Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

TRABAJO FIN DE GRADO

SENSACIONES PRODUCIDAS EN EL ALUMNADO MEDIANTE LA PRÁCTICA DEL MÉTODO DE EDUCACIÓN DEPORTIVA EN UN DEPORTE DE CANCHA DIVIDIDA

Autora: Laura Martín García

Tutora académica: Sara Manrique Martín

Facultad de Educación de Segovia

RESUMEN

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado es analizar la implementación del bádminton en el contexto educativo, enfocándose en cómo la asignación de roles influye en la dinámica del grupo. A través de la evaluación de las sensaciones y percepciones de los estudiantes durante la práctica, se busca entender cómo este enfoque contribuye al desarrollo de valores clave como el respeto, la cooperación y la equidad. Los alumnos no solo aprenden a jugar al bádminton, sino que también asumen diferentes roles dentro del juego, lo que favorece su crecimiento personal y social. Durante la actividad, los estudiantes respetaron el material, participaron de manera activa y demostraron habilidades para resolver conflictos de forma colaborativa, promoviendo un ambiente de aprendizaje positivo y dinámico.

PALABRAS CLAVE: Bádminton, Educación Deportiva, Sensaciones, Roles.

ABSTRACT

The main objective of this Final Degree Project is to analyze the implementation of badminton in an educational context, focusing on how role assignment influences group dynamics. By evaluating pupils' feelings and perceptions during practice, we seek to understand how this approach contributes to the development of key values such as respect, cooperation, and fairness. Pupils not only learn to play badminton but also assume different roles within the game, which favors their personal and social growth. During the activity, pupils respected the equipment, actively participated, and demonstrated collaborative conflict resolution skills, promoting a positive and dynamic learning environment.

KEY WORD: Badminton, Sports Education, Sensations, Roles.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Introducción 1
2. Justificación 2
3. Objetivos y competencias 3
4. Fundamentación teórica y antecedentes 6
4.1 Trabajo de competencias tanto para el desarrollo físico como emocional y de valores 6
4.2 Motivación que se puede generar en los jugadores cuando deben asumir ciertos roles dentro de un grupo 7
4.3 Desarrollo de los modelos pedagógicos 8
4.4 Modelo de Educación Deportiva 10
4.5 Iniciación deportiva 13
4.6 Autoconstrucción de materiales 15
5. Propuesta de intervención 16
5.1 Introducción 16
5.2 Características del centro educativo y aula 16
5.3 Relación de la propuesta con los elementos curriculares 17
5.3.1 Marco normativo 17
5.3.2 Objetivos de la Situación de Aprendizaje 18
5.3.3 Competencias clave 18
5.3.4 Competencias específicas y vinculación con los descriptores operativos. Mapa de relaciones competenciales. 19
5.3.5 Saberes básicos. 19
5.4 Metodología didáctica 20
5.5 Temporalización 21
5.6 Situación de aprendizaje “El camino del triunfo” 22
5.7 Evaluación 31
5.8 Atención a la diversidad 32
6. Análisis de los resultados 33
6.1 Conclusiones a partir de los resultados obtenidos 34
6.2 Propuestas para futuras investigaciones 35
7. Conclusiones 36
8. Limitaciones y prospectivas 38
9. Referencias bibliográficas 39

10. Anexos 41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Niveles micro, meso y macro de la didáctica de la educación física. 9

Figura 2. Clasificación de Modelos Pedagógicos. 10

Figura 3. Elementos estructurales del Modelo de Educación Deportiva 12

Figura 4. Clasificación de los juegos modificados. 14

Figura 5. Calendario de las sesiones. 21

1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como propósito desarrollar una propuesta de intervención en el área de Educación Física y analizar las sensaciones que genera en los estudiantes. A través de esta iniciativa, se busca integrar el Modelo de Educación Deportiva (MED) en el ámbito escolar, resaltando su importancia, no solo en la enseñanza del deporte, sino también en la formación personal y social del alumnado.

La Educación Física es una disciplina fundamental dentro del sistema educativo, ya que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, abarcando dimensiones físicas, cognitivas, emocionales y sociales. Dentro de este contexto, la incorporación del Modelo de Educación Deportiva se presenta como una metodología que busca potenciar la participación activa de los alumnos y fomentar un aprendizaje significativo a través de la experiencia deportiva. Este modelo permite que los estudiantes asuman distintos roles dentro de una actividad, lo que les proporciona una perspectiva más amplia y enriquecedora sobre el deporte y la cooperación en equipo.

La educación deportiva desempeña un papel clave en la transmisión de valores como el compañerismo, el respeto y la cooperación. Su propósito va más allá de la competición, fomentando una visión en la que lo realmente relevante no es ganar, sino disfrutar del deporte, aprender y mejorar en equipo. En este sentido, el presente trabajo pretende destacar cómo este modelo educativo puede contribuir a una experiencia de aprendizaje inclusiva y enriquecedora para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades físicas o nivel de destreza deportiva.

El documento comienza con una justificación académica y personal sobre la necesidad de incluir el Modelo de Educación Deportiva en el currículo escolar. Se presentan diversas investigaciones y estudios previos que confirman su efectividad en la mejora del compromiso por parte de los estudiantes y el desarrollo de competencias socioemocionales. Asimismo, se analiza cómo este enfoque puede contribuir a la mejora del clima escolar y a la motivación de los estudiantes hacia la práctica deportiva.

El objetivo principal de la propuesta es analizar cómo la asignación de roles dentro de una actividad deportiva influye en la dinámica educativa y en la participación de los alumnos.

La intervención se lleva a cabo en el colegio concertado Nuestra Señora de la Fuencisla, en la provincia de Segovia. Para su desarrollo, se proporcionan los recursos necesarios y se realiza un seguimiento detallado que permita evaluar la efectividad de la actividad física en el entorno escolar. Finalmente, se analiza el impacto de esta metodología en la enseñanza de la

Educación Física y en el bienestar general de los estudiantes.

2. Justificación

Mi interés por este tema surge tanto de mi formación académica como de mis propias experiencias en el ámbito educativo. En particular, está relacionado con los aprendizajes adquiridos en la asignatura Educación Física y Salud, impartida en la Universidad de Valladolid. Durante el curso, me llamó la atención la manera en que se introducían distintos deportes a través de diversos modelos pedagógicos, lo que me hizo reflexionar sobre su impacto en el desarrollo de los estudiantes.

Entre estos modelos, el de Educación Deportiva fue el que más captó mi interés, ya que considero que ofrece una oportunidad para trabajar el autocontrol en los niños. A lo largo de mis experiencias, he observado que muchos estudiantes tienen dificultades para aceptar la derrota, lo que, en ocasiones da lugar a malas actitudes motivadas por la competitividad. Esto me llevó a plantearme la importancia de enseñarles, desde una edad temprana, que el deporte no debe ser una competición, sino un espacio para disfrutar, aprender y socializar.

Para desarrollar este enfoque, me decanté por el bádminton, un deporte que, a pesar de no ser tan común en la educación física escolar, ofrece grandes ventajas en términos de equidad y aprendizaje. Al no ser una disciplina tan popular como el fútbol o el baloncesto, la mayoría de los estudiantes parten desde un nivel similar, sin contar con diferencias en cuanto a conocimiento o habilidad previa. Esto permite que todos tengan las mismas oportunidades de aprendizaje y desarrollo dentro del juego, promoviendo un ambiente más inclusivo y motivador.

Además, para potenciar esta igualdad de participación, escogí la dinámica de la cancha dividida. Esta organización del espacio facilita que los alumnos se involucren activamente en el juego, ya que, cuando el espacio está bien estructurado, los niños comprenden mejor las dinámicas, respetan más las reglas y trabajan en equipo de forma más natural. Al delimitar las áreas de juego, se crea un ambiente más ordenado y equilibrado, donde todos pueden aprender y disfrutar.

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG), quiero demostrar cómo la combinación del modelo de educación deportiva con el bádminton y la cancha dividida puede transformar la manera en que los niños se relacionan con el deporte. Este enfoque innovador no solo mejora la organización del juego, sino que, sobre todo, **potencia valores esenciales como el respeto, la cooperación y la equidad**. Más allá de la técnica deportiva, **busco promover un**

aprendizaje integral que permita a los niños desarrollarse física, emocional y socialmente, disfrutando de la actividad física sin la presión competitiva.

Como estudiante del Grado de Educación Primaria, mi formación se orienta a preparar profesionales capaces de responder a las necesidades educativas de esta etapa, diseñando propuestas pedagógicas efectivas y adaptadas a la realidad de cada estudiante. Este TFG representa una oportunidad para aplicar y perfeccionar competencias fundamentales que son esenciales en la labor docente.

