



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA

*LOS DEPORTES ALTERNATIVOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA
A TRAVÉS DEL MÉTODO DE EDUCACIÓN DEPORTIVA. EL
RINGOL*

Autor: Mateo José Ramírez Moscoso

Tutora académica: Sara Manrique Martín

“El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron”

(Jean Piaget)

“En algún lugar dentro de todos nosotros está el poder de cambiar el mundo”

(Matilda)

RESUMEN

Hoy en día, los deportes alternativos han ganado presencia en la asignatura de Educación Física, ya que muchos docentes consideran importante su inclusión para que el alumnado conozca nuevas formas de actividad física. Estos deportes, además de ser innovadores, promueven la participación de todo el grupo, favoreciendo valores como la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo. La incorporación de metodologías activas en el aula permite al alumnado implicarse más en el proceso de enseñanza – aprendizaje, mejorando su motivación y el clima del grupo. También ayuda a desarrollar competencias clave y fomenta una actitud positiva hacia la práctica deportiva. El objetivo de este trabajo es introducir el Ringol en las clases de Educación Física mediante una propuesta basada en el modelo de Educación Deportiva. Este modelo ofrece una estructura organizativa similar a la de los deportes tradicionales, pero adaptada para promover la inclusión, la toma de decisiones y el compromiso del alumnado. Además, se busca que el alumnado pueda practicar este deporte fuera del entorno escolar, favoreciendo sus hábitos. A largo plazo, propuestas como esta pueden enriquecer el currículo de Educación Física y aportar variedad, dinamismo e igualdad de oportunidades dentro del aula.

Palabras clave: deportes alternativos, metodologías activas, educación deportiva, inclusión, valores, Educación Física

ABSTRACT

Nowadays, alternative sports have gained presence in the Physical Education area, since many educators consider it important to be included so students can learn new ways of physical activity. These sports, besides being innovative, encourage group participation, promoting values such as cooperation, respect and team work. Inclusion of active methodologies in the classroom allows students to get involved in the teaching-learning process, improving their motivation and group atmosphere. It also helps develop key skills and increases a positive attitude toward sports practice. The objective of this work is to introduce Ringol in physical education classes through an approach based on the Sports Education Model. This model offers an organizational structure similar to traditional sports, but adapted to promote inclusion, decision making and students compromise. Furthermore, it seeks to get students to practice this sport out of the school environment, favoring to acquire it as a habit. In the long run, approaches like this can

enrich Physical Education curriculum and contribute some variety, dynamics and equal opportunities in the classroom.

Keywords: alternative sports, active methodologies, sport education, inclusion, values, Physical Education.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
2.	OBJETIVOS	2
2.1.	Objetivo general.....	2
2.2.	Objetivos específicos	2
3.	JUSTIFICACIÓN.....	3
3.1.	Justificación personal.....	3
3.2.	Justificación académica.....	4
4.	MARCO TEÓRICO	6
4.1.	La evolución del deporte en Educación Física en Primaria.....	6
4.2.	El deporte convencional y el deporte alternativo	7
4.2.1.	Diferencias entre el deporte convencional y alternativo	9
4.2.2.	Características de los deportes alternativos	11
4.2.3.	Clasificación de los deportes tradicionales y alternativos.....	11
4.3.	Conexión curricular	15
4.4.	Orientaciones metodológicas	16
4.5.	Modelos pedagógicos basados en el deporte alternativo	17
4.5.1.	Educación deportiva.....	18
4.6.	RinGol	20
5.	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.....	25
5.1.	Contextualización.....	25
5.2.	Justificación	26
5.3.	Elementos curriculares.....	26
5.3.1.	Objetivos didácticos	26
5.3.2.	Saberes básicos, contenidos de aprendizaje y contenidos específicos	27
5.3.3.	Competencias	28
5.3.4.	Elementos transversales.....	30
5.4.	Metodología.....	31
5.4.1.	Recursos y organización.....	31
5.5.	Desarrollo de la Situación de Aprendizaje	33
5.6.	Atención a la diversidad.....	33
5.7.	Evaluación del proceso de enseñanza – aprendizaje	34
5.7.1.	Criterios de evaluación e indicadores de logro	35
5.7.2.	Técnicas e instrumentos de evaluación.....	37
6.	RESULTADOS.....	38
7.	CONCLUSIONES	40
7.1.	Conclusiones originadas	40
7.2.	Propuestas de futuro.....	43
8.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
9.	ANEXOS	48

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. DIFERENCIA ENTRE DEPORTES CONVENCIONALES Y DEPORTES ALTERNATIVOS...	9
TABLA 2. CLASIFICACIÓN DE LOS DEPORTES MODIFICADOS	12
TABLA 3. FUNDAMENTOS TÁCTICOS DE LOS DEPORTES DE BLANCO O DIANA.....	12
TABLA 4. FUNDAMENTOS TÁCTICOS DE LOS DEPORTES DE BATE Y CAMPO	13
TABLA 5. FUNDAMENTOS TÁCTICOS DE LOS DEPORTES DE CANCHA DIVIDIDA Y DE MURO O PARED	14
TABLA 6. PRINCIPIOS TÁCTICOS EN LOS JUEGOS DE INVASIÓN.....	15
TABLA 7. PRINCIPIOS TÁCTICOS EN RINGOL	23
TABLA 8. ORGANIZACIÓN DE LAS SESIONES	32
TABLA 9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO	35
TABLA 10. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	37
TABLA 11. RESULTADO DE LA LISTA DE CONTROL	39
TABLA 12. ANÁLISIS DAFO.....	42
TABLA 13. SABERES BÁSICOS, CONTENIDOS DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS ESPECÍFICOS	48
TABLA 14. SESIÓN 1.....	51
TABLA 15. SESIÓN 2.....	52
TABLA 16. SESIÓN 3.....	54
TABLA 17. SESIÓN 4.....	55
TABLA 18. SESIÓN 5.....	56
TABLA 19. SESIÓN 6.....	56
TABLA 20. SESIÓN 7.....	57
TABLA 21. SESIÓN 8.....	58
TABLA 22. FICHA DE AUTOEVALUACIÓN	64
TABLA 23. FICHA DE HETEROEVALUACIÓN	65

ÍNDICE DE FIGURAS

ILUSTRACIÓN 1. ESQUEMA DEL FUNCIONAMIENTO DE RINGOL	24
ILUSTRACIÓN 2. NORMAS DEL RINGOL.....	60
ILUSTRACIÓN 3. ROLES DE EQUIPO.....	60
ILUSTRACIÓN 4. FICHA DE EQUIPO.....	61
ILUSTRACIÓN 5. JUGADAS DE ESTRATEGIA.....	61
ILUSTRACIÓN 6. RECOGIDA DE DATOS.....	62
ILUSTRACIÓN 7. TABLA DE PUNTOS	62
ILUSTRACIÓN 8. DIPLOMAS INDIVIDUALES Y DE EQUIPO.....	63
ILUSTRACIÓN 9. VIVENCIAS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	65
ILUSTRACIÓN 10. EJEMPLO DE FICHA DE EQUIPO YA RESPONDIDA	69
ILUSTRACIÓN 11. EJEMPLO DE JUGADAS DE ESTRATEGIA	69
ILUSTRACIÓN 12. RECOGIDA DE DATOS REALIZADA EN LA TEMPORADA - CAMPEONATO .	70
ILUSTRACIÓN 13. EJEMPLO DE COEVALUACIÓN REALIZADA 6º CURSO (1º SESIÓN) I.....	70
ILUSTRACIÓN 14. EJEMPLO DE COEVALUACIÓN REALIZADA 6º CURSO (8º SESIÓN) I.....	71
ILUSTRACIÓN 15. EJEMPLO DE COEVALUACIÓN REALIZADA 6º CURSO (1º SESIÓN) II.....	71
ILUSTRACIÓN 16. EJEMPLO DE COEVALUACIÓN REALIZADA 6º CURSO (8º SESIÓN) II.....	72
ILUSTRACIÓN 17. EJEMPLO DE AUTOEVALUACIÓN REALIZADA 6º CURSO (4º SESIÓN) I.....	72
ILUSTRACIÓN 18. EJEMPLO DE AUTOEVALUACIÓN REALIZADA 6º CURSO (8º SESIÓN) I.....	73
ILUSTRACIÓN 19. EJEMPLO DE AUTOEVALUACIÓN REALIZADA 6º CURSO (4º SESIÓN) II	73
ILUSTRACIÓN 20. EJEMPLO DE AUTOEVALUACIÓN REALIZADA 6º CURSO (8º SESIÓN) II	74
ILUSTRACIÓN 21. LISTA DE CONTROL REALIZADA 6º CURSO.....	74

1. INTRODUCCIÓN

Los deportes alternativos son propuestas motrices diferentes a los deportes tradicionales, que suelen tener reglas más flexibles, ser menos competitivos y estar orientados a la cooperación, la inclusión y la participación de todo el alumnado. Estos deportes aportan numerosos beneficios en el ámbito escolar, ya que fomentan valores como el respeto, la empatía, el trabajo en equipo y la igualdad de oportunidades dentro del grupo.

A diferencia de los deportes tradicionales, que muchas veces se centran en el rendimiento físico y en la competitividad, los deportes alternativos ofrecen un enfoque más lúdico y participativo. Esto permite que aquellos alumnos que normalmente quedan en un segundo plano durante las clases de Educación Física tengan un espacio donde se sientan valorados y puedan disfrutar del aprendizaje en igualdad de condiciones. En este sentido, los deportes tradicionales pueden llegar a limitar el desarrollo de algunas competencias en ciertos alumnos, generando situaciones de exclusión o frustración.

El presente trabajo se centra en el Ringol, un deporte alternativo creado con el objetivo de fomentar la inclusión y la participación de todo el alumnado. Este deporte será implementado en el aula siguiendo un modelo de educación deportiva, una metodología que promueve el aprendizaje a través del trabajo en equipo y la asunción de diferentes roles dentro de la dinámica del juego.

En este modelo, cada alumno y alumna adopta un rol específico, como, por ejemplo, el de árbitro, capitán, entrenador, utillero o preparador físico, lo que contribuye al desarrollo de habilidades deportivas, sociales, comunicativas y organizativas. Así, se potencia un aprendizaje más completo y significativo, donde el alumnado es protagonista de su propio proceso.

El Ringol, además de ser una herramienta didáctica para enseñar un deporte nuevo, busca promover la interacción entre todo el grupo, la mejora de la convivencia y la práctica del juego también fuera del horario lectivo, por ejemplo, durante los recreos o en su tiempo libre. Al tratarse de un deporte accesible y motivador, puede convertirse en una

opción atractiva para muchos alumnos que quizás no se sienten cómodos con las actividades físicas habituales. En definitiva, este deporte puede favorecer la motivación hacia la Educación Física, mejorar la cohesión del grupo y reforzar valores fundamentales para el desarrollo personal y social del alumnado.

A continuación, se indican los objetivos de este trabajo.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

Este trabajo tiene como objetivo principal planificar, implementar y analizar una situación de aprendizaje en el área de Educación Física para el alumnado del tercer ciclo de Primaria, tomando como base la educación deportiva del Ringol como deporte alternativo.

2.2. Objetivos específicos

En línea con el objetivo previamente señalado, se plantean una serie de objetivos específicos que servirán como referencia para el desarrollo, análisis y conclusión de este trabajo:

- Explorar e implementar la práctica de deportes menos conocidos en el aula a través de actividades prácticas centradas en el Ringol.
- Utilizar el Ringol como una opción deportiva para incentivar la motivación del alumnado en sus primeras experiencias deportivas.
- Fomentar la educación deportiva a través de la práctica del Ringol, promoviendo el desarrollo de habilidades motrices, la cooperación, el trabajo en equipo y la inclusión.
- Potenciar la capacidad de reflexión y la toma de decisiones del alumnado mediante la práctica de actividades específicas.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1. Justificación personal

Desde mi etapa educativa en Educación Primaria, siempre percibí la asignatura de Educación Física como una materia esencialmente lúdica y secundaria. En muchas ocasiones, las sesiones se reducían a la práctica de juegos tradicionales, sin una orientación clara hacia el aprendizaje de habilidades específicas. Además, se priorizaban deportes convencionales con normas ya establecidas, dejando de lado otras dimensiones fundamentales del desarrollo motor y cognitivo, como la memoria, la coordinación, el equilibrio o la cooperación.

Con el paso del tiempo y mi formación en el ámbito de la educación, he comprendido la importancia de ofrecer una Educación Física más inclusiva y variada. Por ello, en este Trabajo de Fin de Grado, propongo una situación de aprendizaje basada en un deporte alternativo: el Ringol. Este deporte poco conocido en el ámbito escolar pretende desarrollar sus capacidades físicas, sociales y cognitivas, para alumnos del tercer ciclo.

Para ello, esta propuesta se enmarca en el modelo de educación deportiva, ya que este modelo ofrece un enfoque estructurado y significativo para el aprendizaje del deporte en el colegio. A diferencia de la enseñanza tradicional basada únicamente en la práctica de habilidades técnicas, el modelo de educación deportiva busca una comprensión más profunda del deporte, promoviendo la inclusión, la cooperación y la participación equitativa de todo el alumnado. En este sentido, el Ringol se presenta como una herramienta innovadora para fomentar el trabajo en equipo y la implicación activa del estudiantado, independientemente de sus habilidades o condición física.

A través de su implementación en el aula, busco ofrecer una propuesta educativa que amplíe las posibilidades de enseñanza en Educación Física, promoviendo valores como la cooperación, la creatividad y la equidad en el deporte. De este modo, la situación de aprendizaje contribuye al desarrollo motor, al crecimiento personal y social de los estudiantes, alineándose con los principios del modelo de educación deportiva y enriqueciendo la enseñanza de la Educación Física en el ámbito escolar.

3.2. Justificación académica

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en el modelo de educación deportiva a través de la práctica de Ringol, un deporte alternativo que fomenta la inclusión, la cooperación y el desarrollo de habilidades motrices y sociales en el alumnado de Educación Primaria. Esta investigación se fundamenta en la normativa vigente que regula la formación de los futuros docentes de Educación Primaria, tal como se establece en el Real Decreto 1393/2007 y la ORDEN ECI/3854/2007, donde se destacan las competencias que los alumnos y las alumnas deben desarrollar en la universidad.

El estudio de Ringol en el contexto educativo permite trabajar competencias generales esenciales para la formación del maestro en Educación Primaria, en particular aquellas relacionadas con la comprensión y aplicación de aspectos pedagógicos, psicológicos y sociológicos en la enseñanza. Este modelo de educación deportiva favorece la adquisición de conocimientos sobre técnicas de enseñanza - aprendizaje innovadoras, principios y procedimientos didácticos, y estrategias para la inclusión de todos los niños y todas las niñas, independientemente de sus capacidades o diferencias individuales.

Además, este trabajo responde a la necesidad de desarrollar habilidades en los futuros docentes que les permitan reconocer, planificar, implementar y evaluar prácticas de enseñanza - aprendizaje efectivas. La aplicación de Ringol en el ámbito educativo, también impulsa la capacidad crítica y argumentativa en la toma de decisiones pedagógicas, así como la integración y conocimientos para la resolución de problemas educativos a través de metodologías colaborativas.

Asimismo, este estudio fomentará el desarrollo de la capacidad reflexiva en torno al sentido y la finalidad de la práctica educativa, incentivando en los estudiantes la investigación, la iniciativa y la creatividad. También promoverá una actitud crítica frente a las diversas formas de discriminación, en coherencia con los principios de equidad y respeto por la diversidad que deben guiar la educación en este siglo.

En relación con las competencias generales que abordará mi TFG en la asignatura de la mención de Educación Física, establecidas por la Universidad de Valladolid (s.f., pp. 3-5), se presenta las siguientes:

- 1.- Adquirir conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:
 - Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Primaria.

- Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.
- Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum de Primaria.

2.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:

- Ser capaz de reconocer, planificar llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza - aprendizaje.
- Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos.

3.- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.

4.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:

- El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.

5.- Desarrollar la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre la necesidad de eliminar toda forma de discriminación, directa o indirecta, en particular la discriminación contra la mujer, la derivada de la orientación sexual o la causada por una discapacidad.

En cuanto a las competencias específicas establecidas por la mención de Educación Física, se basarán en las siguientes:

- Desarrollar en los alumnos las capacidades y habilidades motoras, seleccionando, construyendo y adaptando los espacios y materiales a sus necesidades y garantizando la seguridad en el desarrollo de las actividades.
- Demostrar que se dominan los conocimientos básicos para realizar una programación, en el área de Educación Física.
- Programar intervenciones educativas que tengan en cuenta el desarrollo de la condición física del alumnado de Primaria, su adaptación al ejercicio físico y las rutinas adecuadas en la realización de ejercicio físico y deporte (puesta en acción, estiramiento, hidratación, etc.).
- Detectar dificultades de aprendizaje y saber atender la diversidad del alumnado dentro de las clases de Educación Física.

