto	Sexto	Quinto	Sexto
2	2	2.2 2.3	2.1	2.2.2 2.3.2	2.1.1 2.2.1 2.2.2
3	3	3.2		3.2.1	3.2.1 3.3.1 3.3.1
4				4.2.1	
Descriptor de las competencias clave				CPSAA, CCE.	
Contenidos de la sesión				Bloque C y E.	

N° actividad	Nombre actividad	Variables utilizadas
S4A1	Juego de la oca futbolística	

Se explicará en clase la parte teórica correspondiente.

Actividad	Descripción	Materiales
<u>1.Juego de la oca futbolística</u>	Se realizará un juego de la oca con diferentes retos acerca de las reglas del fútbol sala.	Tablero de la oca y dado.

Sesión 5: Reglas básicas

Competencias específicas		Criterios de evaluación		Indicadores de logro	
Quinto	Sexto	Quinto	Sexto	Quinto	Sexto
2	2	2.2 2.3	2.1 2.2	2.2.1 2.2.2 2.3.2	2.1.1 2.1.2 2.2.1 2.2.2
3	3	3.2	3.2	3.2.1 3.2.2 3.2.3	3.2.1 3.2.2 3.3.1
4		4.2		4.2.1	
Descriptor de las competencias clave				CPSAA, CCE.	
Contenidos de la sesión				Bloque C, E y G.	

Nº actividad	Nombre actividad	Variables utilizadas
S5A1	Rosco futbolístico	
S5A2	Partido de fútbol	<ul style="list-style-type: none"> - Jugador comodín. - Jugar todos contra todos.

Actividad	Descripción	Materiales
<u>1.Rosco futbolístico</u>	Se realizará un rosco de pasapalabra con preguntas de los contenidos dados durante todas las sesiones. (<i>Véase anexo II</i>).	Rosco, preguntas.
<u>2.Partido de fútbol</u>	Se realizará un partido de fútbol con las normas correspondientes. Variantes: Si vemos que un equipo es superior al otro, se procederá a ponerles otras ‘reglas’ como pueden ser: antes de tirar a portería tiene que haber tocado el balón todos los jugadores del equipo...	Balón.

8. Medidas de atención a la individualización del alumnado

Es importante conocer al alumnado antes de trabajar un contenido, por eso se va a realizar en dos grupos totalmente distintos a nivel físico y mental como son los alumnos de quinto y sexto de primaria. Se tendrán en cuenta las condiciones de cada alumno, ya que se han ido observando a medida que se han realizado las prácticas en el centro.

- Como medida principal, se fomentará la colaboración entre todos los alumnos para que así puedan aprender unos de otros y apoyarse mutuamente en el proceso de aprendizaje.
- Se proporcionará retroalimentación individualizada a cada alumno durante las clases a medida que vayan realizando los ejercicios y si necesitan cambiar cualquier aspecto para un mayor aprendizaje.
- Se ofrecerá apoyo en caso necesario de que algún alumno necesite refuerzo en una determinada habilidad o ejercicio.

9. Criterios de evaluación e indicadores de logro

Quinto curso

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Actividades
2.2 Resolver, analizar y valorar su actuación 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. (STEM1, CPSAA4, CE1)	2.2.1 Se anticipa en los ejercicios de pases y recepciones.	Observación directa. Registro de observación.	Todas
	2.2.2 Colabora con los demás compañeros para conseguir un objetivo común.		
2.3 Mejorar en su control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. (STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	2.3.1 Se esfuerza por realizar los ejercicios específicos.	Observación directa. Registro de observación.	Todas.
	2.3.2 Muestra coordinación en los movimientos que realiza.		
3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, identificando las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)	3.2.1 Respetar las normas de juego.	Observación directa. Registro de observación.	S4A1, S5A2.
	3.2.2 No comete faltas a sus compañeros durante las actividades.		
	3.2.3 Respetar a todos sus compañeros aunque sean rivales.		
4.2 Valorar el deporte como fenómeno	4.2.1 Evita comportamientos	Observación directa.	Todas.

cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto. (CPSAA1, CC3)	sexistas hacia sus compañeros.	Registro de observación. Prueba oral.	
--	--------------------------------	--	--

Sexto curso

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Actividades
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)	2.1.1 Muestra nivel en su destreza al realizar diferentes movimientos.	Observación directa. Registro de observación.	Todas.
	2.1.2 Realiza un progreso personal al realizar las actividades.		
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)	2.2.1 Colabora con su equipo para lograr un objetivo común.	Observación directa. Registro de observación.	S3A2, S5A2.
	2.2.2 Realiza estrategias para obtener buenos resultados.		
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	3.2.1 Juega limpio respetando las normas establecidas.	Observación directa. Registro de observación.	S3A2. S5A2.

<p>actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)</p>	<p>3.2.2 Respeto a sus compañeros.</p>		
<p>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)</p>	<p>3.3.1 Reconoce los comportamientos sexistas existentes dentro del fútbol.</p>	<p>Observación directa. Registro de observación. Prueba oral.</p>	<p>Todas.</p>

10. Técnicas e instrumentos de evaluación

Las técnicas e instrumentos de evaluación seleccionadas son las siguientes:

- Observación directa: Se observará a los estudiantes mientras realizan las actividades específicas.
- Registro de observación: Se realizarán anotaciones durante las pruebas, analizando lo mencionado en los criterios de evaluación.
- Prueba oral: En la última sesión, se realizará una actividad llamada 'Rosco futbolístico' en la cual se harán determinadas preguntas sobre lo aprendido.
- Rúbrica para evaluar diferentes aspectos del fútbol sala (Véase anexo I).

12. Bibliografía

Decreto 38/2022. Por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. 29 de septiembre del 2022.

Recuperado de <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-38-2022-29-septiembre-establece-ordenacion-curricul>

Deportes Caneda. (s.f.). *Conoce todo sobre el futsal*. <https://www.deportescaneda.com/blog/51-conoce-todo-sobre-el-futsal-historia-reglas-y-mas>

Fernández, A. (2023). *Historia del fútbol sala: conoce como inicia*. CeleBreak. <https://celebreak.com/es/blog/historia-del-futbol-sala/>

Las reglas del fútbol sala: Lo que hay que saber para disfrutarlo al 100%. (s. f.). <https://burelafs.org/las-reglas-del-futbol-sala-no-4986/>

Ley Orgánica 2/2006. De Educación. 3 de mayo del 2006. «BOE» núm. 106. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2006-7899>

Real Decreto 157/2022. Por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Primaria. 1 de marzo del 2020. «BOE» núm. 52. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296>

13. Anexos

Anexo I: Rúbrica

Criterio de evaluación	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Conocimiento de reglas del fútbol sala	Demuestra un completo conocimiento y comprensión de todas las reglas del Fútbol Sala.	Demuestra un buen conocimiento y comprensión de la mayoría de las reglas del Fútbol Sala.	Demuestra un conocimiento y comprensión básica de algunas reglas del Fútbol Sala.	Muestra poco o ningún conocimiento de las reglas del Fútbol Sala.
Técnica individual	Ejecuta las técnicas individuales de forma precisa y demostrando un excelente control del balón.	Ejecuta las técnicas individuales de forma adecuada, mostrando un buen control del balón.	Ejecuta las técnicas individuales de forma básica, pero con algunos errores en el control del balón.	Muestra dificultades en la ejecución de las técnicas individuales y tiene un control limitado del balón.
Trabajo en equipo	Colabora de forma excelente con sus compañeros, mostrando una comprensión avanzada de las estrategias de juego en equipo.	Colabora de forma efectiva con sus compañeros, mostrando una comprensión básica de las estrategias de juego en equipo.	Colabora de forma limitada con sus compañeros y muestra dificultades para aplicar las estrategias de juego en equipo.	Colabora adecuadamente con sus compañeros y tiene dificultades para entender las estrategias de juego en equipo.

Anexo II: Rosco pasapalabra futbolístico

Preguntas rosco:

Grupo 1

A- Un jugador específico de fútbol sala. ALA.

B- Objeto con el cual se juega al fútbol. BALÓN.