Entre ellas, tras haber leído la guía didáctica proporcionada por la Universidad de Valladolid, destaco:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje inclusivos, capaces de adaptarse a las características individuales de cada estudiante, garantizando su participación activa y su progreso real.
- Fomentar un ambiente de convivencia positivo, donde la resolución pacífica de conflictos, la igualdad de género y el respeto a los derechos humanos sean principios cotidianos, no solo teóricos.
- Crear espacios de aprendizaje que inspiren la educación democrática y formen ciudadanos activos, responsables y conscientes de su papel en la sociedad.
- Adaptar la enseñanza a un mundo en constante cambio, mediante la reflexión crítica y continua sobre la práctica docente, asegurando su pertinencia y efectividad.
- Integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como herramientas poderosas, para enriquecer la experiencia educativa y fomentar la diversidad cultural de manera significativa.

Mi objetivo, como futura docente, es contribuir al desarrollo integral de la profesión, ofreciendo soluciones innovadoras y efectivas que puedan marcar la diferencia en la vida de los estudiantes y en la calidad del sistema educativo.

3. Objetivos y competencias

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) es **analizar la implementación de un deporte, a través de la asignación de roles, dentro de la dinámica educativa**. Este enfoque pretende favorecer un aprendizaje cooperativo, inclusivo y más centrado en el desarrollo personal y colectivo de los alumnos, promoviendo la experiencia deportiva como una herramienta de crecimiento integral. De este objetivo principal, derivan

los siguientes objetivos específicos:

- Eliminar la competencia en el contexto de deportes de cancha dividida, buscando transformar la práctica deportiva en un espacio de colaboración y disfrute mutuo, donde los participantes no se vean obligados a competir entre sí, sino a trabajar en conjunto hacia objetivos comunes.
- Fomentar la vivencia de un clima de festividad en las actividades deportivas, donde se valore la diversión, el compañerismo y el respeto mutuo, promoviendo un ambiente positivo y motivador, que permita a los alumnos disfrutar del deporte de manera saludable y enriquecedora.
- Comprobar el desempeño individual de los participantes, en el cumplimiento de sus roles, durante cada partido de temporada y en la fase de preparación. Se busca que los estudiantes reflexionen sobre las distintas posiciones que se asumen en el deporte y su importancia dentro del equipo.

En el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, que regula la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, se establece, en su Anexo I, que el Perfil de salida del alumnado al finalizar la enseñanza básica es una herramienta esencial para concretar los principios y objetivos del sistema educativo en esta etapa. Este perfil define un conjunto de competencias que los estudiantes deben haber desarrollado al terminar la educación primaria, y que están orientadas a enfrentar los retos del siglo XXI.

Para este Trabajo de Fin de Grado (TFG), considero que las siguientes competencias generales son clave para comprender cómo la educación deportiva puede contribuir a un desarrollo integral del alumnado.

- *"Desarrollar un espíritu crítico, empático y proactivo para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan."* A través de la educación deportiva se ofrece un espacio privilegiado para experimentar valores como la cooperación y el respeto mutuo, ayudando a que los estudiantes desarrollen empatía y comprensión ante situaciones de exclusión.
- *"Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica."* Los alumnos tienen la oportunidad de enfrentar situaciones conflictivas de manera directa, pero también de aprender a resolverlas con respeto y diálogo. La práctica deportiva fomenta habilidades como la negociación y la cooperación, herramientas esenciales para la resolución no violenta de disputas en la vida diaria.

- *"Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad."* Al trabajar en equipo, los estudiantes no solo desarrollan habilidades sociales, sino que también aprenden a valorar la importancia de contribuir al bien común, tanto dentro como fuera del aula.
- *"Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último."* Al combinar actividad física con reflexión y toma de decisiones, les enseña a evaluar los riesgos y beneficios de sus acciones, fomentando una actitud crítica y consciente hacia el aprendizaje. Este enfoque permite que los alumnos, más allá de aprender una técnica o habilidad específica, sean capaces de aprender de sus experiencias y de adaptarse a los cambios con confianza.

Las competencias mencionadas son fundamentales para formar discentes, que no solo sean capaces de afrontar los desafíos académicos, sino también los sociales y emocionales, que enfrentarán en su vida adulta. La educación deportiva es un espacio perfecto para desarrollar valores como la cooperación, el respeto, la empatía y la resiliencia.

En relación con las competencias específicas del área de Educación Física, tal y como se establece en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, destacan particularmente las siguientes:

- **Competencia específica 3**: **Desarrollo de procesos de autorregulación e interacción.** Esta competencia promueve que los estudiantes desarrollen una mayor capacidad para autorregularse en diferentes situaciones. Esto implica que los alumnos aprendan a controlar sus emociones, manejar sus impulsos y tomar decisiones de manera autónoma, al mismo tiempo que interactúan de forma respetuosa y cooperativa con los demás.
- **Competencia específica 4: Reconocimiento y práctica de manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz.** Los alumnos deben tener la oportunidad de explorar diferentes maneras de moverse, divertirse y expresarse a través del cuerpo.

Estas competencias son cruciales para fomentar el crecimiento emocional y social de los estudiantes. Al integrar estos aprendizajes en las actividades de Educación Física, se contribuye a formar individuos más completos, conscientes de su cuerpo, su entorno y sus relaciones con los demás.

4. Fundamentación teórica y antecedentes

En este apartado se presenta una fundamentación teórica que sirve de base para el desarrollo de la situación de aprendizaje en el contexto del centro educativo. El contenido se organiza siguiendo un enfoque progresivo, que parte de conceptos generales y avanza gradualmente hacia lo específico. En primer lugar, se aborda la importancia del trabajo en competencias físicas y emocionales dentro del área de Educación Física, destacando su impacto en el desarrollo integral del alumnado. Se analiza el papel de los modelos pedagógicos y su aplicación en los deportes de cancha dividida. Finalmente, se reflexiona sobre las experiencias y sensaciones que la implementación de estas estrategias puede generar en los discentes, destacando un impacto significativo en el proceso educativo.

4.1 Trabajo de competencias tanto para el desarrollo físico como emocional y de valores

De acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se regula la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Primaria (España, 2022), se destaca la importancia de desarrollar, de manera integral, diversas capacidades en el alumnado, para afrontar con éxito las múltiples situaciones motrices a las que se enfrentarán a lo largo de su vida. Estas capacidades no se limitan únicamente al ámbito cognitivo y motor, sino que también abarcan las dimensiones afectivo-motivacionales, las relaciones interpersonales y la inserción social. En este sentido, se resalta la necesidad de que los discentes aprendan a gestionar sus emociones y desarrollen habilidades sociales en contextos de práctica motriz, promoviendo así un desarrollo integral y equilibrado.

Por consiguiente, según el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, las competencias específicas del área de Educación Física relacionadas con el ámbito de las emociones y los valores son, principalmente, las competencias 3 y 4.

La **competencia específica 3** enfatiza la importancia de *"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 etnoculturales, 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"*. Por su parte la **competencia específica 4** se centra en *"reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas,*

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

Ambas competencias promueven el desarrollo emocional y la adquisición de valores fundamentales, como el respeto, la empatía y la cooperación, a través de la Educación Física. De esta manera, se contribuye a una formación integral de los discentes en la etapa de Educación Primaria, fomentando tanto su crecimiento personal como su interacción social en diversos contextos.

Martín et al. (2005) destacan la importancia de la actividad física y el deporte como herramientas educativas fundamentales para promover valores, especialmente en jóvenes en situaciones de riesgo. Estas prácticas no solo favorecen el desarrollo físico, sino que también contribuyen al desarrollo personal y social, promoviendo habilidades como el respeto, la cooperación y la integración social.

Asimismo, los autores resaltan el potencial transformador de estas actividades para modificar actitudes y comportamientos, ofreciendo un entorno ideal para la transmisión de valores y la inclusión, tanto en el ámbito educativo como en el comunitario. Este enfoque subraya la importancia de la Educación Física como un medio eficaz para trabajar valores y habilidades socioemocionales en las etapas escolares.

4.2 Motivación que se puede generar en los jugadores cuando deben asumir ciertos roles dentro de un grupo

A través de las sensaciones, los estudiantes deben desarrollar un sentimiento de grupo que favorezca tanto el conocimiento del deporte como la mejora de la técnica y la táctica, además del respeto hacia los compañeros, los rivales, los materiales y las instalaciones.

En el ámbito educativo, el alumnado de origen migrante o con dificultades en la socialización puede experimentar exclusión o falta de atención durante su proceso escolar. En este contexto, fomentar que los estudiantes adopten roles dentro del grupo contribuye significativamente a que se sientan reconocidos y valorados. Diversas investigaciones destacan el impacto positivo de estas dinámicas en su integración y desarrollo personal.

La investigación de Maxera et al. (2018) sobre los efectos de una intervención en las variables motivacionales de estudiantes de primaria resalta la implementación del Modelo de Educación Deportiva y el impacto de la dinámica de roles en dichas variables. Los resultados obtenidos reflejan un incremento en la participación activa, la cooperación y el disfrute de las

actividades físicas. Además, se observó un cambio positivo en la percepción que los niños tienen sobre el deporte, lo que favoreció un mayor compromiso y motivación en su práctica.