Al haber escogido estos apartados, considero que reflejan los pilares fundamentales de la Educación Física en el ámbito de la enseñanza primaria. En primer lugar, la comprensión y aplicación de los contenidos curriculares es importante para garantizar que la enseñanza esté relacionada con los objetivos educativos establecidos. Además, el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas es clave para mejorar la calidad de la enseñanza y tomar decisiones fundamentales en la práctica educativa.

Por otro lado, la innovación y creatividad en la enseñanza de la Educación Física son esenciales para fomentar en el alumnado el gusto por el deporte o el ejercicio físico. Asimismo, la necesidad de eliminar cualquier forma de discriminación en el aula es una prioridad para mí, ya que la Educación Física debe ser un espacio inclusivo y accesible para todos y todas.

Finalmente, la mención específica a la adaptación de los espacios y materiales, la seguridad en la actividad física y la detección de dificultades de aprendizaje son aspectos que considero importantes para garantizar el aprendizaje del alumnado. A través de este trabajo, busco profundizar en estas competencias una educación de calidad, equitativa e inclusiva en el área de Educación Física.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. La evolución del deporte en Educación Física en Primaria

El deporte ha tenido muchas interpretaciones y significados a lo largo de la historia. Desde sus orígenes en las sociedades primitivas, donde las actividades físicas estaban ligadas a la supervivencia y la guerra (Guttmann, 1978), hasta su formalización en la Antigua Grecia como un medio de educación (Balaguer, 2002), ha evolucionado continuamente.

En la Edad Media, el deporte fue influenciado por el feudalismo y las prácticas caballerescas, mientras que en la Revolución Industrial se transformó en una actividad

reglamentada y organizada, promoviendo valores de disciplina y competitividad (Eichberg, 1998).

En la actualidad, en el ámbito de la Educación Primaria, autores como Blázquez (2010) y Devís & Peiró (1992) destacan la importancia del deporte como una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo motor, cognitivo y social de los niños. Además, la Educación Física ha pasado de ser una disciplina centrada en el rendimiento de alto nivel, a un enfoque más inclusivo y educativo, promoviendo la cooperación y la educación en valores.

Hoy en día podemos dividirla en dos grandes categorías: el deporte convencional y el deporte alternativo.

4.2. El deporte convencional y el deporte alternativo

El deporte convencional es aquel que sigue unas reglas formalmente establecidas, es decir, que no son modificables. Autores como Pierre Bourdieu, en su obra "La distinción" (1978), analizan cómo el deporte convencional está vinculado a la clasificación social y al capital cultural. Bourdieu sostiene que los deportes más populares y tradicionales como el fútbol, el baloncesto o el atletismo, son prácticas sociales en las que se reflejan las diferencias de clase, ya que no todas las clases sociales tienen acceso o la capacidad para practicar ciertos deportes.

De manera similar, Norbert Elias, en "La civilización de los deportes" (1978), aborda cómo los deportes convencionales se han transformado a lo largo de los siglos, vinculados al proceso de civilización de la sociedad. Para Elías, los deportes son como un entrenamiento y una forma de reflejar las normas de comportamiento. Los deportes convencionales tienen un grado de competitividad que, en muchas ocasiones, puede fomentar la excelencia y el esfuerzo, pero también generar desigualdades en la participación y motivación del alumnado con diferentes niveles de habilidad.

Por otro lado, César Torres experto en ética deportiva, en su libro "Ética del Deporte" publicado en 2006, reflexiona sobre cómo los deportes convencionales pueden reforzar ciertas ideologías dominantes y comportamientos cuestionables, como la competitividad o la marginación de géneros e incluso clases sociales. En su análisis, Torres destaca cómo estos deportes pueden contribuir a la creación de una cultura que valora el rendimiento

individual, la victoria y los valores, tales como el juego limpio y la colaboración en equipo.

En cuanto a lo que dice Sauri (2005), un deporte tradicional o convencional es aquel que mantiene las mismas herramientas y formas de práctica que en el pasado. Aunque puede haber ciertas adaptaciones.

El concepto de deporte alternativo ha ido evolucionando a lo largo del tiempo. Para ello, nos apoyaremos con diversas definiciones para entender su definición.

Empezamos con una definición de Castejón (2001, citado por Robles, 2008). “actividad física donde la persona elabora y manifiesta un conjunto de movimientos o un control voluntario de los movimientos, aprovechando sus características individuales y/o en cooperación con otro/s, de manera que pueda competir consigo mismo, con el medio o contra otro/ s tratando de superar sus propios límites, asumiendo que existen unas normas que deben respetarse en todo momento y que también, en determinadas circunstancias, puede valerse de algún tipo de material para practicarlo” (pp. 51-52).

Gracias a esta definición, podemos conocer y aproximarnos con profundidad lo que significa el deporte a través de este contenido.

Algunos autores en este siglo empezaron a definir el concepto de deporte alternativo.

Tal y como dice Barbero (2000), considera que un deporte es alternativo cuando se distingue del tradicional, ya sea porque emplea un material cuyo propósito no era el uso en actividades físico - deportivas, o porque, aun habiendo sido creado con esa finalidad, se utiliza de manera distinta a la originalmente prevista.

Hernández (2007) define el deporte alternativo como un conjunto de prácticas deportivas que, a diferencia de los modelos convencionales ampliamente aceptados, buscan fomentar una mayor participación y promover valores sociales. Esto se logra mediante la introducción de modificaciones en el reglamento o el uso de materiales innovadores. Además, este autor resalta la relevancia de la implicación del alumnado en estas disciplinas, ya que permiten el autodescubrimiento a través de una participación en la que el estudiante analiza, toma decisiones y actúa dentro de un entorno divertido.

Finalmente, Requena (2008) señala que los deportes alternativos suelen compartir características con los deportes cooperativos. Sin embargo, pueden incluir elementos de competición, aunque este no sea el propósito central, ya que el énfasis recae en compartir y colaborar en lugar de enfrentarse para ganar.

Los deportes alternativos es un contenido novedoso en el currículo de Educación Física, como consecuencia de ser un medio indiscutible para mejorar distintos aspectos del desarrollo del alumnado, como la condición física y valores eficaces (Gamonaes & Campos-Galán, 2017; Gamonaes, 2016), con la finalidad de propiciar la formación integral a los alumnos (Moreno-Díaz et al., 2021).

Son modalidades deportivas novedosas, atractivas y desconocidas por muchos alumnos, que en su mayoría favorecen el trabajo en equipo y el compañerismo, lo que puede facilitar la inclusión de todos los alumnos (Coterón-López et al., 2013; Hernández- Beltrán et al., 2021b).

Para definir este concepto, según Verdú (2008), el deporte alternativo es un “medio para la introducción de nuevos hábitos deportivos, dando mayor importancia a los aspectos recreativos de relación, cooperación y comunicación que a los aspectos relacionados con la competición” (p. 88).

En este sentido, los deportes alternativos se presentan como una opción inclusiva y dinámica que fomenta la participación de todas las personas, independientemente de su nivel de habilidad o experiencia. Su enfoque promueve valores como la creatividad, la integración social y el disfrute del ejercicio físico, alejándose del paradigma tradicional basado en la competencia y el rendimiento. Así, estos deportes constituyen una herramienta educativa que favorece el desarrollo personal y colectivo, potenciando habilidades sociales y motrices en un ambiente lúdico y colaborativo.

4.2.1. Diferencias entre el deporte convencional y alternativo

Ya mencionado los conceptos y las características de estos dos tipos de deportes que podemos ver en el contexto escolar, pasamos a ver sus diferencias.

Tabla 1. *Diferencia entre deportes convencionales y deportes alternativos*

Aspectos	Deportes Convencionales	Deportes Alternativos
Reconocimiento	Suelen ser muy reconocidos a nivel mundial.	Menor difusión y reconocimiento.

	Forman parte de grandes eventos.	Conocidos en regiones específicas.
Estructura organización	Están estructurados con reglas ya establecidas por las federaciones oficiales que regulan su práctica.	Suelen tener reglas más flexibles. Se pueden adaptar y cambiar.
Material equipamiento	Usan un equipamiento y un material específico para su práctica.	Emplean materiales reutilizados o adaptados para su práctica. Suele ser innovador.
Participación accesibilidad	Se requiere en muchos casos habilidades específicas. La participación puede estar limitada por el género o por la edad.	Promueve la inclusión y la participación de todas las personas.
Objetivos	Están enfocados en la competencia y en el rendimiento.	Están enfocados en la recreación, la cooperación y el disfrute. Prioriza la participación y la diversión sobre la competencia.

Fuente. Elaboración propia

En términos generales, los deportes convencionales se caracterizan por su estructura formal, reglas estandarizadas y una alta competitividad. Son ampliamente reconocidos a nivel mundial y forman parte de eventos deportivos internacionales, como los Juegos Olímpicos. Sin embargo, su práctica suele requerir un nivel de especialización, lo que puede limitar en gran medida, la participación de ciertos grupos de personas.

Por otro lado, los deportes alternativos surgen como una opción innovadora y flexible que promueve la inclusión, la creatividad y la recreación. A diferencia de los

convencionales, suelen enfocarse más en la diversión y la participación en lugar de la competencia. Además, al no estar tan reglamentados, pueden adaptarse con mayor facilidad a diferentes entornos.

4.2.2. Características de los deportes alternativos

Según Ortí (2004), los deportes alternativos se distinguen por las siguientes características:

- La base fundamental de estas actividades es el movimiento corporal.
- Su propósito principal es la diversión, la interacción y el aprendizaje, priorizando la experiencia sobre los resultados. Deja de lado la competencia y el rendimiento.
- Se enfocan en las necesidades y habilidades individuales de los participantes, sin poner énfasis en la comparación o el éxito competitivo.
- Son modalidades flexibles y no están sujetas a normativas rígidas ni a figuras de autoridad, lo que fomenta la creatividad y la autonomía, ya que las reglas pueden adaptarse a las características y necesidades del grupo.
- No requieren espacios, equipos ni estructuras fijas, permitiendo que se practiquen en distintos entornos sin necesidad de condiciones específicas.
- La figura del profesor desaparece, dejando que el alumnado sean los propios participantes. Esto ayuda a que se motiven entre sí y se apoyen en el proceso.

Con estas características, nos ayudará a comprender la propuesta en práctica del deporte alternativo, permitiendo analizar sus beneficios físicos, sociales y emocionales. Además, facilitará la adaptación de estrategias para su enseñanza, fomentando la inclusión y la participación.

4.2.3. Clasificación de los deportes tradicionales y alternativos

Los deportes adaptados se agrupan en cinco categorías dentro del deporte, cada una de ellas con desafíos, rasgos distintivos y principios tácticos comunes (Blázquez Sánchez, 1995). Estas categorías son las siguientes:

Tabla 2. *Clasificación de los deportes modificados*

Deportes modificados
Deportes de blanco o diana
Deportes de campo y bate
Deportes de cancha dividida
Deportes de muro o pared
Deportes de invasión

Fuente: Hastie (2010)

4.2.3.1. Deportes de blanco o diana

Son aquellos deportes en los que dos jugadores o equipos rivales participan de manera alterna, enviando un móvil hacia un blanco con el propósito de acercarlo, impactar o desplazar con la menor cantidad de intentos posibles (Méndez Giménez, 2003).

Tabla 3. *Fundamentos tácticos de los deportes de blanco o diana*

Principales de oposición	Principales de colaboración
<ul style="list-style-type: none"> • Mantener una orientación y posición adecuadas respecto a la diana. • Ajustar la fuerza y trayectoria del móvil según la situación. • Seleccionar el tipo de lanzamiento más conveniente. • Lograr que el móvil quede lo más cerca posible del blanco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyar al compañero impactando su móvil para acercarlo al blanco. • Desviar el móvil del oponente con el objeto de alejarlo de la zona de juego. • Posicionar un móvil estratégicamente para proteger otro del equipo dentro del área de puntuación.

<ul style="list-style-type: none"> • Desplazar o alejar el móvil del adversario. • Evaluar las distintas opciones disponibles. 	
--	--

Fuente: Méndez Giménez (2003)

4.2.3.2. Deportes de campo y bate

Son deportes en los que el objetivo principal es golpear un móvil para enviarlo fuera del alcance del equipo contrario dentro del terreno de juego, con la intención de sumar la mayor cantidad de carreras. Solo el equipo que se encuentra bateando (en ataque) tiene la oportunidad de anotar puntos (Méndez Giménez, 2003).

Tabla 4. *Fundamentos tácticos de los deportes de bate y campo.*

Principios ofensivos	Principios defensivos
<ul style="list-style-type: none"> • Enviar el móvil más allá de los límites del campo o hacia zonas desprotegidas. • Correr con rapidez para alcanzar una base. • Avanzar el mayor número de bases posibles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lanzar la bola al bateador con precisión, efecto y potencia para dificultar su golpeo. • Mantener una distribución organizada dentro del campo. • Desplazarse con agilidad. • Cubrir posibles fallos en el bote. • Eliminar jugadores atrapando el lanzamiento en el aire, bloqueando bases o tocando al corredor fuera de ellas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Proteger elementos clave del juego, como las piquetas en cricket o la zona de strike en béisbol.
--	--

Fuente: Méndez Giménez (2003)

4.2.3.3. Deportes de cancha dividida

Estos deportes se distinguen porque los jugadores se ubican en lados opuestos de la cancha, separados por una red, una línea, una cuerda o un espacio neutral. El objetivo principal es enviar un móvil por encima de esta separación al campo rival, evitando que el oponente logre devolverlo (Méndez Giménez, 2003).

Tabla 5. *Fundamentos tácticos de los deportes de cancha dividida y de muro o pared*

INDIVIDUALES
<ul style="list-style-type: none"> • Colocar el móvil en zonas desocupadas del campo rival. • Mover al oponente enviando el móvil hacia los laterales de la cancha. • Recuperar la posición base con rapidez. • Identificar y aprovechar las debilidades del adversario. • Potenciar las propias fortalezas y proteger los puntos vulnerables. • Elevar el móvil como estrategia defensiva. • Engañar al rival con fintas y buscar el “contrapié”.

Fuente: Méndez Giménez (2003)

4.2.3.4. Deportes de muro o pared

Son aquellos deportes en los que el juego se desarrolla utilizando un muro como superficie de rebote para el móvil. Durante el desarrollo del juego, los participantes deben lanzar el móvil contra la pared con la intención de dificultar la devolución del oponente. Al igual que en los deportes de cancha dividida, el objetivo es evitar que el adversario logre devolver el móvil con éxito (Méndez Giménez, 2003).

4.2.3.5. Deportes de invasión

Son aquellos en los que dos equipos compiten con la finalidad de avanzar sobre el terreno del oponente y alcanzar su meta con el móvil más veces que el rival, sumando puntos. Al mismo tiempo, deben defender su propia meta. (Méndez Giménez, 2003).

Tabla 6. Principios tácticos en los juegos de invasión.

Defensivos	Ofensivos
<ul style="list-style-type: none">• Reducir los espacios del adversario al situar más defensores que atacantes en la zona.• Marcar a los jugadores ofensivos y ejercer presión sobre el portador del móvil.• Apoyar a los compañeros cuando sea necesario.• Forzar al rival a jugar con sus integrantes menos hábiles y aprovechar sus debilidades.• Anticiparse para interceptar pases.• Emplear distintos sistemas defensivos, ya sea individual o en zona.• Identificar y ocupar espacios libres en defensa.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar la profundidad y la amplitud del campo para ganar espacio.• Ofrecer apoyo al portador del móvil, ya sea facilitando la penetración en el área rival o desmarcarse para recibir un pase.• Generar situaciones de superioridad numérica.• Aprovechar los puntos débiles del adversario.

Fuente: Méndez Giménez (2003)

4.3. Conexión curricular

Ya sabemos lo que son los deportes alternativos. Ahora trataremos de entender lo que nos dice en el ámbito educativo y en la propia legislación. Siguiendo a Ruiz (1996), la

sociedad exige al sistema educativo una enseñanza de calidad, lo que conlleva la constante actualización de metodologías, materiales didácticos, formación continua y contenidos innovadores, generando nuevas estrategias en cada área. Una de las maneras de aportar a esta mejora es mediante los juegos y deportes alternativos, los cuales han ido ganando presencia en el ámbito de la Educación Física.