C- También conocido como saque de esquina. CÓRNER.

D- Fase de juego en la que tenemos que impedir que entre el balón en nuestra portería.
DEFENSA.

E- Persona que lleva un equipo, les enseña tácticas, les acompaña en los partidos...
ENTRENADOR.

F- Deporte que se juega en un campo de hierba y tiene un total de 11 jugadores.
FÚTBOL 11.

G- Acción de que entre el balón en la portería. GOL.

H- Partido que se juega en la cancha de un barrio con amigos. PACHANGA.

I- Acción antirreglamentaria que se sanciona con una tarjeta roja al jugador que la realice. INSULTAR.

J- Cuando el entrenador saca la pizarra con los jugadores, está explicando una j...
JUGADA.

Contiene la K- Considerado de los mejores porteros de la historia. IKER CASILLAS..

L- Con los demás equipos se compite en una... LIGA.

M- Es tarjeta amarilla si tocamos el balón con la... MANO.

N- En la parte de atrás de la camiseta llevamos el... NÚMERO.

Contiene la O- Color de la tarjeta que enseña el árbitro que te expulsa del partido.

P- Acción de dar el balón a otro compañero. PASE.

Contiene la Q- Lugar donde se sientan los jugadores esperando para dar el cambio a los jugadores que están en el campo. BANQUILLO.

R- Librarse de un defensor en un uno contra uno. REGATE.

S- Lo realiza el portero con la mano hacia otro jugador de su equipo. SAQUE.

T- Si cometemos una acción antirreglamentaria, el árbitro nos sacará una... TARJETA.

U- Para que un equipo gane con deportividad, siendo entre todos compañeros, deben estar... UNIDOS.

V- Si ganamos el partido, conseguiremos una... VICTORIA.

Contiene la W- Jugador del Barcelona. LEWANDOWSKI.

Contiene la X- Acción de echar a un jugador. EXPULSAR.

Y- *Tú* en inglés. YOU.

Z- Jugador que tira con la pierna izquierda. ZURDO.

Grupo 2:

A- Fase de juego en la que se pasa y se tiene que meter gol. ATAQUE

B- Laterales del campo de fútbol. BANDAS

C- Una de las posiciones del fútbol sala. CIERRE.

D- En la parte de atrás de la camiseta llevamos el... DORSAL.

F- Deporte que se juega con el pie y un balón. FÚTBOL.

G- Verbo. Conseguir una victoria en un partido. GANAR.

H- Cuando un jugador marca 3 goles dice que ha hecho uno... HACK-TRICK.

Contiene la I- Marco rectangular formado por dos postes y un larguero por el cual ha de entrar el balón o la pelota para marcar goles. PORTERÍA.

J- Cada uno de los integrantes del equipo. JUGADORES.

K- Unidad en la que se pueden medir toda la distancia que recorre un jugador por todo el campo. KILÓMETROS.

L- En el fútbol se pueden dar pases cortos y pases... LARGOS.

M- Portera del Real Madrid femenino. MISA RODRÍGUEZ.

N- Reglas fundamentales que nos hacen entender un deporte. NORMAS.

Contiene la O- En cierto deportes, se organizan competiciones con el objetivo de conseguir un premio. COMPETICIÓN.

P- Posición con la labor de evitar que los balones entren en la portería. PORTERO.

Q- Grupo de personas que juega unido contra otro para ganar el partido. EQUIPO

R- Protección que se pone un portero en las rodillas. RODILLERAS.

S- Cuando corres mucho y estás cansado, también estás... SUDANDO.

T- Dirigir un balón hacia la portería para meter gol. TIRO.

U- País donde se creó el fútbol sala. URUGUAY.

Contiene la V- Una de las posiciones del fútbol sala. PÍVOT.

W- *Qué* en inglés. WHAT.

Contiene la X- Jugadora que ganó el balón de oro el año pasado. Juega actualmente en el FC Barcelona. ALEXIA PUTELLAS.

Y- Jugar en inglés. PLAY.

Contiene la Z- Cultura de la cual proviene el fútbol. AZTECA.