Otro estudio relevante es el de Calderón et al. (2010), quienes exploraron la implementación inicial del Modelo de Educación Deportiva en el ámbito de la educación primaria. Este modelo, según los autores, no solo facilita el proceso de aprendizaje en los estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo profesional de los docentes. La propuesta se centra en ofrecer experiencias más significativas en la enseñanza del deporte, al fomentar valores como la participación activa, la cooperación y la responsabilidad dentro del grupo. Además, se resalta cómo este enfoque pedagógico crea un ambiente educativo más enriquecedor, que favorece no solo el aprendizaje deportivo, sino también el desarrollo integral de los alumnos. Los resultados de la investigación confirman que el modelo representa una herramienta efectiva para transformar la enseñanza del deporte en el contexto escolar.

Profundizando en cómo la motivación individual y grupal aumenta cuando los alumnos se sienten parte activa de un equipo, podemos resaltar lo señalado por García-López et al. (2012, como se cita en Evangelio et al., 2016). Estos autores destacan que la participación de los alumnos tiende a ser más activa en aquellas etapas del proceso educativo en las que se les otorga un mayor grado de autonomía. En el Modelo de Educación Deportiva (MED), esto se observa en momentos clave, como la temporada regular y la fase final, donde los estudiantes tienen mayor libertad para tomar decisiones y asumir un rol más relevante dentro de las dinámicas establecidas. Este enfoque no solo fomenta su implicación directa en las actividades, sino que también promueve un aprendizaje más significativo, al convertirlos en los principales protagonistas de su propio proceso educativo.

Uno de los aspectos clave que contribuye a una mayor participación de los estudiantes es la asignación de roles y la responsabilidad que implica desempeñar tareas específicas dentro del grupo. Se ha observado que los alumnos de mayor edad o con más madurez presentan una mayor facilidad para asumir estas funciones, así como una mejor comprensión del MED, sus componentes y los valores que promueve.

4.3 Desarrollo de los modelos pedagógicos

La metodología utilizada para impartir las clases, se organiza en tres niveles fundamentales (véase Figura 1).

En primer lugar, en el **nivel micro,** se encuentra la estrategia de enseñanza, que hace

referencia a la actuación del docentes en el aula para favorecer el aprendizaje.

En el **nivel meso,** se ubican los estilos de enseñanza, que representan las diferentes maneras en que el docente organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a las características y necesidades del alumnado.

Por último, en el **nivel macro**, se sitúan los modelos pedagógicos, los cuales no solo se centran en el docente y el discente, sino que también incluyen el contenido y el contexto en el que se desarrolla el proceso educativo, proporcionando una visión más amplia e integral.

Figura 1. Niveles micro, meso y macro de la didáctica de la educación física.

Fuente: Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., & Fernández-Río, J. (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León.

El **modelo pedagógico**, considerado el nivel macro dentro de la didáctica en Educación Física, no reemplaza a los estilos de enseñanza, sino que los integra dentro de sus estructuras. Su enfoque se centra en que el alumnado se convierta en el protagonista del proceso de aprendizaje.

Es un error entender los modelos pedagógicos como una simple agrupación de estilos de enseñanza según las necesidades del momento. Aunque en ciertos casos algunos modelos pedagógicos pueden parecer similares a determinados estilos de enseñanza, estas semejanzas suelen ser superficiales, ya que las intenciones que guían cada modelo difieren de las ideas iniciales en las que se basan los estilos de enseñanza (Mosston, 1966; Fernández-Río et al., 2016).

Según Manrique Arribas (s.f.), los modelos pedagógicos se entienden como estructuras que facilitan al docente el desarrollo de unidades didácticas. Estas incluyen un plan de enseñanza, una base teórica, resultados concretos del aprendizaje, actividades secuenciadas, comportamientos esperados de docentes y discentes durante su aplicación, estructuras de tareas, medidas para valorar los aprendizajes y mecanismos para evaluar su correcta implementación.

En cuanto a su clasificación (véase Figura 2), los modelos pedagógicos se dividen en dos categorías principales: **consolidados** y **emergentes**.

Dentro del primer grupo se incluyen *aprendizaje cooperativo*, la *educación deportiva*, los *modelos centrados en el juego* y la *enseñanza de la responsabilidad personal y social*.

Por otro lado, los modelos emergentes agrupan propuestas más actuales, entre las que se encuentran: 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*.

Además, cabe destacar la **hibridación** entre modelos pedagógicos, un enfoque que consiste en la combinación de varios modelos con el objetivo de aprovechar sus fortalezas y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 2. Clasificación de Modelos Pedagógicos.

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

4.4 Modelo de Educación Deportiva

El Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, establece en su preámbulo que *"la educación debe contribuir al pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades de los*

alumnos". Este enfoque se alinea con el artículo 27.2 de la Constitución Española, que señala que *"la educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana en el respeto a los principios democráticos de convivencia y a los derechos y libertades fundamentales"*.

Para ello, Siedentop (1982) propuso un modelo de enseñanza conocido como ***Sport Education***, traducido como **Modelo de Educación Deportiva (ED)**. Este modelo busca simular las características contextuales predominantes del deporte y emplea una metodología centrada en el alumnado, otorgándole de manera gradual mayor responsabilidad en su proceso de aprendizaje.

El diseño de este modelo surgió, principalmente, de la inquietud de Siedentop por encontrar formas más educativas de presentar el deporte en el currículum escolar, situando al discente como protagonista de su propio aprendizaje. Durante el desarrollo de la Unidad Didáctica (UD), el profesorado adopta un enfoque progresivo, asignando de forma gradual mayores responsabilidades al alumnado (Méndez Giménez, 2009).

La implementación de este modelo en el ámbito escolar tiene como objetivo principal **formar estudiantes competentes, cultos y deportistas**, fomentando tanto su aprendizaje técnico como su desarrollo integral en el ámbito deportivo, todo ello basado en un enfoque de valores.

Para lograr esto, la ED se compone de **seis características** fundamentales: temporada, afiliación, competición formal, realización de registros, festividad y acontecimientos finales. A continuación, se procederá a definir brevemente cada una de ellas.

El primer aspecto clave del modelo educativo es la **temporada**, que permite estructurar y organizar las actividades educativas a lo largo del tiempo. Su finalidad es ayudar a los estudiantes a avanzar de forma progresiva, estableciendo metas claras y proporcionando una retroalimentación continua. De este modo, se facilita que el alumnado experimente una evolución clara y demuestre el aprendizaje adquirido al final del proceso.

La **competición** juega un papel importante, ya que motiva a los estudiantes a superarse, aplicar los conocimientos aprendidos y enfrentarse a desafíos de manera activa y constante. Este elemento no solo fomenta una rivalidad positiva y el esfuerzo individual, sino que también fortalece el trabajo en equipo, promoviendo la colaboración y el aprendizaje conjunto entre los participantes.

Otro elemento relevante es la **afiliación**, que se centra en la formación y el trabajo dentro de un grupo. Fomenta valores esenciales como la cooperación, la confianza y el apoyo

mutuo, contribuyendo tanto a mejorar las relaciones interpersonales como a potenciar el rendimiento colectivo.

El **clima de festividad** aporta un componente de disfrute y entusiasmo a las actividades educativas y deportivas. Elementos como los cánticos o los himnos, generan un ambiente más ameno y participativo. Esto permite que los estudiantes no solo se fijen en su rendimiento, sino que también disfruten de la experiencia.

Por otro lado, el **registro de datos** consiste en documentar y realizar un seguimiento detallado del desempeño del alumnado. Este proceso permite evaluar el progreso tanto individual como grupal, considerando aspectos como el esfuerzo, los logros alcanzados, las áreas a mejorar y el comportamiento. La información obtenida proporciona una retroalimentación clara, objetiva y precisa sobre la evolución del aprendizaje y el desarrollo personal.

Finalmente, el **acontecimiento final** cierra el proceso educativo con una celebración, similar a los eventos deportivos. Este momento reúne todo el esfuerzo, aprendizaje y dedicación del alumnado, ofreciéndoles un espacio donde puedan demostrar sus habilidades en un entorno competitivo y festivo. Además de reconocer los resultados obtenidos, este evento celebra la experiencia vivida, el crecimiento personal y el fortalecimiento del trabajo en equipo.

Figura 3. Elementos estructurales del Modelo de Educación Deportiva

Fuente: Méndez, A. (2010). El Aprendizaje Cooperativo, la Enseñanza Comprensiva y el Modelo de Educación Deportiva: revisión de analogías, características e hibridaciones. In *VII Congreso internacional de actividades físicas cooperativas* (pp. 1-30).

Según Manrique Arribas (s.f.), los aspectos clave a considerar en la evaluación incluyen elementos como el trabajo en equipo (afiliación), los roles asumidos y su desempeño, las actividades realizadas, los puntos positivos de la temporada, los aspectos a mejorar y cualquier otro elemento que se considere relevante.