Lara y Cachón (2010) sostienen que los maestros de esta asignatura pueden emplear estas modalidades deportivas de diversas formas con la finalidad de “lograr múltiples beneficios, ya sean en el desarrollo motor, cognitivo, la cooperación, la equidad, el trabajo en equipo, el compromiso o la transmisión de valores”.

En consonancia con lo establecido en el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, nos dice:

“el área de Educación Física en la etapa de Primaria afronta una serie de retos que implican, entre otros, la adopción de un estilo de vida activo y saludable, el conocimiento de la propia corporalidad, la igualdad de género en la sociedad, la adhesión a la actividad física como proyecto de vida, el acercamiento a manifestaciones culturales de carácter motor, la integración de actitudes responsables con el medio ambiente o el desarrollo de procesos de toma de decisiones que intervienen en la resolución de situaciones motrices” (p.243).

A partir de estas afirmaciones, se puede concluir que los deportes alternativos representan una propuesta innovadora que facilita su enseñanza y aplicación en la asignatura. Anteriormente, la Educación Física se percibía como una materia destinada únicamente al movimiento y el entretenimiento del alumnado. Sin embargo, en la actualidad cuenta con un propósito bien definido, dejando atrás la idea de ser una asignatura sin trascendencia.

4.4. Orientaciones metodológicas

Como nos dicen Parra y Sancho (2008), se ha observado una disminución en el interés del alumnado por los deportes tradicionales dentro de las clases de Educación Física, lo que parece estar relacionado con su uso excesivo por parte del profesorado. Esta situación

ha impulsado la exploración de nuevas alternativas que respondan a la necesidad de experiencias más variadas y estimulantes para el alumnado.

Por otro lado, Lara y Cachón (2010), nos dice que los deportes alternativos han ganado protagonismo como una opción innovadora en el ámbito educativo. No obstante, su implementación aún enfrenta ciertas dificultades, ya que algunos docentes no los incorporan con frecuencia. ya sea por falta de información o desconocimiento sobre su aplicación. A pesar de ello, su inclusión en las clases ha ido en aumento, y su potencial como herramienta pedagógica sigue en expansión.

También nos dice Hernández (2007) que “en las últimas décadas, parte del profesorado de Educación Física ha ido incorporando actividades alternativas que han sido capaces de romper la tendencia a dominar de una única orientación deportiva, favoreciendo nuevas perspectivas de desarrollo”.

En este contexto, se ha diseñado una propuesta de objetivos para los deportes alternativos con el fin de facilitar su integración en el ámbito educativo. Esta iniciativa se alinea con distintas perspectivas que resaltan aspectos como la igualdad de oportunidades, el compañerismo y los valores educativos. Su propósito es ofrecer una alternativa que sustituya las limitaciones de los enfoques tradicionales, donde la competencia predominante podía restringir la participación y el interés del alumnado con menor capacidad físico - motriz.

Asimismo, los principios reflejados en el currículo educativo respaldan esta versión, al igual que la normativa del DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, que fomenta expresamente el uso de juegos y deportes alternativos en las clases de Educación Física. Al implementarse adecuadamente, estas disciplinas cumplen con los objetivos curriculares y motivan al conjunto del alumnado. Como señala Hernández (2007) “La herramienta está creada, ahora está en nuestras manos el saber utilizarla”.

4.5. Modelos pedagógicos basados en el deporte alternativo

Como explica Fernández - Río et al. (2016), los modelos pedagógicos “están basados en la interdependencia y la irreductibilidad de las relaciones entre el aprendizaje, enseñanza, el contenido y el contexto” (p.3). Además, los modelos pedagógicos no sustituyen

a los estilos de enseñanza, sino que podemos considerar como un apoyo para poder crear situaciones de aprendizaje.

Los modelos pedagógicos están divididos en “consolidados y emergentes”. El primero está integrado por: “el aprendizaje cooperativo, la educación deportiva, modelos centrados en el juego y enseñando responsabilidad personal y social”. El segundo nos encontramos con: “la educación aventura, el estilo actitudinal, el modelo ludotécnico, el modelo de autoconstrucción, la educación física basada en la salud, el aprendizaje - servicio, el modelo de práctica y el modelo pedagógico deportivo activista”.

Por último, debemos tener en cuenta la hibridación de los modelos pedagógicos, que es una mezcla de varios modelos pedagógicos, ya que se puede recoger aspectos característicos de cada uno y relacionarlos según lo que se quiera trabajar para poder aumentar el potencial educativo.

4.5.1. Educación deportiva

Aunque no hay muchas definiciones sobre este modelo, Siedentop, en 1982, propuso este modelo de enseñanza para favorecer la autonomía del alumnado en su proceso de aprendizaje. Este enfoque busca presentar el deporte de una manera más educativa, situándose en un contexto significativo y permitiendo que los alumnos y las alumnas experimenten con mayor profundidad.

Además, el profesorado adopta estrategias que fomentan la participación del alumnado, promoviendo estilos de enseñanza más autónomos y centrados en el alumnado (Méndez Giménez, 2009).

El objetivo principal que nos dice este autor es fomentar individuos competentes, con habilidades suficientes para desenvolverse en el ámbito deportivo, además de fomentar el conocimiento y la comprensión de sus reglas y valores.

Conociendo la definición de este modelo, pasamos a las características que propone (Méndez Giménez, 2009):

- Temporada: Organización del aprendizaje a lo largo de un periodo determinado.
- Afiliación: Pertenencia del alumnado a equipos o grupos estables durante el desarrollo de la actividad.

- Competición: Planificación de encuentros o desafíos entre los equipos participantes.
- Registro de datos: Seguimiento y evaluación del progreso individual y colectivo.
- Festividad y evento final: Celebración de clausura que destaca la participación y los logros alcanzados.

En el modelo educativo deportivo, el alumnado tiene la oportunidad de desempeñar diversos roles dentro de la práctica deportiva, más allá de la figura del jugador. Entre estos roles se incluyen funciones como árbitro, capitán, responsable del marcador, analista de estadísticas o entrenador. Esto nos ayudará como maestros, contribuir al desarrollo de las habilidades técnicas y organizativas.

Las primeras investigaciones sobre este modelo de enseñanza surgieron en Reino Unido y Estados Unidos a principios de la década de 1980, con el propósito de analizar su impacto en el ámbito educativo.

La mayoría de los estudios se han centrado en los tres componentes fundamentales que estructuran este enfoque, evaluando su influencia en la participación tanto del alumnado como del profesorado. Tras ponerlo en práctica, los alumnos y las alumnas lo perciben como una metodología más estructurada y significativa en comparación con las clases tradicionales de Educación Física que no lo incorporan.

En Educación Primaria, Calderón Luquin, Hastie y Martínez de Ojeda Pérez (2010), buscaron contrastar los resultados obtenidos con la literatura. Los datos reflejaron una valoración positiva por parte del alumnado, quienes mejoraron su percepción sobre los aspectos clave del modelo. A su vez, Pill (2010), exploró el potencial que tiene este modelo como herramienta para favorecer la inclusión de todos y todas que suelen permanecer socialmente aislados en clase. Los resultados indicaron una respuesta positiva por parte del alumnado tras la experiencia, fomentando la participación y la integración dentro del grupo.

También se puede ver reflejado en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, Méndez Giménez (2011), llevó a cabo una revisión de los trabajos enfocados en el diseño de juegos por parte del alumnado. En su análisis, destacó los elementos clave de los modelos de enseñanza que estructuran su propuesta dentro del marco del Modelo de “Sport Education”, combinando enfoques de enseñanza comprensiva, cooperativa y creativa.

4.6. RinGol

En el contexto actual de la Educación Física, los deportes alternativos han cobrado un papel fundamental debido a su alta popularidad y su integración en la escuela. Un deporte que ha ido evolucionando es el Ringol, que ha ido evolucionando e implantando por parte de muchos docentes.

El propósito de este trabajo es dar a conocer el Ringol, resaltando su relevancia como una alternativa atractiva dentro de la enseñanza de la Educación Física. Para ello, se abordarán antecedentes, así como la normativa específica que rige su práctica.

Además de ampliar el repertorio de actividades disponibles en el aula, este deporte proporciona a los docentes una herramienta valiosa para dinamizar las clases y motivar al alumnado. El Ringol se presenta como una opción innovadora y efectiva para trabajar dentro de la enseñanza deportiva.

El Ringol es un deporte alternativo diseñado para promover la participación de todo el alumnado. Surge como una respuesta a la necesidad de diversificar las opciones de actividad física en el ámbito educativo, ofreciendo una alternativa accesible, dinámica y motivadora.

El objetivo del juego es hacer puntos lanzando un balón a través de un aro elevado.

Se caracteriza por ser cooperativo e inclusivo, en el que combina diferentes deportes tradicionales como el fútbol, baloncesto, voleibol, balonmano y rugby. Su mecánica de juego se basa en la ejecución de un único golpeo, lo que fomenta la toma de decisiones rápidas y la colaboración entre los participantes.

El elemento central del Ringol es un aro, ubicado en la parte superior del larguero de cada portería. Su nombre proviene de la fusión de dos términos: Ring (aro) y Gol, reflejando la esencia de este innovador deporte (RinGol, 2022).

El Ringol promueve valores como el trabajo en equipo, la integración y la creatividad en el juego.

Se creó en 2016, en Sevilla (España) por la inquietud de varios especialistas de la Educación Física, liderado por Manuel Martín Martínez. Preocupados por la falta de participación de parte de su alumnado en actividades deportivas, se desarrolló para fomentar la inclusión y la cooperación en el colegio.

Se comenzó a crear este deporte, gracias a una Asociación que se hizo cargo de controlar el correcto funcionamiento y uso. Posteriormente se elabora el primer reglamento.

En apenas 9 años, han conseguido que se practiquen en los centros escolares de todas las comunidades autónomas de España, e incluso en varios países de Europa y Sudamérica.

En 2017, se realizó el primer encuentro escolar con centro escolares de Sevilla con la participación de un centenar de alumnos y alumnas. Cada año, realizan encuentros incluyendo a nuevos centros de otras provincias españolas.

Este deporte, cada vez está aumentando gracias a la difusión del profesorado de educación, ya que lo valoran como una herramienta educativa para el desarrollo de la actividad física y deportiva.

- El propósito principal del Ringol es marcar gol introduciendo el balón en el aro o en la portería contraria, siguiendo las reglas establecidas.
- El balón utilizado en el juego debe ser de forma esférica y que posee un bote dinámico.
- El número de jugadores debe ser aproximadamente de 8 jugadores por equipo. Dependiendo del número de participantes, se podrá adaptar su ejecución puesta en práctica.
- El partido se desarrolla en un campo de fútbol sala con una longitud de 40 metros y una anchura de 20 metros.
- El tiempo de juego en Educación Primaria se realiza en dos tiempos de 15 minutos con un descanso de 5 minutos.
- Cada jugador puede efectuar hasta dos contactos consecutivos con el balón. Si un jugador recibe el balón dentro del área de portería contraria, podrá sujetarlo con una o dos manos y, manteniendo un pie de pivote, efectuar un salto para lanzar al aro en un máximo de 5 segundos. Si el balón lanzado al aro acaba entrando en la portería, el gol no será válido y el equipo contrario retomará la posesión mediante un saque desde su área.
- Existe varios tipos de saques:
 - Para dar inicio, el balón se lanza desde el círculo central en ambas manos.
 - El saque de portería sólo lo puede hacer el portero. Puede utilizar manos o pies.
 - El saque de banda se efectúa desde fuera de la línea con las manos o pies.

- Tras una falta se realizará en el punto donde ocurrió la infracción. Dos jugadores lo realizan: uno pasa hacia atrás y el otro golpea el balón con cualquier parte del cuerpo, menos la cabeza y los puños.
- El saque neutral se sacará en caso de interrupción, el árbitro lanza el balón verticalmente para que un jugador de cada equipo lo dispute tras el bote.
- Las restricciones de gol en este deporte, no se puede anotar un gol directamente desde un saque, salvo en un saque de falta. Además, la defensa debe mantener una distancia de al menos 3 metros en cualquier saque.
- Se permite golpear el balón con cualquier parte del cuerpo menos la cabeza y los puños. Solo pueden golpear con el pie tras un bote.
- Los lanzamientos al aro pueden ser:
 - Desde fuera del área, el balón debe ser golpeado directamente.
 - Desde dentro del área se puede sujetar el balón, pivotar y realizar un salto antes de lanzarlo en un tiempo máximo de 5 segundos.
 - Después de un lanzamiento, el balón no puede ser tocado por un jugador atacante hasta que otro jugador rival lo toque o rebote en la portería o aro.
- La defensa debe respetar el espacio del atacante sin contacto físico. Si un defensor introduce el balón en su propia portería o aro, se conceden 1 o 2 goles al rival respectivamente. Está prohibido defender el lanzamiento desde detrás del aro.
- Las reglas para el portero, se puede mover libremente en su campo sin cruzar la línea media. También puede atrapar el balón con ambas manos dentro del área, y dispone de 5 segundos para poner el balón en juego, si no se concede penalti al equipo contrario.
- Se concede penalti si se comete una falta dentro del área, un defensor golpea el balón más de dos veces consecutivas, se interfiere en el lanzamiento al aro con contacto ilegal o que el portero retiene el balón más de 5 segundos.
- La ejecución del penalti se lanza desde 4 metros con ambas manos hacia el aro. Sin embargo, no habrá portero defendiendo. Por consiguiente, el juego se reanuda con un saque de portería.
- La puntuación y clasificación, si se mete un gol hacia la portería vale un gol, si el balón entra en el aro vale dos goles. En caso de penalti vale 1 gol. En nuestro caso, como va a ver una competición en la propuesta práctica, se organizará de esta manera:
 - 3 puntos para el equipo ganador.

- 2 puntos si hay empate.
- 1 punto para el equipo perdedor.

Para el desarrollo de la táctica en este deporte, es necesario adquirir conocimientos tácticos, asimilar habilidades estratégicas y acumular experiencia en situaciones de juego.

Un buen desarrollo táctico requiere el desarrollo de diversas capacidades:

- Capacidad de percepción de la situación: Es esencial comprender y analizar en tiempo real lo que ocurre en el juego, identificando las oportunidades como los riesgos.
- Capacidad de toma de decisiones: Implica aprovechar las circunstancias del partido para actuar con rapidez y eficacia. Esto puede traducirse en moverse estratégicamente hacia una zona libre con el fin de recibir el balón y ejecutar una jugada ofensiva.
- Capacidad de ejecución: Conseguir realizar los movimientos y técnicas más adecuadas para sacar provecho de la situación percibida y analizada. Esto incluye desmarcarse del adversario, desplazarse con velocidad hacia un espacio libre cerca de la meta y posicionarse estratégicamente para recibir el pase.
- Finalmente, una vez obtenido el balón, es crucial ejecutar un lanzamiento preciso con el objetivo de anotar.