Además, se sugiere que, el día del evento final o en una fecha posterior, se lleve a cabo una actividad de cierre. Durante esta actividad, se pueden plantear preguntas a los estudiantes sobre qué ha sido lo mejor de la temporada y qué aspectos podrían mejorarse en futuras ocasiones.

Asimismo, se recomienda repasar los estándares de aprendizaje abordados durante el proceso, utilizando estrategias como la técnica del pulgar, que permite a los estudiantes expresar de manera sencilla su percepción sobre los aprendizajes adquiridos.

Este enfoque fomenta la reflexión y el análisis crítico, tanto a nivel individual como grupal, consolidando así el aprendizaje y el desarrollo alcanzado.

4.5 Iniciación deportiva

La iniciación deportiva se refiere, de manera tradicional, al período en el que el niño comienza a adquirir conocimientos específicos relacionados con la práctica de uno o más deportes (Blázquez, 1986, citado en Sánchez & Ramírez, 1999).

Al comenzar con la iniciación deportiva, es fundamental considerar diversos factores que, según Hernández-Moreno (2000), tienen influencia en el proceso. Entre ellos se encuentran: las características individuales del alumnado, las particularidades propias del deporte que se practique, teniendo en cuenta su estructura y dinámica, y el contexto en el que se desarrolla dicha actividad.

Con esto, podemos concluir que la iniciación deportiva representa los primeros pasos del alumnado en la práctica de un deporte nuevo, en los cuales se adquieren tanto la estructura básica de la actividad como las habilidades fundamentales. Todo ello debe ser planificado considerando las necesidades y características específicas de cada estudiante.

En la actualidad, existe una amplia variedad de juegos modificados, los cuales se agrupan en cinco familias de juegos deportivos (véase Figura 4), y que Méndez Giménez (2003, citado en Delgado, 2022) define de manera individual cada uno de ellos.

En primer lugar, los **juegos de blanco o diana** se caracterizan por la participación alternada de dos jugadores o equipos rivales, quienes envían un móvil hacia una diana con el objetivo de alcanzar, aproximarse o desplazar el móvil con la mayor precisión posible. Entre

los ejemplos más comunes de esta categoría se encuentran los bolos, los dardos y el golf.

Por otro lado, los **juegos de bate y campo** como aquellos en los que el objetivo principal es golpear un móvil para enviarlo fuera del alcance del equipo contrario, dentro de los límites del terreno de juego, con el propósito de conseguir el mayor número de carreras. Cabe destacar que únicamente el equipo que está bateando, es decir, en ataque, tiene la posibilidad de puntuar. Algunos ejemplos de esta categoría son el béisbol y el cricket.

En cuanto a los **juegos de cancha dividida**, se caracterizan por situar a los jugadores en espacios opuestos, separados por un elemento como una red, una cuerda, una raya o un espacio muerto. El objetivo es lanzar el móvil por encima de esta división hacia el campo contrario, procurando que el rival no pueda devolverlo. Ejemplos representativos de esta categoría incluyen el pádel, el bádminton y el voleibol.

Los **juegos de muro o pared** se caracterizan por utilizar un muro, al cual se envía el móvil durante el desarrollo del juego. Este tipo de juegos comparte similitudes con los juegos de cancha dividida, ya que el objetivo principal es impedir que el adversario pueda devolver el móvil después de que impacte contra el muro. En esta categoría, cabe destacar el frontón o el squash.

Finalmente, los **juegos de invasión** enfrentan a dos equipos cuyo objetivo es avanzar hacia el terreno contrario para alcanzar su meta y puntuar. Al mismo tiempo, cada equipo debe defender su propia meta para impedir que el rival anote.

Figura 4. Clasificación de los juegos modificados.

Fuente: Hastie (2010), citado en Delgado, D. Á. (2022). *Metodologías de enseñanza para Educación Física e iniciación deportiva*. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, *27*(287).

En el presente trabajo, nos centraremos en el bádminton, un deporte que forma parte de la categoría de cancha dividida.

Cardentey et al. (2020) describen el **bádminton** como un deporte de raqueta que se juega en un formato de oposición, donde los participantes se enfrentan entre sí en diversas modalidades, ya sea de manera individual o en parejas. Este deporte destaca por la necesidad

de precisión, rapidez y estrategia, ya que los jugadores deben golpear un volante con la raqueta para enviarlo al campo contrario, con el objetivo de evitar que el rival logre devolverlo correctamente. Además, la estructura del juego, junto con la posibilidad de competir en distintas categorías, favorece la inclusión de personas con diferentes características, consolidando al bádminton como una disciplina accesible y dinámica dentro del deporte.

De acuerdo con Bádminton México (n.d.), incorporar este deporte en las escuelas genera múltiples beneficios, tanto físicos como sociales, contribuyendo de manera significativa al desarrollo integral de los estudiantes. Un estudio publicado en el *Journal of Physical Education and Sport* (citado en Bádminton México) demuestra que la práctica de este deporte en los centros escolares mejora la condición física de los discentes. En concreto, se destacan incrementos en la fuerza muscular y la flexibilidad, factores imprescindibles para lograr un desarrollo físico equilibrado y saludable.

Los estudiantes mejoraron tanto en la coordinación gruesa, que abarca movimientos amplios, como correr y saltar, como en la coordinación fina, necesaria para realizar acciones precisas, como golpear el volante con la raqueta, gracias a la práctica de dicho deporte.

Durante los torneos escolares, los discentes valoran de una manera más directa el trabajo en grupo. Por ello, los alumnos que participaron en estas actividades desarrollaron una mayor confianza en sí mismos para relacionarse socialmente y, al mismo tiempo, reforzaron valores como el compañerismo y el trabajo en equipo. Estas habilidades son fundamentales para su crecimiento personal y emocional.

4.6 Autoconstrucción de materiales

Dado que, en muchas ocasiones, los centros educativos no disponen de los recursos o materiales suficientes para llevar a cabo algunas de las actividades, una alternativa efectiva es promover el uso de materiales autoconstruidos. Esta solución no solo permite hacer frente a la falta de recursos, sino que también fomenta la creatividad, la participación activa y el sentido de responsabilidad de los estudiantes. Además, al involucrar a los alumnos en el proceso de creación de los materiales, se favorece el desarrollo de habilidades prácticas y se contribuye a un aprendizaje más significativo. Este enfoque también refuerza el trabajo en equipo y la cooperación, ya que los estudiantes suelen colaborar para diseñar y fabricar los materiales necesarios para las actividades.

Según Méndez-Giménez (2013), la investigación sobre el uso de materiales autoconstruidos en la enseñanza deportiva escolar destaca que, en términos generales, la

investigación sobre las percepciones de los usuarios de materiales autoconstruidos muestra que su uso es considerado útil, atractivo y entretenido por todos los participantes, independientemente de su género, edad o nivel educativo. Los participantes en diversos estudios han expresado un alto grado de satisfacción con la experiencia. El hecho de haber creado sus propios materiales y poder utilizarlos eleva las expectativas de práctica, tanto dentro como fuera del aula, además de mejorar su percepción de competencia (en habilidades deportivas como lanzamientos, pases, recepciones, entre otras), su relación con los demás y su autonomía.

En lo que respecta al bádminton, es posible fabricar tanto las indiacas como las raquetas, utilizando materiales sencillos y fácilmente accesibles. Para hacer las indiacas, se pueden emplear materiales como plástico, cartón o plumas, mientras que las raquetas se pueden elaborar con madera, plástico o materiales reciclados. Así, los alumnos no solo adquieren conocimientos sobre las técnicas y normas del bádminton, sino que también desarrollan una conciencia sobre la importancia de la sostenibilidad y el reciclaje de materiales.

El rol del docente en este proceso es clave, ya que, a través de la fabricación y el uso de estos materiales autoconstruidos, tiene la posibilidad de incorporar contenidos de áreas como la ciencia o la tecnología, promoviendo un aprendizaje más amplio que trasciende la actividad física y enriquece la experiencia educativa.

5. Propuesta de intervención

5.1 Introducción

Este apartado recoge la propuesta de intervención didáctica, desarrollada con alumnos de 4º de Educación Primaria, en un centro concertado situado en Segovia. Las edades de los estudiantes oscilan entre 9 y 10 años. Posteriormente, se describen las particularidades del centro educativo y del aula.

5.2 Características del centro educativo y aula

El lugar en el que se llevó a cabo la intervención es un centro de titularidad concertada. Su proyecto educativo se basa en la innovación metodológica, la atención a la diversidad, el plurilingüismo, la integración de las nuevas tecnologías como herramientas de aprendizaje y la promoción del deporte como parte de la educación integral.

El colegio desarrolla un itinerario educativo progresivo que acompaña al alumno en

cada etapa de su formación, comenzando desde Educación Infantil (EI) hasta llegar finalmente al Bachillerato.

El aula en la que se desarrolló la experiencia educativa está compuesta por 25 estudiantes de 4º de Primaria, con edades comprendidas entre 9 y 10 años. Su contexto socioeconómico es mayoritariamente medio, mientras que su nivel cultural tiende a ser medio-alto. Proceden de familias cuyos progenitores ejercen, en su mayoría, profesiones relacionadas con la administración, el funcionariado, el sector industrial y el ámbito sanitario, lo que favorece un entorno familiar estructurado y con acceso a recursos educativos.

5.3 Relación de la propuesta con los elementos curriculares

En este apartado se abordan, en primer lugar, las leyes que tienen relevancia en la elaboración de la propuesta de intervención, junto con las competencias clave, los objetivos de etapa y los saberes básicos establecidos en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, que regula la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, de donde se extrae dicha información. A continuación, se presenta la organización temporal basada en las actividades planteadas en la propuesta de intervención.

5.3.1 Marco normativo

Para la elaboración de la presente propuesta de intervención, se han tomado como referencia los siguientes documentos normativos:

- Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación (LODE) desarrolla los principios que, en materia de educación, contiene la Constitución Española.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León.

5.3.2 Objetivos de la Situación de Aprendizaje

Esta Situación de Aprendizaje (SA) está diseñada de manera que los estudiantes deben cumplir con los objetivos establecidos para la misma.

Objetivo general:

- Adquirir nociones básicas del bádminton, asumiendo roles dentro de un equipo.

Objetivos específicos:

- Fomentar el trabajo en equipo y cooperación
- Fabricar material autoconstruido
- Mejorar la coordinación y control del volante
- Promover la concentración y control motor fino
- Promover la competición desde el respeto
- Autoevaluar de manera crítica

5.3.3 Competencias clave

El área de Educación Física contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave, establecidas en el Artículo 9 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo. Para la presente propuesta, se tratan únicamente dos competencias claves con el fin de que los discentes logren un desarrollo personal de calidad, tanto en su vida dentro del centro como fuera.

Las competencias tienen una presencia significativa a lo largo de todas las sesiones.

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender.** La competencia se desarrolla de manera gradual a medida que los estudiantes asuman los roles y funciones que deben desempeñar.
- **Competencia en comunicación lingüística.** Se fomenta la interacción social entre los estudiantes, quienes se comunican y comparten ideas y sentimientos. En particular, se promueve la comunicación oral durante toda la sesión, y al final, a través de actividades, se recogen las sensaciones generadas en los alumnos.

5.3.4 Competencias específicas y vinculación con los descriptores operativos.

Mapa de relaciones competenciales.

En esta situación de aprendizaje se trabajan de forma integrada dos competencias clave del área de Educación Física: la Competencia Específica 3, centrada en la autorregulación personal y la interacción con los demás, y la Competencia Específica 4, relacionada con el conocimiento, valoración y práctica de manifestaciones físico-deportivas propias de la cultura motriz.

A través de metodologías activas como el trabajo cooperativo, la rotación de roles y la toma de decisiones en el juego, el alumnado aprende a gestionar sus emociones, a respetar normas y a colaborar de forma constructiva con sus compañeros. Esto contribuye directamente al desarrollo de su autonomía personal, su sentido de la responsabilidad y sus habilidades sociales.

Además, la práctica del bádminton se presenta como una oportunidad para explorar una modalidad deportiva actual, favoreciendo no solo el disfrute de la actividad física, sino también la comprensión del deporte como un elemento cultural y social. De este modo, se promueve una actitud positiva hacia la práctica deportiva y se amplía el bagaje motriz del alumnado.

Todas estas conexiones se reflejan en el Mapa de Relaciones Competenciales (véase Anexo 13), donde se establece la correspondencia entre las competencias específicas y los descriptores operativos. Esta planificación garantiza una enseñanza coherente y significativa, que no solo mejora la competencia motriz, sino que también impulsa el crecimiento personal y social del alumnado a través de una experiencia educativa rica, motivadora y con sentido.

5.3.5 Saberes básicos.

La situación de aprendizaje diseñada permite abordar de forma integrada cuatro bloques de saberes básicos establecidos en el área de Educación Física, según el Decreto 38/2022. Esta integración se lleva a cabo mediante propuestas motrices contextualizadas, cooperativas y creativas, que no solo responden a los objetivos curriculares, sino que también promueven el desarrollo integral del alumnado desde una perspectiva activa, reflexiva y participativa.

En lo referente al Bloque A, se busca que el alumnado adopte hábitos de vida saludables a través de la práctica habitual de actividad física. Durante las sesiones, se abordan temas como la importancia de calentar antes del ejercicio, mantener una buena higiene o prevenir lesiones. Más allá de lo físico, se pretende que los estudiantes comprendan el valor del ejercicio para su

bienestar general.

El Bloque B se trabaja cuando los alumnos y alumnas asumen distintos roles dentro de la actividad, como pueden ser jugadores, árbitros, entrenadores o responsables del material. De este modo, participan activamente en la organización de las sesiones, lo que favorece su autonomía, sentido de la responsabilidad y capacidad para trabajar en equipo.

En relación con el Bloque C, las situaciones motrices propuestas —que incluyen juegos, partidos y dinámicas cooperativas— plantean retos cognitivos que exigen al alumnado tomar decisiones, resolver conflictos y aplicar estrategias en función del contexto. Estas experiencias fomentan el desarrollo del pensamiento táctico, la creatividad en la acción motriz y la flexibilidad para adaptarse a entornos cambiantes, habilidades clave tanto en el ámbito deportivo como en la vida cotidiana.

Por último, el Bloque D se articula a través de dinámicas que favorecen la interacción social, la reflexión compartida y el respeto por las normas y las personas. El diálogo, la cooperación y el juego limpio se convierten en herramientas pedagógicas para fortalecer la empatía, mejorar la gestión emocional y consolidar un clima de convivencia positivo, inclusivo y respetuoso.

En el Anexo 14 se presenta una tabla relacional que recoge los elementos legislativos abordados a lo largo de la situación de aprendizaje.

5.4 Metodología didáctica

La metodología principal de este trabajo es el **Modelo de Educación Deportiva**, ya que se estructura el proceso de enseñanza en diferentes fases (pretemporada, temporada y fase final), simulando el desarrollo de una competición. Además, se asignan roles específicos a los estudiantes, permitiéndoles asumir responsabilidades dentro del equipo y desarrollar habilidades, como el liderazgo, la toma de decisiones y el trabajo en equipo.

Asimismo, el **Aprendizaje Cooperativo** desempeña un papel fundamental en la propuesta, pues cada sesión está diseñada para fomentar la colaboración, el respeto y la comunicación entre los estudiantes. Para reforzar este enfoque, se incluyen dinámicas como la formación de equipos mediante puzles, la fabricación de material autoconstruido y las reflexiones grupales, que permiten a los alumnos evaluar su esfuerzo y aprender a partir de la experiencia con sus compañeros.

Por otro lado, el **Aprendizaje por Descubrimiento** está presente en la propuesta, ya

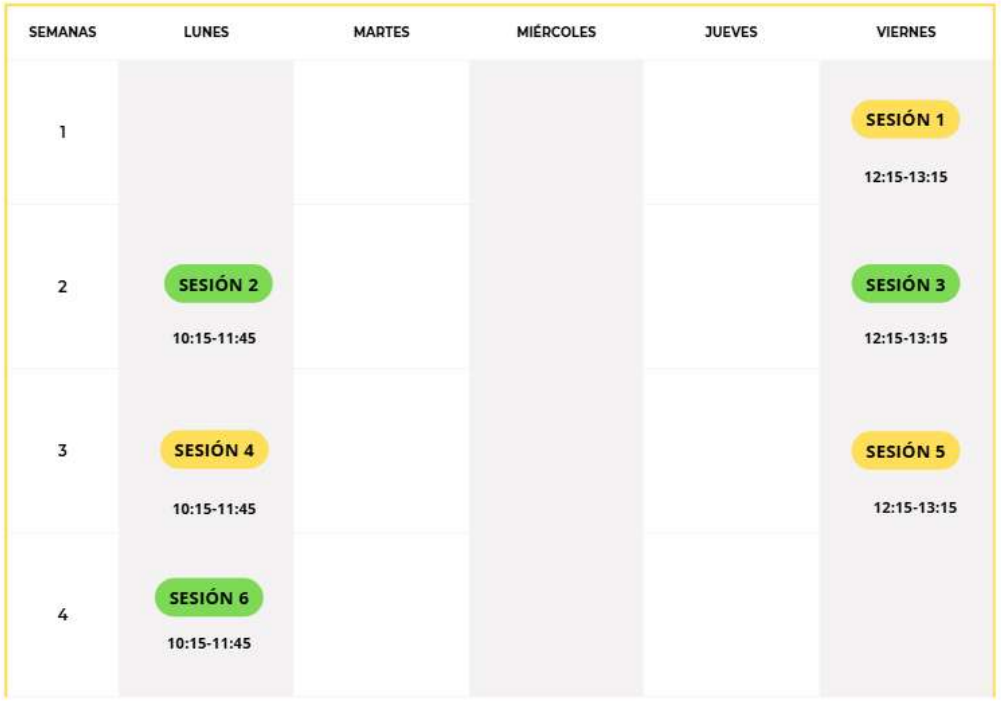
que los alumnos exploran estrategias por sí mismos, responden preguntas reflexivas sobre las reglas del juego y experimentan diferentes situaciones en la competición. Además, la asignación de roles dentro del equipo favorece el autoconocimiento, permitiendo a los discentes identificar tanto sus fortalezas como sus áreas de mejora.