En este deporte, los principios tácticos se dividen en dos grandes categorías:

Tabla 7. Principios tácticos en Ringol

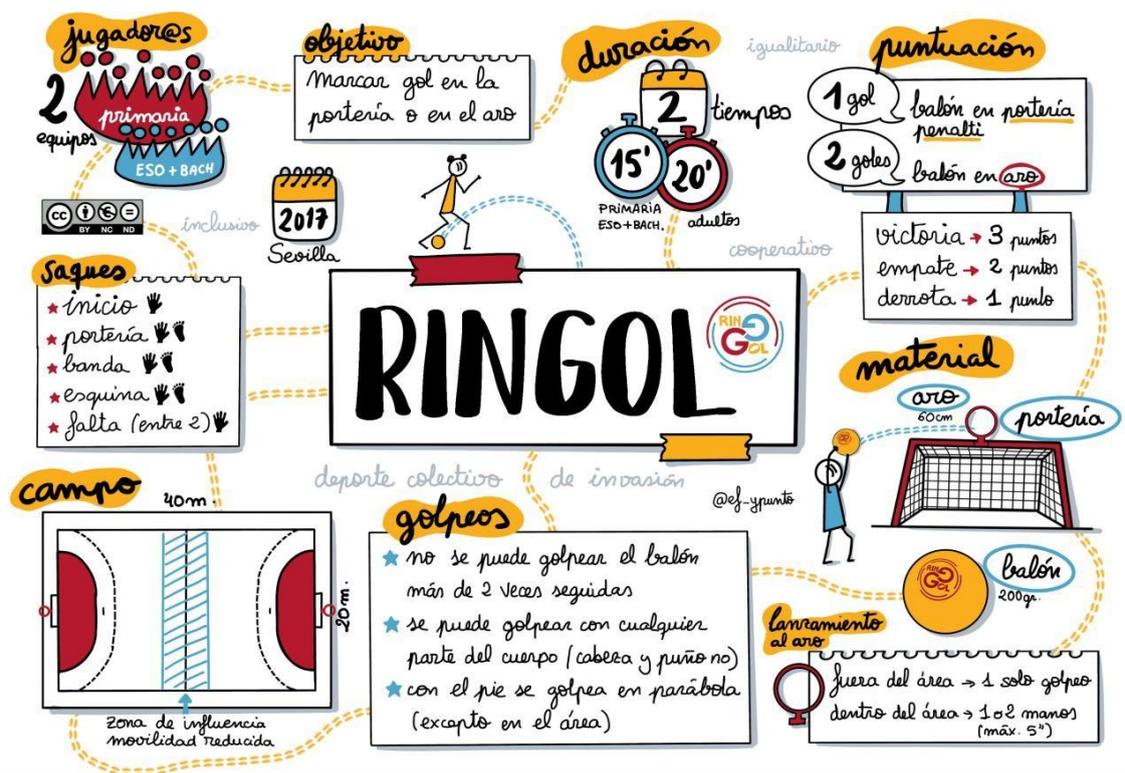
Principios ofensivos	Principios defensivos
Garantizar la posesión del balón mediante pases y movimientos coordinados.	Aplicar estrategias defensivas para interceptar o recuperar la posesión de manera efectiva.
Desarrollar jugadas ofensivas que permitan avanzar con el balón y acercarse a la meta rival.	Obstaculizar el progreso del equipo contrario, evitando que se acerquen a la portería o aro.
Crear y ejecutar oportunidades de ataque con el propósito de marcar.	Diseñar una defensa efectiva para evitar que el equipo contrario logre su objetivo.

Fuente: Elaboración Propia

En términos generales, éstas serían las principales actuaciones tácticas:

- Acciones ofensivas: el objetivo es generar oportunidades de ataque y concretar anotaciones. Para ello, es clave:
 - Avanzar con el balón evitando la intercepción del equipo contrario.
 - Ayudar a los compañeros que poseen el balón, facilitando su progresión y asegurando líneas de pase seguras.
 - Colaborar estratégicamente con los jugadores sin balón, generando espacios y opciones de juego.
 - Posicionarse en zonas favorables para recibir el balón en condiciones óptimas.
 - Recibir el balón en ubicaciones que permitan generar peligro, especialmente en áreas cercanas a la portería o aro.
 - Ejecutar lanzamientos con la menor oposición posible, maximizando la precisión y efectividad.
- Acciones defensivas: el objetivo es impedir que el equipo contrario logre sus anotaciones. Para ello, se debe:
 - Restringir la progresión del rival en el campo de juego.
 - Obstaculizar los pases, reduciendo las opciones de ataque del rival.
 - Interceptar el balón en el momento oportuno para recuperar la posesión.
 - Evitar que el equipo contrario realice lanzamientos efectivos hacia la portería o aro.
 - Bloquear o desviar los disparos del rival, disminuyendo su eficacia en la ofensiva.

Ilustración 1. *Esquema del funcionamiento de Ringol*



Fuente: Creative Commons Atribución - NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

5. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

5.1. Contextualización

La presente programación se lleva a cabo en el colegio público del CRA “Campos Castellanos”, ubicado en la localidad de Cantimpalos, en la provincia de Segovia. Este municipio se encuentra cerca de la capital segoviana.

La situación de aprendizaje planificada está implementada con los alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria, que se realizará en el curso 6º de Primaria. Bajo el título “El reto empieza en la cancha”, esta situación de aprendizaje consta de un total de 8 sesiones, a través de las cuales se trabajará este deporte alternativo en el marco del área de Educación Física.

El grupo está formado por 12 estudiantes que, tras mi observación previa durante las clases y la información proporcionada por el maestro del área, muestran un nivel de participación muy bueno. No obstante, en muchos casos existe una alta motivación hacia los juegos competitivos. Además, se observa que les gusta jugar mucho a deportes conocidos como el fútbol, por lo que la integración de elementos de estos deportes conocidos con

un enfoque innovador resulta una opción ideal para fomentar la participación y el aprendizaje significativo en este curso.

5.2. Justificación

Esta propuesta de aprendizaje se sustenta en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, que regula la ordenación y el currículo de la Educación en Castilla y León, en línea con el Real Decreto 57/2022, de 1 de marzo, que establece la estructura y los contenidos esenciales de la Educación Primaria.

La intervención educativa mediante el Ringol tiene como objetivo acercar al alumnado a un deporte alternativo que favorezca la asunción de diferentes roles dentro de una educación deportiva. Al tratarse de una disciplina inclusiva basada en la cooperación, contribuye al desarrollo de valores fundamentales como la solidaridad, la participación y el trabajo en equipo, esenciales para la formación del estudiante.

La práctica del Ringol permitirá a los alumnos y alumnas mejorar sus capacidades motrices y tácticas en un ambiente de colaboración. Además, garantiza la equidad de género, asegurando la participación en igualdad de condiciones para niños y niñas. De esta manera, se promueve una educación inclusiva y se alcanzan los objetivos didácticos y pedagógicos contemplados en el currículo y en el modelo de educación deportiva.

5.3. Elementos curriculares

5.3.1. Objetivos didácticos

Partiendo de los objetivos generales establecidos para la etapa educativa, se han escogido algunos del Real Decreto 157/2022 que se relacionan directamente con la propuesta. En concreto:

- b) 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.

- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

En cuanto a los objetivos específicos vinculados directamente con la situación de aprendizaje, se plantean los siguientes:

1. Conocer el Ringol y sus normas, aprendiendo a respetarlas e interiorizando valores fundamentales como el respeto, el juego limpio y la deportividad.
2. Promover la inclusión y el trabajo conjunto mediante actividades activas y participativas centradas en el Ringol, que contribuyan a crear un ambiente en el que todos se sientan parte del grupo.
3. Favorecer que todos participen de forma activa, aplicando una metodología deportiva que facilite el aprendizaje del Ringol y permita que cada alumno se implique a su ritmo.
4. Despertar la motivación por el Ringol y por el deporte, generando entusiasmo por la práctica de actividad física como una forma de crecimiento personal y colectivo.
5. Reforzar el compañerismo y el trabajo en grupo, usando el Ringol como una herramienta para fomentar la cooperación y el apoyo entre los alumnos.
6. Mejorar habilidades físicas básicas, como correr, recibir, golpear, lanzar, al tiempo que se estimula la capacidad de pensar y tomar decisiones tácticas durante el desarrollo del juego.

5.3.2. Saberes básicos, contenidos de aprendizaje y contenidos específicos

De acuerdo con la estructura de contenidos del área de Educación Física recogida en el Real Decreto 38/2022, se expone en una tabla (véase el anexo 1) la correspondencia entre los conocimientos fundamentales, los aprendizajes clave y los contenidos específicos que amplían y complementan tanto los saberes fundamentales como los aprendizajes descritos en dicho anexo:

1. Comprensión y respeto de las normas, funciones y metas dentro juego juego, incentivando el juego limpio, la igualdad de oportunidades y la educación en valores.
2. Impulso de actitudes basadas en el respeto mutuo, la tolerancia y la aceptación, tanto hacia las reglas como hacia los compañeros, con el objetivo de generar un entorno deportivo integrador y respetuoso.
3. Valoración de las actividades deportivas como espacios de disfrute, socialización positiva y opciones saludables para emplear el tiempo libre.
4. Familiarización con distintas disciplinas deportivas y uso de estrategias de desplazamiento que contribuyan a optimizar el rendimiento durante la práctica.
5. Participación en situaciones de juego con igualdad numérica (3 contra 3) y en ventaja (3 contra 2), estimulando la toma de decisiones y la capacidad de adaptación al contexto del juego.
6. Desarrollo de la cooperación como elemento esencial en el deporte, reforzando la cohesión grupal y las habilidades sociales.

5.3.3. Competencias

Teniendo como base los objetivos de la Situación de Aprendizaje y las competencias específicas de Educación Física recogidas en el anexo III del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, se trabajarán las siguientes competencias clave y específicas:

5.3.3.1. Competencias Clave

- Competencia Lingüística (CCL1, CCL5): Se impulsa a través de momentos de diálogo como las asambleas iniciales y las puestas en común al finalizar las sesiones. En estos espacios, el alumnado tiene la oportunidad de expresar dudas, repasar normas y roles, así como compartir lo que han aprendido durante las actividades.
- Competencia Emprendedora (CE1, CE2, CE3): Se potencia la creatividad y la toma de decisiones mediante situaciones que invitan a actuar con autonomía y a colaborar con los compañeros. Los alumnos y alumnas asumen distintos roles, proponen ideas, buscan soluciones y se enfrentan a retos que les permiten desarrollar su iniciativa personal y su capacidad de adaptación.

- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5): Durante el desarrollo de las actividades, especialmente en los momentos de reflexión, el alumnado analiza sus errores, reconoce sus logros y valora las aportaciones de los demás. Esto hace que favorezca la mejora individual, el trabajo en equipo y el respeto mutuo.
- Competencia Matemática y en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM 1, STEM2, STEM5): Se integra en las sesiones a través de actividades que requieren cálculo mental para gestionar puntuaciones, contabilizar pases o controlar tiempos, aplicando el pensamiento lógico - matemático de forma práctica.
- Competencia Ciudadana (CC2, CC3): Se trabaja promoviendo actitudes responsables dentro de un contexto de juego inclusivo como la resolución de conflictos, la cooperación entre iguales y el compromiso con el grupo.

5.3.3.2. Competencias Específicas

Las competencias específicas que se pretende desarrollar y consolidar al término de esta situación de aprendizaje han sido extraídas del Real Decreto 157/2022, y son las siguientes:

- Competencia específica 1: Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva antes, durante y después de la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos sistemáticos de actividad física, cuidado del cuerpo y alimentación saludable que contribuyan al bienestar.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3.

- Competencia específica 2: Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: STEM1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3.

- Competencia específica 3: Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.

5.3.4. Elementos transversales

En lo que respecta a los contenidos de carácter transversal, tomamos como referencia lo dispuesto en el Real Decreto 38/2022, concretamente en los apartados 3 y 5.

- Comprensión lectora: El alumnado potencia su capacidad de comprensión lectora a través de las actividades que implican leer las normas del juego y los roles.
- Expresión oral: Está presente de forma continua a lo largo de todas las sesiones, desde las explicaciones iniciales hasta los momentos de reflexión y las puestas en común al finalizar. Se incentiva también el diálogo entre el alumnado y el docente.
- Educación emocional en valores: En el deporte alternativo, se valora el respeto tanto por las normas como por los compañeros y compañeras.
- Igualdad de género: Durante las actividades, se organizan con grupos diversos, garantizando la participación equilibrada de todos y todas, fomentando así la integración sin importar sus diferencias o género.
- Educación para la salud: Al ser un deporte alternativo, puede convertirse en una opción de ocio saludable fuera del entorno escolar. Se anima al alumnado a practicarlo en su tiempo libre, utilizando los recursos disponibles.

Asimismo, desde todas las áreas se contribuye al desarrollo de una convivencia positiva en el entorno educativo, fomentando el respeto mutuo, la resolución pacífica de conflictos y el trabajo en equipo como pilares fundamentales de la vida escolar.

5.4. Metodología

La propuesta metodológica de esta situación de aprendizaje se basa en un enfoque activo, centrado plenamente en el alumnado, con el objetivo de potenciar su proceso de enseñanza - aprendizaje. Lo fundamental de este planteamiento es fomentar el trabajo en equipo y priorizar el desarrollo del aprendizaje sobre la obtención de un resultado final. Se busca que los estudiantes asuman un papel protagonista y comprendan la esencia del Ringol como un deporte alternativo.

La metodología concreta utilizada es la educación deportiva, la cual se distancia de los métodos tradicionales que se enfocan principalmente en la instrucción técnica para luego aplicarla en situaciones prácticas. En este caso, el alumnado se familiariza desde el inicio con las reglas del juego y con los roles que cada uno desempeñará, de manera que puedan colaborar entre ellos durante las sesiones, preparándose para la competición final que tendrá lugar en las dos últimas sesiones de la situación de aprendizaje.

En lo que respecta a los estilos de enseñanza, se combinan varios: el mando directo, donde el docente establece las normas y asigna los roles; el estilo participativo, que permite la organización de grupos pequeños (3 o 4 participantes) para distribuir los roles de manera autónoma; y el estilo cognitivo, a través del descubrimiento guiado, en el que el docente plantea un reto y el alumnado debe encontrar soluciones explorando diferentes alternativas.

5.4.1. Recursos y organización

Recursos:

- Recursos materiales: Balones, aros, porterías, conos, ladrillos, silbato para el árbitro, petos.
- Recursos impresos: Fichas de equipo, fichas de las normas de juego, fichas de los roles, lista de control, autoevaluación de los alumnos, coevaluación de los alumnos y diplomas.
- Recursos tecnológicos: Altavoz.
- Recursos humanos: El docente de EF, que forma parte de guía, 12 alumnos de 6º Educación Primaria y yo, como maestro en prácticas y creador de la propuesta.

En el anexo III se encuentran todos los materiales que son imprescindibles para todas las sesiones de Ringol. La mayor parte de estos recursos ha sido desarrollada por mí.

Organización del espacio:

El polideportivo, adaptando las medidas reglamentarias del Ringol. Se delimita el mismo espacio que en fútbol sala.

Organización del tiempo:

Se lleva a cabo en el tercer trimestre del curso. Se desarrolla a lo largo de 8 sesiones, cada una de 60 minutos, distribuidas en tres sesiones semanales, los martes, miércoles y jueves.

La organización que se lleva a cabo las sesiones es la siguiente:

Tabla 8. *Organización de las sesiones*

Sesiones	Nombre de la sesión
Sesión 1	Descubrimiento del Ringol
Sesión 2	Conocimiento de los roles
Sesión 3	Juego Ringo Modificado I
Sesión 4	Ringo – Ultimate
Sesión 5	Juego Ringo Modificado II
Sesión 6	Situaciones de estrategias
Sesión 7	Partidos de liga – competición
Sesión 8	Partidos de eliminatoria – celebración

Fuente. Elaboración propia

5.5. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje

La organización de estas ocho sesiones se basa en la estructura propuesta por Montiel (2016), quien plantea un enfoque innovador al dividir el desarrollo de la sesión en tres momentos clave:

- **Asamblea inicial:** Esta primera parte tiene una duración aproximada de entre 5 y 10 minutos. Durante este tiempo, el docente presenta al grupo los objetivos específicos que se trabajan en la sesión, así como los contenidos que se abordan.
- **Actividad motriz:** En esta parte, se divide en dos momentos. Primero, se realiza una fase de puesta en acción, cuyo propósito es activar el cuerpo y preparar al alumnado. Luego, se pasa al desarrollo de la actividad principal, en la que se llevan a cabo diseñadas por el docente.
- **Asamblea final:** En este último tramo, se invita al alumnado a reflexionar sobre lo vivido durante la sesión; qué han aprendido, cómo se han sentido y qué aspectos podrían mejorar. Además, se realiza la recogida del material utilizado y el aseo antes de ir al aula.

En el anexo II, se encuentran todas las sesiones planificadas junto con las actividades correspondientes en este deporte, dedicado para los alumnos de 6º de Primaria.

5.6. Atención a la diversidad

En el grupo actual no se ha identificado ningún alumno o alumna con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE). No obstante, todas las actividades planificadas han sido pensadas desde una perspectiva inclusiva, teniendo en cuenta la diversidad del alumnado y fomentando la participación de cada estudiante, respetando sus ritmos, estilos de aprendizaje y particularidades individuales.

Las propuestas didácticas son flexibles y permiten adaptaciones en función de las características del grupo - clase. En el caso de que, durante el desarrollo de la situación de aprendizaje, se detecte alguna necesidad específica, se contemplan diferentes medidas de apoyo, como la modificación de las normas, la incorporación de materiales adaptados o apoyos adicionales, para asegurar que todos los alumnos y alumnas se sientan incluidos y puedan participar de manera equitativa.

Se trata, en definitiva, de generar un entorno educativo en el que cada estudiante tenga la oportunidad de aprender y sentirse valorado.

5.7. Evaluación del proceso de enseñanza – aprendizaje

La evaluación del proceso de enseñanza - aprendizaje se llevará a cabo conforme a las directrices del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, concretamente las recogidas en el Anexo II.B. Dicha evaluación se estructura en tres instrumentos complementarios entre sí: la autoevaluación, la coevaluación y la lista de control.

- La autoevaluación permitirá al propio alumnado reflexionar sobre su aprendizaje, reconociendo sus avances y detectando aquellos aspectos que necesitan mejorar (Véase el Anexo V).
- La coevaluación, por su parte, consistirá en que los alumnos y alumnas valoren el desempeño de sus compañeros y compañeras (Vease el Anexo IV).
- La lista de control, elaborada y utilizada por el docente, servirá para observar y registrar el progreso individual del alumnado a lo largo de la situación de aprendizaje, en base a los criterios establecidos previamente (Vease el Anexo VI).

Este proceso evaluativo se desarrollará en tres momentos clave dentro de la situación de aprendizaje:

- 1. Inicio:** al terminar la primera sesión, se realizará una coevaluación inicial. En ella, cada alumno y alumna calificará con una tabla del 1 al 4 su nivel de implicación y comprensión, basándose en la primera toma de contacto con el nuevo deporte. Este momento tiene como objetivo detectar las ideas previas y el punto de partida del grupo.
- 2. Mitad del proceso:** en torno a la cuarta sesión, se llevará a cabo una autoevaluación. El alumnado reflexionará sobre su progreso personal desde el inicio de la sesión hasta este punto, identificando lo que debe mejorar con los contenidos trabajados y las habilidades desarrolladas.
- 3. Final:** una vez concluida la situación de aprendizaje, se aplicarán nuevamente la autoevaluación y la coevaluación, esta vez con la finalidad de contrastar el progreso real del alumnado, diferenciando lo que sabían al inicio y lo que han aprendido a lo largo del proceso. Además, el docente completará la lista de control,

valorando de forma individual el desarrollo competencial del alumnado en base a los criterios establecidos.

5.7.1. Criterios de evaluación e indicadores de logro

Los criterios de evaluación que se presentan a continuación están basados en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, el cual regula la organización y establece los contenidos mínimos de la etapa de Educación Primaria.

Tabla 9. *Criterios de evaluación e indicadores de logro*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p>1.1 Reconocer e interiorizar los efectos beneficiosos a nivel físico, mental y social de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria llevando a cabo conductas responsables sobre la salud y el bienestar referidas a la higiene, la alimentación y los hábitos posturales. (STEM2, STEM5, CPSAA2)</p>	<p>Mantiene una correcta higiene personal después de las sesiones de actividad física.</p> <p>Identifica cómo la práctica del Ringol mejora su condición física, estado emocional y relaciones sociales.</p> <p>Aplica una buena puesta en acción para empezar la actividad motriz.</p>
<p>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)</p>	<p>Participa activamente en la planificación y desarrollo de estrategias ofensivas y defensivas en equipo.</p> <p>Se adapta a los cambios tácticos que propone el grupo durante el juego.</p> <p>Evalúa la efectividad de la estrategia aplicada en cada partido o actividad.</p>

	<p>Coopera para lograr un objetivo común dentro del equipo durante los partidos de Ringol.</p> <p>Desempeña de forma adecuada su rol.</p>
<p>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)</p>	<p>Elige correctamente entre pasar, lanzar o desplazarse en función de la situación de juego.</p> <p>Utiliza el desmarque y la anticipación para superar al rival o evitar goles.</p> <p>Justifica las decisiones tomadas durante el juego en las paradas de reflexión.</p> <p>Identifica errores tácticos y propone mejoras tras la actividad.</p>
<p>3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1)</p>	<p>Se esfuerza al máximo independientemente del resultado.</p> <p>Acepta los errores propios y aprende de ellos para mejorar su rendimiento.</p> <p>Controla sus emociones en situaciones de tensión durante el juego.</p> <p>Anima a los compañeros y mantiene una actitud positiva.</p>
<p>3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad</p>	<p>Respetar las reglas específicas del Ringol.</p>

<p>y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)</p>	<p>Acepta las decisiones del árbitro o del grupo sin protestar.</p> <p>Felicita al equipo rival al final de cada partido.</p> <p>Juega de forma limpia, sin hacer trampas ni emplear acciones antideportivas.</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 hincapié en el fenómeno de la igualdad de género. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3)</p>	<p>Colabora con todos los compañeros.</p> <p>Escucha las ideas del grupo en la toma de decisiones.</p> <p>Promueve un ambiente inclusivo, sin burlas ni discriminaciones.</p> <p>Ayuda a resolver conflictos que surjan durante la actividad mediante el diálogo.</p>

Fuente. Elaboración propia

5.7.2. Técnicas e instrumentos de evaluación

Tabla 10. *Técnicas e instrumentos de evaluación*

TIPO DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Heteroevaluación (maestro - alumno)	Observación directa	Lista de control grupal
Evaluación compartida (el alumnado participa en la evaluación)	Observación directa y de la propia vivencia	Paradas de reflexión Reflexiones finales (asambleas)

Autoevaluación	Observación directa y de la propia vivencia	Rúbrica o escala de valoración
Coevaluación	Observación directa y de la propia vivencia	Rúbrica o escala de valoración

Fuente. Elaboración propia

6. RESULTADOS

Para llevar a cabo la evaluación de la Situación de Aprendizaje, en la primera sesión se entregó al alumnado una ficha de coevaluación con el objetivo de fomentar la observación crítica entre iguales. Este instrumento permitió identificar tanto los conocimientos previos como aquellos aprendizajes adquiridos en esa primera toma de contacto con el deporte alternativo propuesto, en este caso, el Ringol. Como era previsible, el alumnado mostró un conocimiento limitado del deporte y sus funciones, lo cual evidenció la necesidad de seguir trabajando en sesiones posteriores para lograr una comprensión más profunda y una mejor ejecución de este.

Además, se incorporaron momentos de autoevaluación en la cuarta y en la última sesión. Esta estrategia tuvo como finalidad que el alumnado tomara conciencia de su propia evolución a lo largo del proceso. A través de esta reflexión personal, pudieron valorar en qué aspectos habían mejorado y en cuáles aún necesitaban progresar, permitiéndoles asumir un papel activo en su propio aprendizaje y preparación para superar los ítems propuestos al finalizar la unidad.

Tras el desarrollo de las ocho sesiones, diseñadas en función de los objetivos de la SA, los resultados obtenidos fueron en general muy positivos. A partir del análisis de la lista de control empleada como instrumentos de evaluación final, se pudo constatar una buena participación y actitud por parte del alumnado. La mayoría de las puntuaciones reflejaron un alto nivel de compromiso con los criterios establecidos, entre ellos el respeto por las normas del juego, el compañerismo, la cooperación y la implicación en las actividades.

Cabe destacar que, si bien al inicio algunas valoraciones fueron discretas (incluso con puntuaciones de 2 o 1 en ciertos casos puntuales), se evidenció una mejora progresiva a

medida que avanzaban las sesiones. Esta evolución es un indicador claro del impacto positivo de la intervención didáctica, así como del creciente grado de implicación del grupo. En participar, se observaron mejoras notables en aspectos clave como el respeto por los turnos, el juego limpio y el trabajo en equipo, lo cual refleja el aprendizaje de contenidos específicos, la interiorización de valores esenciales en el ámbito educativo.

Tabla 11. *Resultado de la lista de control*

ITEMS	1	2	3	4
1. Trae el aseo adecuadamente y se asea después de la clase.	1	1	1	9
2. Respeta las reglas del juego.	0	0	0	12
3. Sabe qué hacer en situación de ataque en Ringol.	0	1	9	2
4. Sabe qué hacer en situación de defensa en Ringol.	0	1	11	0
5. Realiza pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	0	0	11	1
6. Muestra un comportamiento de fair play antes, durante y al final de los partidos.	0	1	9	2
7. Desempeña de forma adecuada su rol.	0	0	12	0
8. Participa activamente en los juegos y paradas de reflexión.	0	2	7	3

Fuente. Elaboración propia

A partir de esta tabla recogida por la lista de control, se puede observar el nivel de desempeño de los estudiantes en diferentes aspectos del juego y la participación en clase, evaluados en una escala del 1 al 4, donde 1 representa un desempeño bajo y 4 un desempeño alto.

La mayoría de los estudiantes se asean adecuadamente después de la clase, mostrando un alto compromiso con la higiene personal. Solo 3 estudiantes presentan niveles más bajos en este aspecto.

El respeto por las reglas del juego es de los ítems que mejor valorados hay, ya que la mayoría de los estudiantes recibieron una calificación de 4, lo que indica que respetan

completamente las reglas del juego. No hay estudiantes con niveles bajos en este punto, lo que refleja un alto nivel de conciencia sobre la importancia de las normas.

La mayoría de los estudiantes muestra un buen entendimiento de qué hacer en situaciones de ataque en Ringol. Sin embargo, hay un estudiante con calificación baja, lo que sugiere que aún necesita refuerzo en este aspecto.

En defensa, 11 estudiantes tienen un desempeño muy bueno, y solo 2 estudiantes tienen dificultades en este aspecto.

La gran mayoría demuestra competencia técnica en los elementos básicos del juego, aunque no presenta bajo desempeño.

En cuanto al comportamiento ético y respetuoso en el juego limpio, la mayoría se comporta adecuadamente, aunque hay 3 estudiantes que requieren mayor concientización respecto a la deportividad.

Todos los estudiantes muestran un excelente desempeño en sus respectivos roles durante el juego.

Por último, en cuanto a la participación y disposición durante los juegos y momentos de reflexión, 10 estudiantes están en los niveles más altos, mientras que 2 presentan un compromiso menor.

En el anexo VII, se recogen las experiencias del alumnado durante el desarrollo de la situación de aprendizaje, en la que se ha puesto en práctica una propuesta innovadora, un deporte alternativo que puede resultar especialmente útil para su implementación en el contexto escolar.

En el anexo VIII, se presentan varios ejemplos de recursos elaborados por el alumnado a lo largo de las distintas sesiones, como parte del proceso de aplicación de la propuesta didáctica.

7. CONCLUSIONES

7.1. Conclusiones originadas

Los objetivos previstos en este trabajo se han alcanzado con éxito. El alumnado ha tenido la oportunidad de conocer y practicar el Ringol como deporte alternativo, mostrando un alto nivel de motivación y compromiso a lo largo de todas las sesiones. Este

deporte ha sido una herramienta eficaz para trabajar valores esenciales como el respeto, la igualdad, el trabajo en equipo y el juego limpio.

Durante el desarrollo de las sesiones, se han generado dinámicas muy enriquecedoras, especialmente en la toma de decisiones por parte del alumnado. Las asambleas iniciales y las paradas de reflexión al final de cada sesión han resultado clave para fomentar un pensamiento crítico y participativo, donde los estudiantes han podido expresarse, reflexionar y aprender a construir acuerdos de forma conjunta.

A partir de esta propuesta práctica, he llegado a las siguientes conclusiones personales:

- La educación deportiva es una metodología eficaz para enseñar un nuevo deporte, ya que pone al alumnado en el centro del aprendizaje, promueve la autonomía y fortalece las relaciones entre iguales.
- El Ringol me ha parecido una propuesta interesante para trabajar en este curso, ya que ha despertado una gran participación y motivación por parte del alumnado. Al ser un deporte desconocido para la mayoría, todos partían desde el mismo punto, lo que generó un alto grado de interés y entusiasmo por aprender.
- El uso de deportes alternativos fomenta la igualdad de oportunidades, al eliminar las ventajas previas que algunos alumnos podrían tener con deportes convencionales. De esta forma, se consigue una participación equitativa y se refuerza la cohesión del grupo.
- Las asambleas y paradas reflexivas han sido elementos fundamentales en el proceso. Gracias a ellas, el ha podido analizar sus propias decisiones, reflexionar sobre el desarrollo de las actividades y mejorar su comprensión del juego, favoreciendo la continuidad y el disfrute del deporte.

Finalmente, incluyo el análisis DAFO, con el fin de evidenciar las fortalezas y oportunidades detectadas, así como las debilidades y amenazas reconocidas en el desarrollo y ejecución de esta situación de aprendizaje.

Tabla 12. *Análisis DAFO*

Interno		
P O S I T I V O	Fortalezas	N E G A T I V O
	<ul style="list-style-type: none"> -Mayor implicación y entusiasmo del estudiantado debido al enfoque metodológico empleado. - Constante respaldo y disposición del docente durante el desarrollo de las sesiones. - Curiosidad del alumnado hacia la práctica de un nuevo deporte. - Capacidad de adaptación y manejo de las actividades conforme a sus necesidades. - Realización de las clases en un polideportivo con acceso a variedad de recursos y materiales. 	
	Debilidades	
	<ul style="list-style-type: none"> - Desconocimiento inicial tanto del deporte Ringol, como del modelo metodológico aplicado. - Alto nivel de competitividad entre la mayoría del alumnado. - El reducido número de estudiantes complicó la organización de equipos equitativos en términos de nivel y número. 	
	Oportunidades	
	<ul style="list-style-type: none"> -Posibilidad de dar a conocer el modelo de educación deportiva y el Ringol como una propuesta innovadora. - Mayor interés por parte del profesor en la implicación de metodologías activas dentro de la Educación Física. - Promoción de la igualdad de género y desarrollo de valores como el respeto y el trabajo en equipo. 	
	Amenazas	
	<ul style="list-style-type: none"> -El tamaño del pabellón, aunque beneficioso en algunos aspectos, presentaba goteras en días de lluvia, dificultando la práctica. - El alumnado no estaban familiarizado con herramientas de autoevaluación y coevaluación, ni con la asignación de roles, lo que generó cierta confusión inicial. 	
Externo		

Fuente. Elaboración propia

7.2. Propuestas de futuro

De cara a propuesta de futuro, sería interesante probar diferentes tipos de metodologías para trabajar con los deportes alternativos. Al presentar múltiples beneficios tanto a nivel motor como social, este tipo de deportes puede convertirse en una herramienta clave dentro del proceso de iniciación deportiva.

Por ello, sería esencial complementar su aplicación con metodologías activas y variadas, que resulten motivadoras y se adapten a las características del alumnado. Algunas de estas metodologías podrían ser el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje por descubrimiento o incluso estrategias basadas en la gamificación. Todas ellas permitirían que el alumnado se inicie en la práctica deportiva de una forma más lúdica, participativa y significativa.

Además, los deportes alternativos pueden funcionar correctamente con una iniciación deportiva, ya que, al ser menos tradicionales, reducen la competitividad y fomenta la participación de todo el grupo, independientemente del nivel de habilidad. De esta manera, se crea un entorno más inclusivo y motivador, clave en las primeras etapas del desarrollo deportivo.

En definitiva, si apostamos con metodologías innovadoras y adaptadas a una iniciación deportiva puede contribuir al aprendizaje técnico – táctico y también valores como el respeto o la cooperación.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asociación Deportiva RinGol. (s.f.). *RinGol - Deporte Cooperativo e Inclusivo*.

Recuperado de <https://www.ringol.es/>

Balaguer, I. (2002). *Estilo de vida en la adolescencia*. Valencia. Promolibro.

Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 22. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm>

Blázquez Sánchez, D. (2010). Didáctica de la educación física: vol. 2.

CEDEC. (2018). *Aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios*. SlideShare. <https://es.slideshare.net/slideshow/aspectos-tnicos-tcticos-y-reglamentarios/88604503>

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.

Devís, J., & Peiró Velert, C. (1993). La actividad física y la promoción de la salud en niños/as y jóvenes: la escuela y la educación física. *Revista de psicología del deporte*, 2(2), 0071-86.

Eichberg, H., Bale, J., Philo, C., & Brownell, S. (1998). Body cultures: Essays on sport, space, and identity.

Facultad de educación UVa Segovia (s.f.). Proyecto/guía docente de la asignatura trabajo de fin de grado 2024/2025. https://campusvirtual.uva.es/plugin-file.php/5900300/mod_resource/content/2/40657%2046485%2046486%2046487%2046784%20_TFG%20PRIMARIA.pdf

Fernández-Río, J., Calderón, A., Alcalá, D. H., Pérez-Pueyo, Á., & Cebamanos, M. A. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista española de educación física y deportes*, (413), ág-55.

González-Coto, V. A., Gámez-Calvo, L., Beltrán, V. H., & Gamonales, J. M. (2022). RinGol: deporte alternativo e inclusivo en el ámbito educativo. *VIREF Revista de Educación Física*, 11(4), 119-131.

Guttman, A. (2004). *From ritual to record: The nature of modern sports*. Columbia University Press.

Hastie, P. A. (2010). Student-designed games: Strategies for promoting creativity, cooperation, and skill development. (*No Title*).