Finalmente, esta propuesta también se basa en el **Modelo Comprensivo del Deporte**, ya que prioriza la comprensión del juego por encima de la adquisición de habilidades técnicas. En este sentido, se fomenta que los estudiantes tengan libertad para aplicar tácticas y estrategias en los partidos, lo que les permite desarrollar un pensamiento más crítico y una visión global del deporte.

5.5 Temporalización

La propuesta de intervención está planificada para desarrollarse a lo largo de un periodo de **tres semanas**, con **dos sesiones por semana**. En la programación se ha tenido en cuenta el tiempo no efectivo, el cual es inevitable y está presente en todas las sesiones. Por este motivo, se ha establecido una duración de **80 minutos** los lunes y **50 minutos** los viernes, teniendo en cuenta solo el tiempo efectivo. De este modo, se busca garantizar un trabajo adecuado y de calidad en cada una de las sesiones.

Figura 5. Calendario de las sesiones.



Fuente: Elaboración propia

5.6 Situación de aprendizaje "El camino del triunfo"

La presente propuesta de intervención consta de seis sesiones de Educación Física, cada una enfocada en el desarrollo progresivo de las diferentes fases de la educación deportiva.

A partir de la tercera sesión, en la que se introduce la estructura de la temporada, los partidos tendrán una duración de 30 minutos. Cada encuentro consistirá en un único set a 21 puntos, donde gana el primer equipo que alcance los 21 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.

Además, se implementarán cambios de campo: el primero cuando un equipo alcance los 7 puntos y el segundo cuando se llegue a 14 puntos.

Finalmente, se celebrará un evento en el que se entregarán premios, siguiendo el formato de las competiciones deportivas.

A través de esta programación, se espera que los alumnos adquieran nociones básicas del bádminton y, al mismo tiempo, desarrollen la capacidad de asumir diferentes roles dentro de un equipo, promoviendo así valores como la cooperación, el respeto y la responsabilidad en el ámbito deportivo.

SESIÓN I	
FASE: Contenido	**DURACIÓN**: 50´
Recursos materiales, espaciales y humanos	
➢ Fichas de puzle ➢ Volantes y raquetas de bádminton ➢ Una red (o una cuerda a la altura correcta) ➢ Globo ➢ Bolsas de plástico ➢ Ficha de equipo ➢ Conos o cinta para marcar las zonas de saque y límites de la cancha ➢ Pizarra o cartulina para destacar las reglas	
Objetivos	
✓ Trabajar las normas básicas del bádminton ✓ Fomentar el trabajo en equipo y cooperación ✓ Fabricar material autoconstruido	
Desarrollo	

Para iniciar la actividad, se formarán los equipos, lo que tomará aproximadamente **20 minutos**. Se esconderán fichas de varios **puzles** (ver Anexo 1), y cada alumno deberá coger una. Una vez que todos tengan su ficha, se reunirán en el centro e intentarán agruparse con quienes tengan piezas que encajen hasta completar el puzle. Cada puzle representará un equipo y estará relacionado con el bádminton. Incluirá imágenes como Carolina Marín (jugadora española de bádminton), una indiaca, una raqueta de bádminton o la bandera de la India (país donde se originó este deporte). Una vez formados los equipos, cada grupo deberá completar una **ficha de equipo** (ver Anexo 2).

Cada grupo fabricará su propia indiaca con bolsas de plástico y globos. Seguidamente, se enseñará la técnica para **realizar un saque correcto**, explicando la importancia de ejecutarlo en diagonal y asegurándose de que el volante caiga dentro de los límites del campo. Tras la explicación, los alumnos tendrán **20 minutos** para practicar por sí mismos y mejorar su técnica.

Durante la práctica, se formularán preguntas a los equipos, como, por ejemplo: "¿Qué sucede si el volante toca la red, pero cruza al otro lado?".

Para finalizar, todo el grupo-aula dedicará **10 minutos** a elaborar una lista de **normas** del deporte que se está practicando (ver Anexo 3).

Nota: Elaboración propia

SESIÓN II	
FASE: Pretemporada	**DURACIÓN**: 80´

Recursos materiales, espaciales y humanos

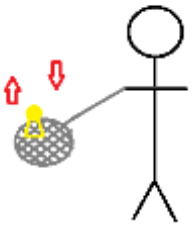
- ✓ Aros grandes
- ✓ Aros pequeños
- ✓ Volantes y raquetas de bádminton
- ✓ Cartas de roles
- ✓ Una red (o una cuerda a la altura correcta)

Objetivos

- ➢ Comprender y asumir roles dentro de un equipo
- ➢ Mejorar la coordinación y control del volante
- ➢ Promover la concentración y control motor fino
- ➢ Fomentar el trabajo en equipo y cooperación

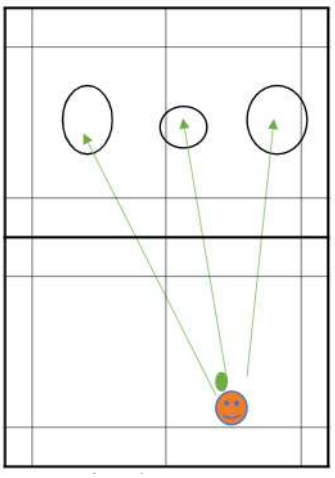
Desarrollo

Calentamiento (10´) **“Relojito”**: Cada participante se desplazará libremente por el espacio mientras mantiene el control del volante, golpeándolo suavemente con la raqueta de forma continua.

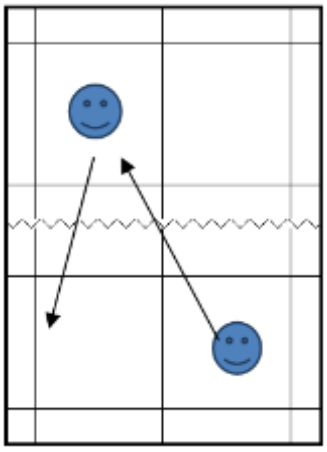


Parte principal (30´)

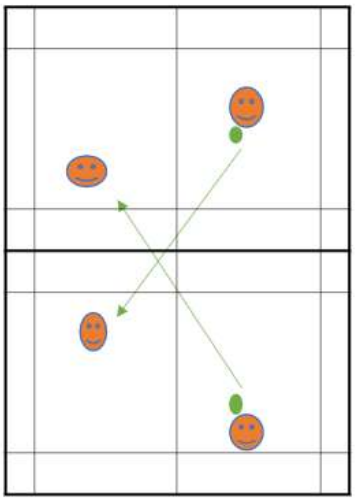
"Encesta a la madriguera"(10´): Cada participante tendrá cinco intentos para lanzar con saque desde abajo. Encestar en los aros grandes suma 2 puntos, y en el aro pequeño, 5 puntos.



“Defiende tu jardín” (10’): El objetivo es evitar que el volante toque el suelo. Cada jugador realizará tres saques antes de intercambiar roles.



Que vuelen las gallinas (10’): Cada grupo, compuesto por dos parejas, jugará con dos volantes con el objetivo de evitar que las "plumas" caigan en su campo, manteniéndolas en el aire con golpes precisos y coordinados.



Vuelta a la calma (10') **"Que no caiga"**: Cada grupo tendrá un volante y deberá pasarlo entre sus integrantes sin que toque el suelo.

A continuación, se explicarán los diferentes **roles** y sus respectivas funciones (ver Anexo 4). Seguidamente, se dejará tiempo para que los estudiantes, junto a su equipo, disputen pequeños partidos entre sus propios miembros, integrando y poniendo en práctica los roles asignados **(20´)**.

Por último, se realizará una asamblea final, en la que se comentará lo ocurrido durante la sesión. Se planteará la siguiente pregunta: "¿Es importante la coordinación con el compañero? ¿Por qué?" **(10´)**.

Nota: Elaboración propia.

Las jornadas están diseñadas para garantizar que todos los equipos se enfrenten entre sí y asegurar una participación equitativa. Cada partido tendrá una duración total de 30

minutos. Los primeros 10 minutos se destinarán a la distribución de roles y a la presentación de cada equipo. Durante este tiempo, los jugadores ensayarán su grito de equipo para fortalecer la identidad del grupo y fomentar el trabajo en equipo antes del inicio del juego.

Los enfrentamientos se jugarán en formato 3x3, donde cada equipo contará con un alumno en el banquillo que asumirá el rol de entrenador. En el caso de los equipos de cinco jugadores, otro estudiante fuera del partido desempeñará la función de árbitro. De esta manera, todos los integrantes tendrán un papel activo y participarán en el desarrollo del juego.

Además, las evaluaciones de los roles (véase Anexo 10) estarán integradas dentro del tiempo asignado a los enfrentamientos en cada jornada. Al finalizar cada partido, se dedicarán 10 minutos a la coevaluación, mientras que los 20 minutos previos estarán destinados al desarrollo del encuentro. Con este sistema, se busca equilibrar la práctica con la reflexión, permitiendo que cada estudiante analice su desempeño y el de sus compañeros.

<table>
<tr><th colspan="2">SESIÓN III</th></tr>
<tr><td>FASE: Temporada</td><td>DURACIÓN: 50´</td></tr>
<tr><th colspan="2">Recursos materiales, espaciales y humanos</th></tr>
<tr><td colspan="2">✓ Volantes y raquetas de bádminton
✓ Cartas de roles
✓ Una red (o una cuerda a la altura correcta)
✓ Cuadrantes del torneo
✓ Tabla de puntuaciones</td></tr>
<tr><th colspan="2">Objetivos</th></tr>
<tr><td colspan="2">➢ Trabajar la coordinación y control del volante
➢ Promover la concentración y control motor fino
➢ Fomentar el trabajo en equipo y cooperación
➢ Promover la competición desde el respeto
➢ Compartir las sensaciones vividas
➢ Asumir roles dentro de un equipo</td></tr>
<tr><th colspan="2">Desarrollo</th></tr>
<tr><td colspan="2">Calentamiento (10´) Cada pareja contará con una sola raqueta y un volante. Su objetivo será mantener el volante en el aire el mayor tiempo posible. Después de cada golpe, deberán pasarse la raqueta obligatoriamente con el compañero.
Jornada 1 (30´) Los equipos se enfrentarán según lo indicado en los cuadrantes (ver</td></tr>
</table>

Anexo 6). **Reflexión final (10´)** Al finalizar el partido, los responsables del material, con la colaboración de los árbitros, deberán encargarse de su recogida. Por su parte, los anotadores y entrenadores tendrán la responsabilidad de registrar en la **tabla de puntuaciones** (véase Anexo 5) los resultados obtenidos por cada equipo. Para concluir, se realiza un breve análisis sobre el desarrollo de la sesión.

Nota: Elaboración propia.

SESIÓN IV	
FASE: Temporada	**DURACIÓN**: 80´
Recursos materiales, espaciales y humanos	
✓ Volantes y raquetas de bádminton ✓ Cartas de roles ✓ Una red (o una cuerda a la altura correcta) ✓ Cuadrantes del torneo ✓ Termómetro de sensaciones ✓ Pegatinas ✓ Tabla de puntuaciones	
Objetivos	
➢ Trabajar la coordinación y control del volante ➢ Promover la concentración y control motor fino ➢ Fomentar el trabajo en equipo y cooperación ➢ Promover la competición desde el respeto ➢ Autoevaluar la experiencia de manera crítica ➢ Asumir roles dentro de un equipo	
Desarrollo	
Calentamiento (10´) Los estudiantes se organizarán en **parejas** y trabajarán para lograr la mayor cantidad de **pases consecutivos** sin que el volante toque el suelo. **Jornada 2 (30´)** Los equipos se enfrentarán según lo indicado en los **cuadrantes** (ver Anexo 6). Al finalizar el partido, se recogerán las puntuaciones y los jugadores tendrán un tiempo para prepararse para el siguiente enfrentamiento.	

Jornada 3 (30´) Los equipos se enfrentarán según lo indicado en los **cuadrantes** (ver Anexo 6). Al finalizar el partido, los responsables del material, con la colaboración de los árbitros, deberán encargarse de su recogida. Por su parte, los anotadores y entrenadores tendrán la responsabilidad de registrar en la **tabla de puntuaciones** (véase Anexo 5) los resultados obtenidos por cada equipo. **Reflexión final (10´)** Para concluir la sesión, se pedirá a los discentes que coloquen una pegatina en el **termómetro**, según cuánto les haya gustado la sesión (véase Anexo 7).

Nota: Elaboración propia.

SESIÓN V	
FASE: Temporada	**DURACIÓN**: 50´
Recursos materiales, espaciales y humanos	
✓ Volantes y raquetas de bádminton ✓ Cartas de roles ✓ Una red (o una cuerda a la altura correcta) ✓ Cuadrantes del torneo ✓ Pizarra y rotulador/tiza ✓ Tabla de puntuaciones	
Objetivos	
➢ Trabajar la coordinación y control del volante ➢ Promover la concentración y control motor fino ➢ Fomentar el trabajo en equipo y cooperación ➢ Promover la competición desde el respeto ➢ Autoevaluar la experiencia de manera crítica ➢ Asumir roles dentro de un equipo	
Desarrollo	
Calentamiento (10´) Los alumnos se agruparán en **parejas** y deberán realizar **pases** cogiendo la raqueta con la **mano no dominante**. **Jornada 4 (30´)** Los equipos se enfrentarán según lo indicado en los **cuadrantes** (ver Anexo 6). **Reflexión final (10´)** Al finalizar el partido, los responsables del material, con la colaboración de los árbitros, deberán encargarse de su recogida. Por su parte, los anotadores	

y entrenadores tendrán la responsabilidad de registrar en la **tabla de puntuaciones** (véase Anexo 5) los resultados obtenidos por cada equipo. Por último, se recogerán las sensaciones de los estudiantes. Cada uno dirá una palabra que defina cómo se ha sentido durante la sesión (véase Anexo 8).

Nota: Elaboración propia.

SESIÓN VI	
FASE: Temporada y fase final	**DURACIÓN**: 80´
Recursos materiales, espaciales y humanos	
✓ Volantes y raquetas de bádminton ✓ Cartas de roles ✓ Una red (o una cuerda a la altura correcta) ✓ Cuadrantes del torneo ✓ Altavoz ✓ Premios ✓ Tarjetas de colores (rojo, amarillo y verde) ✓ Tabla de puntuaciones	
Objetivos	
➢ Trabajar la coordinación y control del volante ➢ Promover la concentración y control motor fino ➢ Fomentar el trabajo en equipo y cooperación ➢ Promover la competición desde el respeto ➢ Autoevaluar la experiencia de manera crítica ➢ Asumir roles dentro de un equipo ➢ Crear un clima de festividad	
Desarrollo	
Calentamiento (10´) Los alumnos se organizarán en grupos de **5 o 6 personas**, formando un círculo con un jugador en el centro. El estudiante que esté en el centro lanzará el volante a distintos compañeros, quienes deberán devolverlo correctamente. Tras **cinco golpes consecutivos**, y sin interrumpir la dinámica del juego, el jugador del centro saldrá de su puesto y otro compañero ocupará su lugar, asegurando así la rotación y participación de	

todos.

Jornada 5 (30´) Los equipos se enfrentarán según lo indicado en los **cuadrantes** (ver Anexo 6)

Fase final (30´): Al finalizar las jornadas del torneo, los árbitros clasificarán a los equipos según su desempeño. Mientras tanto, el equipo encargado del material organizará y preparará el pasillo, los trofeos (véase anexo 12) y la música para la ceremonia. Los entrenadores y periodistas colaborarán en estas tareas, respetando los roles asignados para esta jornada.

Reflexión final (10´): Para concluir la sesión, se utilizará un sistema de tarjetas de colores para recoger las sensaciones de los alumnos. Cada estudiante deberá elegir una tarjeta según su valoración de la actividad:

- **Tarjeta verde**: Experiencia muy positiva.
- **Tarjeta amarilla**: Aspectos mejorables.
- **Tarjeta roja**: Experiencia poco satisfactoria.

Los alumnos escribirán una breve frase en la tarjeta seleccionada. Luego, se recopilarán todas las tarjetas y se leerán algunas de ellas para obtener una visión compartida de lo sucedido. (ver Anexo 9) .

Nota: Elaboración propia.

5.7 Evaluación

La evaluación no es solo una tarea del docente, sino un proceso dinámico en el que tanto profesores como estudiantes deben participar activamente. No solo importa el resultado, sino también el camino recorrido para alcanzarlo. Por este motivo, en este trabajo se ha optado por una evaluación **continua y formativa**, que permita un seguimiento real del aprendizaje y fomente la mejora constante.

Para garantizar que se trate de un proceso justo y equitativo, se ha implementado la **coevaluación**, convirtiéndola en una tarea compartida entre discentes y docentes. De esta manera, los estudiantes son los protagonistas de su aprendizaje, mientras que el profesorado guía y supervisa el desarrollo de las competencias.

Para que la evaluación sea más dinámica y motivadora, se ha diseñado un **sistema de evaluación de roles** (véase Anexo 10) que fomenta la coevaluación dentro de los equipos.