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Lara Sánchez, A. J., & Cachón Zagalaz, J. (2010). Kinball: los deportes alternativos en la formación del/la docente de educación física. Recuperado de <http://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/3001/491.pdf?sequence=1>

Luquín, A. C., Hastie, P. A., & de Ojeda Pérez, D. M. (2011). El modelo de educación deportiva sport (education model). ¿Metodología de enseñanza del nuevo milenio? *Revista española de educación física y deportes*, (395), 63-63.

Manrique Arribas, J.C (s.f). *Los métodos pedagógicos orientados a la salud y su implementación*.

Méndez - Giménez, A. (2003). Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física: juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales.

Méndez - Giménez, A. (2009). El Modelo de Educación Deportiva (Sport Education - SE). En A. Méndez - Giménez, *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre deportes de invasión* (p 57-74).

Méndez - Giménez, A. (2011). El proceso de la creación de juegos de golpeo y fildeo mediante la hibridación de modelos de enseñanza. *Ágora para la Educación Física y el Deporte* (p. 55-85).

Ortí Ferreres, J. (2004). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos.

Parra, C., & Sancho, M. (2008). Deportes alternativos: una propuesta práctica desde el punto de vista del profesor. In *V congreso nacional y III congreso iberoamericano de deporte en edad escolar: "Nuevas Tendencias y perspectivas de futuro* (pp. 351-374). Recuperado de http://www.munideporte.com/imagenes/documentacion/ficheros/20081224125537deporte_escolar.pdf

Pérez, J. M. H. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación física y deportes*, (114), 17. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd114/el-valor-pedagogico-de-los-deportesalternativos.htm>

Pill, S. (2010). Student reflections of Sport Education in one urban Australian primary school. *Asia-Pacific Journal of Health, Sport and Physical Education*, 1(3-4), 29-36.

Requena, Ó. (2008). Juegos alternativos en educación física: flag football. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 4(3), 1-10. Recuperado de <http://docplayer.es/20871787-Juegos-alternativos-en-educacion-fisica-flagfootball.html>

Ruiz, F. J. M. (2016). Propuesta de una unidad formativa. Rugby tag: integración del rugby en educación primaria. *EmásF: revista digital de educación física*, (38), 87-102.

Sánchez, D. B., & Ramírez, F. A. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Inde.

Sauri, C. (2005). Juegos tradicionales, del currículum a la clase: teoría y práctica para la aplicación en Educación Física. *Sevilla, Wanceulen*.

Pascual, C. L. V. (2008). Unidad didáctica: educación para la ciudadanía a través de los juegos y deportes alternativos. *La Peonza: Revista de Educación Física para la Paz*, (3), 87-93.

9. ANEXOS

Anexo I. Elementos curriculares

Tabla 13. *Saberes básicos, contenidos de aprendizaje y contenidos específicos*

Saberes básicos	Contenidos de aprendizaje	Contenidos específicos
<p>Bloque A. Vida activa y saludable</p>	<p>Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Identificación de los efectos perjudiciales relacionados con un estilo de vida con ausencia de práctica de actividad física.</p> <p>Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás mostrando una actitud crítica hacia el modelo estético-corporal socialmente vigente.</p> <p>Salud social: Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</p>	<p>-Participación en el juego mejora la resistencia, coordinación y agilidad; práctica regular favorece el bienestar físico.</p> <p>-Promoción del respeto corporal mediante la aceptación de distintos niveles de habilidad. Juego sin contacto agresivo, favoreciendo la inclusión.</p> <p>-Deporte alternativo que promueve la cooperación y la convivencia activa. Ideal para integrarse con diferentes tipos de cuerpos y habilidades.</p>
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p>	<p>-Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.</p>	<p>-Combina la diversión y la competencia de forma controlada, adaptado a diferentes niveles.</p>

	<p>-Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Análisis crítico de la adquisición de material para la práctica físico-deportiva.</p> <p>-Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.</p> <p>-Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.</p> <p>-Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.</p> <p>-Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.</p> <p>-Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: puesta en acción general y vuelta a la calma, dosificación del esfuerzo y recuperación. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás. Explica y reconoce las lesiones físicas y deportivas más comunes.</p>	<p>-Uso de material accesible (pelotas blandas, porterías adaptadas).</p> <p>-Se fomenta la perseverancia, mejora continua y creatividad en las estrategias de juego.</p> <p>-Se introducen rutinas de puestas de acción y vuelta la calma antes y después de practicarlo.</p> <p>-Organización de un torneo o secuencias didácticas con seguimiento del progreso en este deporte.</p>
<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p>	<p>-Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Ubicación</p>	<p>-Respeto de normas de seguridad, uso de material adecuado y espacios</p>

	<p>en el espacio en situaciones cooperativas.</p> <p>-Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>- Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto.</p> <p>- Pase a compañeros y compañeras desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>-Actividades de cooperación-oposición (juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos alternativos, juegos y deportes modificados, los juegos de cancha dividida y los juegos de invasión).</p>	<p>delimitados para evitar choques.</p> <p>-Este deporte exige movimientos estratégicos en defensa y ataque, dosificando esfuerzos según la posición.</p> <p>-Desarrollo de la anticipación en defensa y ataque, pase al compañero mejor posicionado y desplazamiento continuo tras cada jugada.</p>
<p>Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p>	<p>-Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.</p> <p>-Concepto de fair play o “juego limpio”.</p> <p>-Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia tanto en situaciones motrices</p>	<p>-Este deporte es un juego de invasión con reglas específicas que promueven la cooperación y oposición táctica.</p> <p>-Este deporte requiere coordinación y comuni-</p>

	<p>surgidas en clase como en espectáculos deportivos y adopción de actitudes adecuadas para evitar comportamientos discriminatorios (discriminación por cuestiones de género, capacidad, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista; abuso sexual o cualquier forma de violencia).</p> <p>-Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.</p>	<p>cación constante, se favorece el diálogo y la gestión pacífica de conflictos.</p> <p>-Juego basado en el respeto a las normas, sin contacto agresivo; se promueve la equidad y el respeto entre todos los participantes.</p> <p>-Se interiorizan normas propias del juego y se valoran los roles. Se acepta el resultado con deportividad.</p>
--	--	---

Fuente. Elaboración propia

Anexo II. Sesiones de la situación de aprendizaje

Tabla 14. Sesión 1

<p align="center">SESIÓN 1: PRETEMPORADA “DESCUBRIMIENTO DEL RINGOL”</p>			
Curso: 6° EP	N° de alumnos: 12	Espacio: Pabellón	Materiales: Balón, aros, porterías. ficha de normas, ficha de coevaluación.
<p align="center">ASAMBLEA INICIAL (10 minutos)</p>			

<ul style="list-style-type: none"> • Introducción del nuevo deporte: El alumnado va a trabajar durante un mes un deporte de invasión llamado Ringol. A continuación, se explican las normas básicas del juego y los distintos roles que desempeñará cada participante. <p>Por equipos, se reparten las normas establecidas para que cada grupo las lea, analice y posteriormente comparta la información con el resto de la clase.</p>
ACTIVIDAD MOTRIZ (45 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> • Partidos de iniciación: Se realizan partidos de iniciación, el grupo A compite contra B, mientras el grupo C asume el rol de observador. Todos los grupos pasarán por el rol de observador en diferentes momentos. <p>El grupo observador se encarga de rellenar una ficha de coevaluación, valorando aspectos técnicos y actitudinales del juego de cada participante.</p>
ASAMBLEA FINAL (5 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> • “Explica tus primeras sensaciones”: En esta parte final de la sesión, se abre un espacio de reflexión donde el alumnado comparte sus primeras sensaciones, comentarios y valoraciones sobre la primera experiencia con Ringol. También se destacan aquellos aspectos que más han llamado la atención durante la práctica.

Fuente. *Elaboración propia*

Tabla 15. Sesión 2

SESIÓN 2: PRETEMPORADA			
“CONOCIMIENTO DE LOS ROLES”			
Curso: 6º EP	Nº de alumnos: 12	Espacio: Pabellón	Materiales: Balón, conos, fichas de equipo.
ASAMBLEA INICIAL (10 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea inicial: La sesión comienza con un recordatorio de las normas del deporte Ringo. <p>A continuación, cada grupo organiza internamente y asigna los siguientes roles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrenador: planifica estrategias y motiva al equipo. 			

- Árbitro: encargado de cumplir las normas durante el juego.
- Capitán: representa al equipo y toma decisiones en situaciones rápidas.
- Utillero: gestiona el material necesario para la actividad.
- Preparador físico: dirige la puesta en acción y los estiramientos previos a la práctica.

Una vez definidos los roles, cada equipo completa la ficha de equipo, incluyendo:

- Nombre del equipo
- Equipación
- Himno o grito de equipo
- Principales valores
- Jugadores y jugadoras
- Elección de roles

ACTIVIDAD MOTRIZ (45 minutos)

- **Puesta en acción:** Es dirigido por el preparador físico designado en cada grupo.
- **Juego modificado: “Pelota al cono”**

El objetivo principal del juego es derribar el cono lanzando el balón. Se forman dos equipos.

Fase inicial: los jugadores lanzan el balón con la mano.

Fase posterior: se permite el lanzamiento tanto con el pie como con la mano.

- **Variantes del juego:**
 - Mínimo de pases: antes de lanzar, se exige un mínimo de tres pases entre compañeros.
 - Participación de todos: todos los jugadores deben tocar el balón antes de intentar derribar el cono.
 - Derribar el castillo: se sustituye un solo cono por varios conos, formando una estructura, aumentando el nivel de dificultad al juego.

ASAMBLEA FINAL (5 minutos)

- **Asamblea final:** Se dedica este tiempo a la reflexión conjunta sobre lo trabajado en la sesión.

El alumnado expresa sus primeras sensaciones al desempeñar los diferentes roles dentro del equipo y su experiencia de juego en grupo.

Comentar también aspectos de mejora o aprendizajes significativos detectados durante la práctica.

Fuente. Elaboración propia

Tabla 16. Sesión 3

SESIÓN 3: PRETEMPORADA “JUEGO RINGO MODIFICADO I”			
Curso: 6º EP	Nº de alumnos: 12	Espacio: Pabellón	Materiales: Balón, aro, porterías.
ASAMBLEA INICIAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea inicial: Explicación de la sesión y objetivos. 			
ACTIVIDAD MOTRIZ (50 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Puesta en acción: Dirigido por el preparador físico de cada equipo. • Juego ringo modificado (situación de ataque - defensa): Se organizan situaciones de juego con superioridad numérica en ataque. • Progresión de juego: 2 vs 2 con comodín, 3 vs 3, 4 vs 3. • Modificaciones espaciales: Se alternan espacios amplios y reducidos para trabajar diferentes tipos de desplazamiento, toma de decisiones y adaptaciones tácticas. • Variantes del juego: <ul style="list-style-type: none"> ○ Se establece un mínimo de pases antes de finalizar la jugada. ○ Todos los jugadores deben tocar el balón antes de tirar. 			
ASAMBLEA FINAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea final: El grupo participa en una puesta en común donde se reflexiona sobre lo trabajado durante la sesión. <p>Se plantean cuestiones relacionadas con la importancia del trabajo en equipo, tanto en situaciones ofensivas como defensivas.</p>			

Fuente. Elaboración propia

Tabla 17. Sesión 4

SESIÓN 4: PRETEMPORADA “RINGO - ULTIMATE”			
Curso: 6° EP	N° de alumnos: 12	Espacio: Pabellón	Materiales: Balón, conos.
ASAMBLEA INICIAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea inicial: Explicación de la sesión y objetivos. 			
ACTIVIDAD MOTRIZ (50 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Puesta en acción: Dirigido por el preparador físico de cada equipo. • Ringo Ultimate: Cada equipo trabaja de forma independiente dentro de su grupo. El objetivo del juego es llevar el balón hasta las zonas de punto ubicadas en los extremos del campo, que está delimitado con conos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Los participantes pueden desplazarse libremente cuando no tienen el balón. ○ Cuando tienen el balón en las manos, no pueden avanzar, solo pasar. ○ No está permitido robar el balón directamente; solo se puede recuperar interceptando un pase. • Variantes del juego: <ul style="list-style-type: none"> ○ Para que un equipo consiga gol, debe haberse pasado el balón entre todos los jugadores del equipo al menos una vez, o como mínimo realizar cinco pases consecutivos antes de anotar. ○ Se modifican las dimensiones del campo, haciéndolo más ancho o estrecho. 			
ASAMBLEA FINAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea final: El grupo participa en una puesta en común donde se reflexiona sobre lo trabajado durante la sesión. También se dice al alumnado que se puede adaptar este deporte de esta manera, trabajando las mismas normas y roles establecidos. • Realización de la ficha de autoevaluación: Cada participante realiza la ficha de autoevaluación al finalizar la clase. 			

Fuente. Elaboración propia

Tabla 18. Sesión 5

SESIÓN 5: PRETEMPORADA “JUEGO RINGO MODIFICADO II”			
Curso: 6º EP	Nº de alumnos: 12	Espacio: Pabellón	Materiales: Balón, aro, porterías, ficha de autoevaluación.
ASAMBLEA INICIAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea inicial: Explicación de la sesión y objetivos. 			
ACTIVIDAD MOTRIZ (50 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Puesta en acción: Dirigido por el preparador físico de cada equipo. • Juego modificado (situación de ataque - defensa): <ul style="list-style-type: none"> ○ Se juegan con 4 porterías (2 por equipo). ○ La defensa debe proteger dos porterías, aumentando la dificultad y la toma de decisiones. ○ El ataque debe aprovechar los espacios, abrir el juego y tirar con precisión. • Variantes del juego: <ul style="list-style-type: none"> ○ Libre colocación de las porterías por los equipos. ○ Modificación de la superioridad numérica en ataque 4 vs 3, 4 vs 4 y 5 vs 4. ○ Fijar un número mínimo de pases antes de finalizar. 			
ASAMBLEA FINAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea final: El grupo participa en una puesta en común donde se reflexiona sobre lo trabajado durante la sesión. 			

Fuente. Elaboración propia

Tabla 19. Sesión 6

SESIÓN 6: PRETEMPORADA “SITUACIONES DE ESTRATEGIAS”
--

Curso: 6° EP	N° de alumnos: 12	Espacio: Pabellón	Materiales: Balón, aros, porterías, ficha de estrategias
ASAMBLEA INICIAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea inicial: Explicación de la sesión y objetivos. 			
ACTIVIDAD MOTRIZ (50 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Puesta en acción: Dirigido por el preparador físico de cada equipo. • Juego modificado (situaciones de estrategias): Cada equipo trabaja de forma conjunta, practicando estas estrategias. <ul style="list-style-type: none"> ○ Saque de banda: Se realiza desde el lateral y el balón debe tocar a dos jugadores antes de iniciar el juego. ○ Saque inicial: Se realiza desde el punto medio del área grande y el balón debe tocar a dos jugadores antes de avanzar. ○ Saque de córner: Se ejecuta desde la esquina y dos jugadores deben iniciar el juego antes de atacar. ○ Lanzamiento de penalti: Se juega con superioridad numérica (3 vs 2). El ataque debe realizar pases hasta que un jugador llegue a la zona de penalti. La defensa puede cortar la jugada antes de que el balón llegue a la zona de penalti. ○ Si el atacante recibe en la zona de penalti, la defensa no puede intervenir y el jugador debe lanzar con las dos manos hacia el aro. 			
ASAMBLEA FINAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea final: Reflexionamos sobre lo que hemos practicado durante esta sesión. Comentarios sobre los tipos de situaciones de estrategias que podemos encontrarnos durante los partidos. 			

Fuente. Elaboración propia

Tabla 20. Sesión 7

SESIÓN 7: TEMPORADA “PARTIDOS DE LIGA - COMPETICIÓN”

Curso: 6º EP	Nº de alumnos: 12	Espacio: Pabellón	Materiales: Balón, aros, porterías, aros
ASAMBLEA INICIAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea inicial: Explicación de la sesión, resaltando la importancia de comenzar con partidos de competición en los que se enfrenten dos equipos. Esta dinámica permite observar de forma práctica los aprendizajes y conceptos trabajados en sesiones anteriores. 			
ACTIVIDAD MOTRIZ (50 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Puesta en acción: Dirigido por el preparador físico de cada equipo. <p>PARTIDOS DE COMPETICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se juegan partidos de ida y vuelta con una duración de 7 minutos cada uno. • Al principio de los partidos cada equipo realiza su grito o haka. Seguidamente se reúne cada equipo para hablar de la estrategia que realizarán durante el partido. • Se aplican las normas establecidas del Ringol, fomentando el respeto y la colaboración del equipo. • Cada equipo mantiene los roles organizativos asignados previamente (entrenador, árbitro, capitán, utillero y preparador físico). 			
ASAMBLEA FINAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea final: Reflexionan sobre lo que se ha practicado durante la sesión. Se comenta cada uno la experiencia que han tenido los participantes en jugar partidos preparatorios, para luego jugar un campeonato final. 			

Fuente. Elaboración propia

Tabla 21. *Sesión 8*

<p>SESIÓN 8: TEMPORADA – COMPETICIÓN</p> <p>“PARTIDOS DE ELIMINATORIA - CELEBRACIÓN”</p>
--

Curso: 6º EP	Nº de alumnos: 12	Espacio: Pabellón	Materiales: Balón, aros, porterías, aros
ASAMBLEA INICIAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea inicial: Explicación de la sesión, que va a consistir en realizar una competición con puntuación y celebración final. Se va a repasar las normas del juego y la importancia del juego limpio, 			
ACTIVIDAD MOTRIZ (50 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Puesta en acción: Dirigido por el preparador físico de cada equipo. <p>ELIMINATORIA</p> <p>Con los cuatro equipos que se han trabajado durante toda la sesión, se va a jugar la eliminatoria, en la que cada equipo se enfrentará unas semifinales y una final o tercer– cuarto puesto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La duración de los partidos será de 7 minutos. • Al principio de los partidos cada equipo realiza su grito o haka. Seguidamente se reunirá cada equipo para hablar de la estrategia que realizarán durante el partido. • Se pondrá música para ambientar los partidos. <p>RECOGIDA DE DATOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se recogen los puntos obtenidos por cada equipo según los goles marcados, fair play y cumplimiento de las normas del juego. <p>ENTREGA DE PREMIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se premian a los mejores desempeños en cada rol y se va a reconocer el comportamiento deportivo, premiando del peor al mejor comportamiento de los equipos. 			
ASAMBLEA FINAL (5 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea final: Se reflexiona sobre lo que se ha practicado durante esta sesión. Comentarios de la experiencia que han tenido en jugar este deporte y porque es importante asignar roles en un deporte. 			

Fuente. Elaboración propia

Anexo III. Recursos materiales

Ilustración 2. Normas del Ringol

NORMAS DEL RINGOL

¡Con estas normas, irás descubriendo paso a paso cómo se juega al RinGo!

<p>El objetivo es marcar gol en la portería (1 gol) o aro (2 goles).</p> 	<p>Puedes golpear el balón con cualquier parte del cuerpo menos con la cabeza y puños. Se puede golpear con el pie.</p> 	<p>No puedes golpear el balón más de 2 veces seguidas de forma intencionada y cogerlo con las dos manos (excepto en saques).</p> 
<p>El penalti se realiza con las dos manos mediante tiro libre al aro desde una distancia de 4 o 5 metros.</p> 	<p>La falta se saca hacia atrás entre dos compañeros, solo con las manos.</p> 	<p>Dentro del área, el portero puede tocar el balón con el pie o cogerlo con las dos manos.</p> 

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 3. Roles de equipo

ROLES DE EQUIPO

Al conocer los roles, entenderás mejor tu función dentro del juego.

<p>ENTRENADOR</p> <p>Se encarga de dirigir a los jugadores durante el partido.</p> 	<p>ÁRBITRO</p> <p>Es el encargado de que cumpla las normas impartidas previamente en el desarrollo del juego.</p> 	<p>CAPITÁN</p> <p>Es el referente tanto en valores como el juego limpio, conocimiento de las normas, buen comportamiento con el árbitro.</p> 
<p>UTILLERO</p> <p>Se encarga de coger el material y recogerlo.</p> 	<p>PREPARADOR FÍSICO</p> <p>Este se encarga de dirigir los calentamientos previos al partido de la competición.</p> 	

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 4. Ficha de equipo

FICHA DE EQUIPO

Nombre del equipo: _____ Curso: _____

Equipación: _____ Himno o grito de equipo: _____

Principales valores	Jugadores y jugadoras

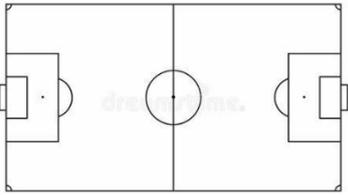
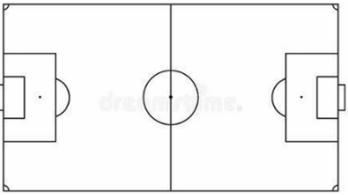
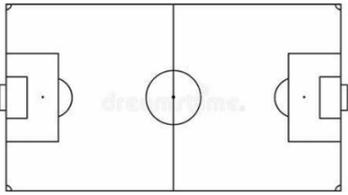
ELECCIÓN DE ROLES

ENTRENADOR:
UTILLERO:
ÁRBITRO:
CAPITÁN:
PREPARADOR FÍSICO:

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 5. Jugadas de estrategia

JUGADAS DE ESTRATEGIA

<p><i>Jugada de saque inicial</i></p>  <p>Explicación jugada saque inicial:</p>	<p><i>Jugada de saque de córner</i></p>  <p>Explicación jugada córner:</p>
<p><i>Jugada saque de banda</i></p>  <p>Explicación jugada saque de banda:</p>	

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 6. Recogida de datos

FASE DE TEMPORADA - CAMPEONATO DE RINGOL	
RESULTADO DE LOS PARTIDOS	
PARTIDOS	RESULTADO
GRUPO 1 VS GRUPO 2	
GRUPO 3 VS GRUPO 4	
GRUPO 1 VS GRUPO 3	
GRUPO 2 VS GRUPO 4	
GRUPO 4 VS GRUPO 1	
GRUPO 2 VS GRUPO 3	

GRUPO CLASIFICATORIO	
CLASIFICACIÓN	EQUIPO
1º CLASIFICADO	
2º CLASIFICADO	
3º CLASIFICADO	
4º CLASIFICADO	

ELIMINATORIAS	
SEMIFINALES	3º- 4º PUESTO Y FINAL
1º CLASIFICADO VS 4º CLASIFICADO	PERDEDOR 1º VS PERDEDOR 2º
2º CLASIFICADO VS 3º CLASIFICADO	GANADOR 1º VS GANADOR 2º

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 7. Tabla de puntos

TABLA DE PUNTOS

Los puntos se sumarán y se añadirán al final de cada partido.
 Los árbitros son los que se encargan de anotar los puntos correspondientes.
 Todos los participantes votaran quien se llevará el punto extra.

¿CÓMO SE PUNTUARÁ?	
2 PUNTOS	GOL EN EL ARO
2 PUNTOS (Todos los han realizado) 1 PUNTO (Algunos lo han realizado) 0 PUNTOS (Nadie lo ha realizado)	SI CADA JUGADOR HA REALIZADO CORRECTAMENTE SU ROL
1 PUNTO	GOL EN LA PORTERÍA
1 PUNTO	FAIR PLAY EN EL JUEGO
1 PUNTO (Lo han realizado) 0 PUNTOS (No lo han realizado)	SALUDO INICIAL
1 PUNTO (Lo han realizado) 0 PUNTOS (No lo han realizado)	HIMNO O HAKA
-1 PUNTO	SI UN JUGADOR NO RESPETA LAS NORMAS
-2 PUNTOS	SI UN EQUIPO TIENE UN COMPORTAMIENTO INADECUADO

¡HABRÁ 1 PUNTO EXTRA!
SOLO EL EQUIPO CON EL MEJOR JUEGO RECIBIRÁ 1 PUNTO EXTRA

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 8. Diplomas individuales y de equipo



Fuente. Elaboración propia

Anexo IV. Coevaluación (alumno – alumno)

Tabla 22. Ficha de coevaluación

Nombre:	FICHA DE COEVALUACIÓN (EVALÚA A TU COMPAÑERO/A)			
	4	3	2	1
Trae el aseo adecuado y se asea después de la clase.	Trae siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase de forma adecuada.	Trae casi siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase.	Trae a veces la bolsa de aseo y se asea al final de la clase.	No trae la bolsa de aseo y no se asea al final de la clase.
Participa activamente en los juegos y paradas de reflexión.	Participa siempre de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participa casi siempre de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participa a veces de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	No participa de forma activa en los juegos, ni aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.
Respeto las reglas del juego.	Conoce y respeta todas las reglas sin necesidad de recordatorios.	Respeto las reglas con algunos recordatorios.	A menudo necesita que le recuerden las reglas.	Desconoce o ignora las reglas del juego.
Sabe qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Siempre aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	Casi siempre aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	A veces aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	Nunca aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).
Sabe qué hacer en situación de defensa en Ringol	Siempre aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Casi siempre aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	A veces aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Nunca aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).
Realiza pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	Sabe hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Sabe hacer la mayoría de gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Sabe hacer pocos gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	No sabe hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.
Muestra un comportamiento de fair play antes y al final de los partidos.	Siempre saluda y respeta a los demás antes, durante y después del juego.	Casi siempre saluda, respeta a los demás antes, durante y después del juego.	A veces saluda, respeta a los demás antes, durante y después del juego.	Nunca saluda, ni respeta a los demás antes, durante y después del juego.
Desempeña de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...).	Asume el rol con responsabilidad, lidera y toma decisiones justas.	Cumple el rol de forma aceptable, aunque con poca iniciativa.	Acepta el rol pero le cuesta asumirlo o mantenerse activo.	No asume el rol.

Fuente. Elaboración propia

Anexo V. Autoevaluación (alumno se evalúa a sí mismo)

Tabla 22. Ficha de autoevaluación

AUTOEVALUACIÓN - SESIÓN 4				
	4	3	2	1
Traigo el aseo adecuadamente y me aseo después de la clase.	Traigo siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase de forma adecuada.	Traigo casi siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase.	Traigo a veces la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase.	No traigo la bolsa de aseo y no me aseo al final de la clase.
Participo activamente en los juegos y paradas de reflexión.	Participo siempre de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participo casi siempre de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participo a veces de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	No participo de forma activa en los juegos, ni apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.
Respeto las reglas del juego.	Conozco y respeto todas las reglas sin necesidad de recordatorios.	Respeto las reglas con algunos recordatorios.	A menudo necesito que me recuerden las reglas.	Desconozco o ignoro las reglas del juego.
Se qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Siempre aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuándo lanzar para hacer gol).	Casi siempre aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuándo lanzar para hacer gol).	A veces aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuándo lanzar para hacer gol).	Nunca aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuándo lanzar para hacer gol).
Se qué hacer en situación de defensa en Ringol	Siempre aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Casi siempre aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	A veces aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Nunca aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).
Se realizar pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	Se hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Se hacer la mayoría de gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Se hacer pocos gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	No se hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.
Muestro un comportamiento de fair play antes y al final de los partidos.	Siempre saludo y respeto a los demás antes, durante y después del juego.	Casi siempre saludo, respeto a los demás antes, durante y después del juego.	A veces saludo, respeto a los demás antes, durante y después del juego.	Nunca saludo, ni respeto a los demás antes, durante y después del juego.
Desempeño de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...).	Asumo el rol con responsabilidad, lidera y tomo decisiones justas.	Cumpro el rol de forma aceptable, aunque con poca iniciativa.	Acepto el rol pero me cuesta asumirlo o mantenerme activo.	No asumo el rol.

Fuente. Elaboración propia

Anexo VI. Heteroevaluación (docente – alumno)

Tabla 23. Ficha de heteroevaluación

LISTA DE CONTROL
Puntuación del 1 al 4, siendo 4 la más alta y 1 la más baja (1 NADA, 2 A VECES, 3 LA MAYORÍA DE VECES, 4 SIEMPRE)

Nombre de los alumnos:	Trae el aseo adecuadamente y se asea después de la clase.	Respeto las reglas del juego.	Sabe qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Sabe qué hacer en situación de defensa en Ringol.	Realiza pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	Muestra un comportamiento de fair play antes, durante y al final de los partidos.	Desempeña de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...).	Participa activamente en los juegos y paradas de reflexión.

Fuente. Elaboración propia

Anexo VII. Vivencias realizadas con el alumnado

Ilustración 9. Vivencias de la situación de aprendizaje





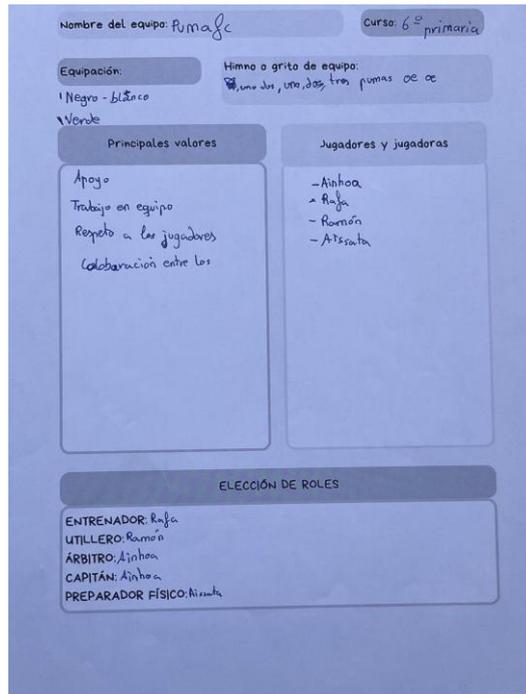




Fuente. Elaboración propia, realizada con el teléfono móvil

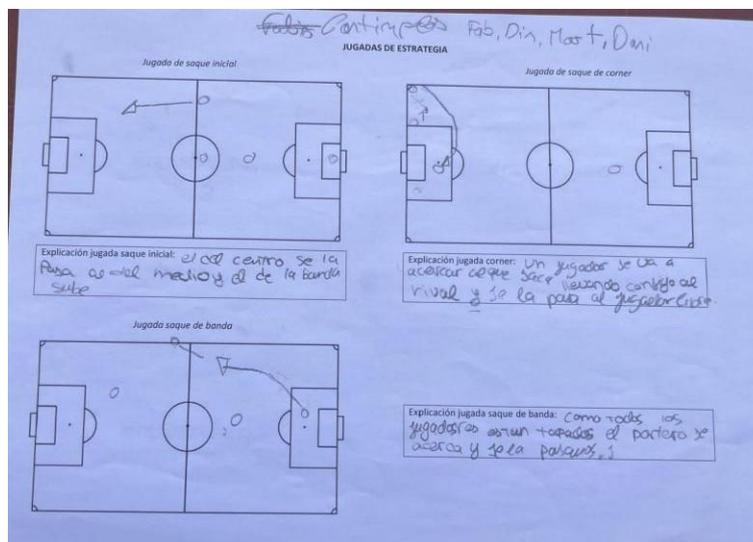
Anexo VIII. Recursos completados por el alumnado

Ilustración 10. *Ejemplo de ficha de equipo ya respondida*



Fuente. Elaboración propia

Ilustración 11. Ejemplo de jugadas de estrategia



Fuente. Elaboración propia

Ilustración 12. Recogida de datos realizada en la temporada - campeonato

FASE DE TEMPORADA - CAMPEONATO DE RINGOL
RESULTADO DE LOS PARTIDOS

PARTIDOS	RESULTADO
GRUPO 1 VS GRUPO 2	2-0
GRUPO 3 VS GRUPO 4	2-2
GRUPO 1 VS GRUPO 3	1-1
GRUPO 2 VS GRUPO 4	0-2
GRUPO 4 VS GRUPO 1	1-2
GRUPO 2 VS GRUPO 3	2-3

GRUPO CLASIFICATORIO

CLASIFICACIÓN	EQUIPO
1º CLASIFICADO	Grupo 3 12 punt.
2º CLASIFICADO	Grupo 4 10 punt.
3º CLASIFICADO	Grupo 1 9 punt.
4º CLASIFICADO	Grupo 2 7 punt.

ELIMINATORIAS

SEMIFINALES	3º-4º PUESTO Y FINAL
1º CLASIFICADO VS 4º CLASIFICADO Grupo 3 [3] - [1] Grupo 2	PERDEDOR 1º VS PERDEDOR 2º 3º-4º Puesto Grupo 2 [3] - [5] Grupo 1
2º CLASIFICADO VS 3º CLASIFICADO Grupo 4 [3] - [2] Grupo 1	GANADOR 1º VS GANADOR 2º Final Grupo 3 [3] - [1] Grupo 4

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 13. Ejemplo de coevaluación realizada 6º curso (1º sesión) I

Aiseta evalúa a Leo 6º Primaria

FICHA DE COEVALUACIÓN (EVALÚA A TU COMPAÑERO) - SESIÓN 1				
	4	3	2	1
Trae el aseo adecuadamente y se asea después de la clase.	Trae siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase de forma adecuada.	Trae casi siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase.	Trae a veces la bolsa de aseo y se asea al final de la clase.	No trae la bolsa de aseo y no se asea al final de la clase.
Participa activamente en los juegos y paradas de reflexión.	Participa siempre de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participa casi siempre de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participa a veces de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	No participa de forma activa en los juegos, ni aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.
Respeto las reglas del juego.	Conoce y respeta todas las reglas sin necesidad de recordatorios.	Respeto las reglas con algunos recordatorios.	A menudo recuerda que le recuerden las reglas.	Desconoce o ignora las reglas del juego.
Sabe qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Siempre aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	Casi siempre aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	A veces aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	Nunca aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).
Sabe qué hacer en situación de defensa en Ringol.	Siempre aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Casi siempre aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	A veces aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Nunca aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).
Realiza pases, recepciones y lanzamiento correctamente en situaciones de juego.	Sabe hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Sabe hacer la mayoría de gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Sabe hacer pocos gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	No sabe hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.
Muestra un comportamiento de fair play antes y al final de los partidos.	Siempre saluda y respeta a los demás antes, durante y después del juego.	Casi siempre saluda, respeta a los demás antes, durante y después del juego.	A veces saluda, respeta a los demás antes, durante y después del juego.	Nunca saluda, ni respeta a los demás antes, durante y después del juego.
Desempeña de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...)	Asume el rol con responsabilidad, lidera y toma decisiones justas.	Cumple el rol de forma aceptable, aunque con poca iniciativa.	Acepta el rol pero se muestra pasivo o manteniéndose activo.	No asume el rol.

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 14. Ejemplo de coevaluación realizada 6º curso (8º sesión) I

Aissata evalúa a Leo 6º Primaria

FICHA DE COEVALUACIÓN (EVALÚA A TU COMPAÑERO/A) - SESIÓN 8				
	4	3	2	1
Trae el aseo adecuadamente y se asea después de la clase.	Trae siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase de forma adecuada.	Trae casi siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase.	Trae a veces la bolsa de aseo y se asea al final de la clase.	No trae la bolsa de aseo y no se asea al final de la clase.
Participa activamente en los juegos y paradas de reflexión.	Participa siempre de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participa casi siempre de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participa a veces de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	No participa de forma activa en los juegos, ni aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.
Respeto las reglas del juego.	Conoce y respeta todas las reglas sin necesidad de recordatorios.	Respeto las reglas con algunos recordatorios.	A menudo necesita que le recuerden las reglas.	Desconoce o ignora las reglas del juego.
Sabe qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Siempre aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	Casi siempre aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	A veces aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	Nunca aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).
Sabe qué hacer en situación de defensa en Ringol.	Siempre aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Casi siempre aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	A veces aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Nunca aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).
Realiza pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	Sabe hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Sabe hacer la mayoría de gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Sabe hacer pocos gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	No sabe hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.
Muestra un comportamiento de fair play antes y al final de los partidos.	Siempre saluda y respeta a los demás antes, durante y después del juego.	Casi siempre saluda, respeta a los demás antes, durante y después del juego.	A veces saluda, respeta a los demás antes, durante y después del juego.	Nunca saluda, ni respeta a los demás antes, durante y después del juego.
Desempeña de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...).	Assume el rol con responsabilidad, lidera y toma decisiones justas.	Cumple el rol de forma aceptable, aunque con poca iniciativa.	Acepta el rol pero le cuesta asumirlo o mantenerse activo.	No asume el rol.

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 15. Ejemplo de coevaluación realizada 6º curso (1º sesión) II

Radi coevalúa a Ramón 6º primaria

FICHA DE COEVALUACIÓN (EVALÚA A TU COMPAÑERO/A) - SESIÓN 1				
	4	3	2	1
Trae el aseo adecuadamente y se asea después de la clase.	Trae siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase de forma adecuada.	Trae casi siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase.	Trae a veces la bolsa de aseo y se asea al final de la clase.	No trae la bolsa de aseo y no se asea al final de la clase.
Participa activamente en los juegos y paradas de reflexión.	Participa siempre de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participa casi siempre de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participa a veces de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	No participa de forma activa en los juegos, ni aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.
Respeto las reglas del juego.	Conoce y respeta todas las reglas sin necesidad de recordatorios.	Respeto las reglas con algunos recordatorios.	A menudo necesita que le recuerden las reglas.	Desconoce o ignora las reglas del juego.
Sabe qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Siempre aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	Casi siempre aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	A veces aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	Nunca aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).
Sabe qué hacer en situación de defensa en Ringol.	Siempre aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Casi siempre aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	A veces aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Nunca aplica en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).
Realiza pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	Sabe hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Sabe hacer la mayoría de gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Sabe hacer pocos gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	No sabe hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.
Muestra un comportamiento de fair play antes y al final de los partidos.	Siempre saluda y respeta a los demás antes, durante y después del juego.	Casi siempre saluda, respeta a los demás antes, durante y después del juego.	A veces saluda, respeta a los demás antes, durante y después del juego.	Nunca saluda, ni respeta a los demás antes, durante y después del juego.
Desempeña de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...).	Assume el rol con responsabilidad, lidera y toma decisiones justas.	Cumple el rol de forma aceptable, aunque con poca iniciativa.	Acepta el rol pero le cuesta asumirlo o mantenerse activo.	No asume el rol.

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 16. Ejemplo de coevaluación realizada 6º curso (8º sesión) II

Redi cedría a Ramón 6º Primaria

FICHA DE COEVALUACIÓN (EVALÚA A TU COMPAÑERO/A) - SESIÓN 8				
4	3	2	1	
Trae el aseo adecuadamente y se aseó después de la clase.	Trae siempre la bolsa de aseo y me aseó al final de la clase de forma adecuada.	Trae casi siempre la bolsa de aseo y me aseó al final de la clase.	Trae a veces la bolsa de aseo y se aseó al final de la clase.	No trae la bolsa de aseo y no se aseó al final de la clase.
Participa activamente en los juegos y paradas de reflexión.	Participa siempre de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participa casi siempre de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participa a veces de forma activa en los juegos y aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	No participa de forma activa en los juegos, ni aporta ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.
Respeto las reglas del juego.	Conoce y respeta todas las reglas sin necesidad de recordatorios.	Respeto las reglas con algunos recordatorios.	A menudo necesita que le recuerden las reglas.	Desconoce o ignora las reglas del juego.
Sabe qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Siempre aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	Casi siempre aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	A veces aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).	Nunca aplica en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o sabe cuándo lanzar para hacer gol).
Sabe qué hacer en situación de defensa en Ringol.	Siempre aplica en situaciones de juego en defensa (anticiparse al pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Casi siempre aplica en situaciones de juego en defensa (anticiparse al pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	A veces aplica en situaciones de juego en defensa (anticiparse al pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Nunca aplica en situaciones de juego en defensa (anticiparse al pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).
Realiza pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	Sabe hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Sabe hacer la mayoría de gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Sabe hacer pocos gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	No sabe hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.
Muestra un comportamiento de fair play antes y al final de los partidos.	Siempre saluda y respeta a los demás antes, durante y después del juego.	Casi siempre saluda, respeta a los demás antes, durante y después del juego.	A veces saluda, respeta a los demás antes, durante y después del juego.	Nunca saluda, ni respeta a los demás antes, durante y después del juego.
Desempeña de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...).	Assume el rol con responsabilidad, lidera y toma decisiones justas.	Cumple el rol de forma aceptable, aunque con poca iniciativa.	Acepta el rol pero le cuesta asumirlo o mantenerse activo.	No assume el rol.

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 17. Ejemplo de autoevaluación realizada 6º curso (4º sesión) I

Víctor 6º

AUTOEVALUACIÓN - SESIÓN 4				
4	3	2	1	
Trago el aseo adecuadamente y me aseó después de la clase.	Trago siempre la bolsa de aseo y me aseó al final de la clase de forma adecuada.	Trago casi siempre la bolsa de aseo y me aseó al final de la clase.	Trago a veces la bolsa de aseo y me aseó al final de la clase.	No trago la bolsa de aseo y no me aseó al final de la clase.
Participo activamente en los juegos y paradas de reflexión.	Participo siempre de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participo casi siempre de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participo a veces de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	No participo de forma activa en los juegos, ni apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.
Respeto las reglas del juego.	Conozco y respeto todas las reglas sin necesidad de recordatorios.	Respeto las reglas con algunos recordatorios.	A menudo necesito que me recuerden las reglas.	Desconozco o ignoro las reglas del juego.
Se qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Siempre aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuándo lanzar para hacer gol).	Casi siempre aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuándo lanzar para hacer gol).	A veces aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuándo lanzar para hacer gol).	Nunca aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuándo lanzar para hacer gol).
Se qué hacer en situación de defensa en Ringol.	Siempre aplico en situaciones de juego en defensa (anticiparse al pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Casi siempre aplico en situaciones de juego en defensa (anticiparse al pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	A veces aplico en situaciones de juego en defensa (anticiparse al pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Nunca aplico en situaciones de juego en defensa (anticiparse al pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).
Se realizar pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	Se hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Se hacer la mayoría de gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Se hacer pocos gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	No se hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.
Muestro un comportamiento de fair play antes y al final de los partidos.	Siempre saluda y respeto a los demás antes, durante y después del juego.	Casi siempre saluda, respeto a los demás antes, durante y después del juego.	A veces saluda, respeto a los demás antes, durante y después del juego.	Nunca saluda, ni respeto a los demás antes, durante y después del juego.
Desempeño de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...).	Assumo el rol con responsabilidad, lidera y tomo decisiones justas.	Cumpro el rol de forma aceptable, aunque con poca iniciativa.	Acepto el rol pero me cuesta asumirlo o mantenerme activo.	No assumo el rol.

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 18. Ejemplo de autoevaluación realizada 6° curso (8° sesión) I

Victor 6° P

AUTOEVALUACIÓN - SESIÓN 8				
	4	3	2	1
Traigo el aseo adecuadamente y me aseo después de la clase.	Traigo siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase de forma adecuada.	Traigo casi siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase.	Traigo 2 veces la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase.	No traigo la bolsa de aseo y no me aseo al final de la clase.
Participo activamente en los juegos y paradas de reflexión.	Participo siempre de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participo casi siempre de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participo a veces de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	No participo de forma activa en los juegos, ni apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.
Respeto las reglas del juego.	Conozco y respeto todas las reglas sin necesidad de recordatorios.	Respeto las reglas con algunos recordatorios.	A menudo necesito que me recuerden las reglas.	Desconozco o ignoro las reglas del juego.
Se qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Siempre aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).	Casi siempre aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).	A veces aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).	Nunca aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).
Se qué hacer en situación de defensa en Ringol.	Siempre aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Casi siempre aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	A veces aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Nunca aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).
Se realizar pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	Se hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Se hacer la mayoría de gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Se hacer pocos gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	No se hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.
Muestro un comportamiento de fair play antes y al final de los partidos.	Siempre saludo y respeto a los demás antes, durante y después del juego.	Casi siempre saludo, respeto a los demás antes, durante y después del juego.	A veces saludo, respeto a los demás antes, durante y después del juego.	Nunca saludo, ni respeto a los demás antes, durante y después del juego.
Desempeño de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...).	Asumo el rol con responsabilidad, lidera y tomo decisiones justas.	Cumplo el rol de forma aceptable, aunque con poca iniciativa.	Acepto el rol pero me cuesta asumirlo o mantenerme activo.	No asumo el rol.

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 19. Ejemplo de autoevaluación realizada 6° curso (4° sesión) II

Aurata Hamet Thorge 6°

AUTOEVALUACIÓN - SESIÓN 4				
	4	3	2	1
Traigo el aseo adecuadamente y me aseo después de la clase.	Traigo siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase de forma adecuada.	Traigo casi siempre la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase.	Traigo a veces la bolsa de aseo y me aseo al final de la clase.	No traigo la bolsa de aseo y no me aseo al final de la clase.
Participo activamente en los juegos y paradas de reflexión.	Participo siempre de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participo casi siempre de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participo a veces de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	No participo de forma activa en los juegos, ni apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.
Respeto las reglas del juego.	Conozco y respeto todas las reglas sin necesidad de recordatorios.	Respeto las reglas con algunos recordatorios.	A menudo necesito que me recuerden las reglas.	Desconozco o ignoro las reglas del juego.
Se qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Siempre aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).	Casi siempre aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).	A veces aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).	Nunca aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).
Se qué hacer en situación de defensa en Ringol.	Siempre aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Casi siempre aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	A veces aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Nunca aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).
Se realizar pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	Se hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Se hacer la mayoría de gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Se hacer pocos gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	No se hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.
Muestro un comportamiento de fair play antes y al final de los partidos.	Siempre saludo y respeto a los demás antes, durante y después del juego.	Casi siempre saludo, respeto a los demás antes, durante y después del juego.	A veces saludo, respeto a los demás antes, durante y después del juego.	Nunca saludo, ni respeto a los demás antes, durante y después del juego.
Desempeño de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...).	Asumo el rol con responsabilidad, lidera y tomo decisiones justas.	Cumplo el rol de forma aceptable, aunque con poca iniciativa.	Acepto el rol pero me cuesta asumirlo o mantenerme activo.	No asumo el rol.

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 20. Ejemplo de autoevaluación realizada 6° curso (8° sesión) II

Aisota 6°

AUTOEVALUACIÓN - SESIÓN 8				
	4	3	2	1
Traigo el aseo adecuadamente y me aseo después de la clase.	Participo siempre de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participo casi siempre de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	Participo a veces de forma activa en los juegos y apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.	No participo de forma activa en los juegos, ni apporto ideas o aprendizajes en las paradas de reflexión.
Respeto las reglas del juego.	Definico y respeto todas las reglas sin necesidad de recordatorios.	Respeto las reglas con algunos recordatorios.	A menudo recuerdo que me recuerden las reglas.	Desconozco o ignoro las reglas del juego.
Se qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Siempre aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).	Casi siempre aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).	A veces aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).	Nunca aplico en situaciones de juego (desmarques, pases a los compañeros para avanzar hacia la meta rival o cuando lanzar para hacer gol).
Se qué hacer en situación de defensa en Ringol.	Siempre aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Casi siempre aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	A veces aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).	Nunca aplico en situaciones de juego en defensa (anticipar el pase, cubrir los espacios, colaborar con los compañeros para defender y evitar que hagan gol).
Se realizar pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	Se hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Se hacer la mayoría de gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	Se hacer pocos gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.	No se hacer gestos técnicos como lanzar, golpear, recepcionar y hacer pases durante las situaciones de juego.
Muestro un comportamiento de fair play antes y al final de los partidos.	Siempre saludo y respeto a los demás antes, durante y después del juego.	Casi siempre saludo, respeto a los demás antes, durante y después del juego.	A veces saludo, respeto a los demás antes, durante y después del juego.	Nunca saludo, ni respeto a los demás antes, durante y después del juego.
Desempeño de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...).	Cumplo el rol con responsabilidad, lidera y toma decisiones justas.	Cumplo el rol de forma aceptable, aunque con poca iniciativa.	Acepto el rol pero me cuesta asumirlo o mantenerme activo.	No asumo el rol.

Fuente. Elaboración propia

Ilustración 21. Lista de control realizada 6° curso

6° PRIMARIA

LISTA DE CONTROL
Puntuación del 1 al 4, siendo 4 la más alta y 1 la más baja (1 NADA, 2 A VECES, 3 LA MAYORÍA DE VECES, 4 SIEMPRE)

Nombre de los alumnos:	Trae el aseo adecuadamente y se aseo después de la clase.	Respeto las reglas del juego.	Sabe qué hacer en situación de ataque en Ringol.	Sabe qué hacer en situación de defensa en Ringol.	Realiza pases, recepciones y lanzamientos correctamente en situaciones de juego.	Muestra un comportamiento de fair play antes, durante y al final de los partidos.	Desempeña de forma adecuada su rol (capitán, árbitro...).	Participa activamente en los juegos y paradas de reflexión.
Jennifer	4	3	2	2	3	3	3	2
Leonardo	1	3	3	3	3	3	3	2
Lucía	4	3	3	3	3	4	3	3
Juán	4	3	4	3	4	3	3	4
Narria	4	3	3	3	3	3	3	3
Victor	2	3	3	3	3	3	3	4
Rodi	4	3	3	3	3	3	3	3
Julia	4	3	3	3	3	3	3	3
Rafael	3	3	4	3	3	2	3	3
Ramón	4	3	3	3	3	3	3	4
Anhea	4	3	3	3	3	3	3	3
Aisota	4	3	3	3	3	4	3	3

Fuente. Elaboración propia