Cada grupo tendrá una tarjeta de evaluación en la que deberán dialogar y reflexionar juntos sobre cómo han desempeñado sus roles. En función de su valoración, se asignarán puntos y, como incentivo, cada rol bien ejecutado será recompensado con una insignia en forma de indiaca en la tabla de puntuaciones (véase Anexo 5).

Una vez completada esta autoevaluación, haremos una puesta en común donde cada equipo compartirá sus valoraciones en voz alta. En caso de que el docente detecte alguna irregularidad o intento de manipulación en la evaluación, el equipo perderá todos los puntos acumulados hasta el momento.

Además, para garantizar un seguimiento completo del proceso, se llevará a cabo una doble evaluación. A nivel grupal, el docente utilizará un **diario de observación** para registrar el desempeño del grupo en conjunto. A nivel individual, se empleará una **lista de cotejo** (véase Anexo 11), que permitirá evaluar de manera más precisa el progreso de cada estudiante. Para que todos tengan claro desde el inicio qué aspectos se van a evaluar, esta lista se entregará el primer día de la Situación de Aprendizaje (SA), asegurando que los alumnos sean conscientes de los criterios a cumplir.

Con este enfoque, se busca que la evaluación sea un proceso participativo, motivador y justo, promoviendo la adquisición de conocimientos, a la vez que la autonomía y la implicación del alumnado en su propio aprendizaje.

La lista de cotejo utilizada en esta evaluación ha sido elaborada tomando como referencia el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre. Para su diseño, se han seleccionado las competencias específicas 3 y 4, junto con algunos de sus criterios de evaluación. A partir de estos, se han definido indicadores de logro que permiten valorar el desempeño del alumnado dentro de la Situación de Aprendizaje (SA).

5.8 Atención a la diversidad

La presente SA tiene como objetivo garantizar un aprendizaje significativo para todo el alumnado, independientemente de sus condiciones físicas, cognitivas o emocionales. En el aula presente, no se ha identificado alumnado con necesidades educativas específicas. No obstante, la programación ha sido diseñada con la suficiente flexibilidad para adaptarse a cualquier contexto, asegurando así una respuesta educativa de calidad.

Este apartado no debe entenderse únicamente como una respuesta a casos concretos, sino como una metodología de enseñanza que promueve la inclusión. Cada aula es un ecosistema en constante cambio, y los docentes deben anticiparse y responder a las distintas

necesidades que puedan surgir. Por ello, es fundamental diseñar estrategias accesibles desde el inicio, enriqueciendo así el aprendizaje de todo el grupo-aula y fomentando valores como la empatía, la cooperación y la equidad.

6. Análisis de los resultados

El presente análisis se centra en la evaluación de las sensaciones experimentadas por los estudiantes de 4.º de primaria durante la implementación del Modelo de Educación Deportiva (MED) enfocado en el bádminton. Para recopilar la información, se emplearon distintos instrumentos, como el termómetro de sensaciones, la expresión de palabras clave y el uso de cartas de colores. Estos recursos permitieron analizar el impacto de la actividad en el ámbito emocional, así como en la percepción del aprendizaje y la interacción grupal.

En general, las sensaciones expresadas por el alumnado fueron muy positivas. En el termómetro, la mayoría marcó los niveles más altos, lo que refleja una experiencia percibida como agradable y motivadora. Muchas de las palabras y frases recogidas giraron en torno a ideas como diversión, alegría, emoción y ganas de seguir aprendiendo. También aparecieron expresiones como "me lo pasé genial", "me sentí feliz" o "me encantó jugar con mis compañeros", lo cual expone que la actividad fue vivida con entusiasmo y como un espacio de conexión con el grupo.

No obstante, algunos discentes manifestaron sentirse, al inicio, nerviosos o inseguros debido a su falta de experiencia previa en este deporte. Otros señalaron que les resultaba complicado comprender las normas o que la coordinación requerida les presentaba cierta dificultad. Sin embargo, a pesar de estos obstáculos iniciales, la mayoría expresó que, con el transcurso de las sesiones, comenzaron a sentirse más seguros y confiados. Muchos destacaron que, al notar su propio progreso, se sintieron orgullosos y satisfechos consigo mismos, lo cual representa un claro indicio de superación personal.

Durante la dinámica de expresar una palabra, surgieron de forma recurrente términos como equipo, diversión, coordinación, alegría y emoción, lo cual evidencia que el alumnado no vivió el bádminton únicamente como una actividad física, sino como una experiencia compartida, en la que el trabajo con los demás era fundamental. Varios estudiantes señalaron que lo que más les había gustado fue sentirse parte de un grupo, lo que refleja que se generó un clima de aula positivo, donde todos se sintieron escuchados, valorados y tenidos en cuenta, algo especialmente relevante en etapas educativas donde la identidad personal y social aún se

encuentra en desarrollo. Asimismo, algunos alumnos continuaban comentando que uno de los aspectos más difíciles para ellos era golpear correctamente el volante, ya que consideraban que se necesitaba un alto nivel de precisión, lo cual refuerza la importancia de adaptar la enseñanza técnica al ritmo y las necesidades de cada estudiante.

Las tarjetas de colores permitieron un cierre reflexivo muy interesante. La gran mayoría optó por la tarjeta verde, escribiendo frases como "ha sido muy divertido", "me encantó trabajar en equipo" o "aprendí mucho y me sentí bien". Algunos eligieron la tarjeta amarilla, lo que permitió recoger ideas como "me costó al principio, pero luego mejoré" o " debemos mejorar la comunicación". Estas opiniones mostraron una actitud crítica y constructiva hacia la experiencia, reconociendo que no todo fue fácil, pero que hubo un aprendizaje detrás de cada dificultad.

En conjunto, las sensaciones que expresaron los alumnos nos hablan de una experiencia rica, en la que se mezclaron la emoción del descubrimiento, el esfuerzo por mejorar y la satisfacción de sentirse parte de un colectivo. No se trató solo de aprender a jugar al bádminton, sino de vivirlo desde dentro, con todo lo que implica participar, colaborar, equivocarse, mejorar, animar y dejarse animar. Este tipo de experiencias son clave para que el alumnado no solo aprenda contenidos deportivos, sino también valores y habilidades que les servirán en otros ámbitos de su vida escolar y personal.

6.1 Conclusiones a partir de los resultados obtenidos

A partir del análisis de las opiniones y experiencias compartidas por el alumnado, se pueden extraer una serie de conclusiones que evidencian que la unidad didáctica de bádminton tuvo un impacto muy positivo, que va más allá del simple aprendizaje del deporte.

Uno de los aspectos más destacados fue el alto grado de disfrute expresado por los estudiantes. Las sesiones se vivieron con entusiasmo y motivación. Las actividades planteadas favorecieron un ambiente dinámico y participativo, en el que el alumnado no solo aprendía, sino que también se divertía, se sentía parte del grupo y mostraba una actitud muy positiva hacia la clase. Esa implicación se reflejaba tanto en sus palabras como en su comportamiento: estaban activos, comprometidos y con ganas de seguir aprendiendo.

En cuanto a las sensaciones vividas, muchos alumnos mencionaron emociones como alegría, diversión, orgullo, satisfacción personal y emoción. También reconocieron haber sentido, sobre todo al inicio, cierta inseguridad o frustración, derivadas del desconocimiento del deporte y de las dificultades propias de una actividad que requiere coordinación, precisión

y práctica. Sin embargo, con el paso de las sesiones empezaron a reconocer sus avances, a valorar su esfuerzo y a ganar confianza en sus capacidades.

Un elemento que los propios estudiantes valoraron de forma muy positiva fue la participación activa del profesorado durante algunas actividades. Señalaron que, cuando los docentes jugaban con ellos o se sumaban a las prácticas, se sentían más motivados, más acompañados y disfrutaban aún más de la clase. Esta cercanía contribuyó a fortalecer el vínculo entre alumnado y profesorado, generando un ambiente más próximo y de confianza.

También se observaron avances importantes en la convivencia y en el trabajo en equipo. A lo largo de la unidad surgieron actitudes de respeto, colaboración y ayuda mutua. Para muchos, fue clave sentirse parte de un grupo y poder compartir la experiencia con sus compañeros. En varias ocasiones, el alumnado fue capaz de resolver desacuerdos por sí mismo, sin necesidad de intervención directa del docente, lo que demuestra una mejora en su autonomía y en sus habilidades sociales.

Por otro lado, se identificaron algunos aspectos que pueden mejorarse en futuras propuestas. Algunos estudiantes manifestaron dudas en relación con las normas del juego o sobre la validez de ciertos puntos, lo cual generó algo de confusión durante las sesiones. También se observó que algunos alumnos necesitaron más tiempo o apoyo para controlar el volante y sentirse seguros en la práctica. Esto indica la necesidad de reforzar ciertos contenidos y adaptar las explicaciones o los apoyos según las necesidades individuales del grupo.

En general, las sensaciones recogidas muestran que esta propuesta educativa no solo enseñó a jugar al bádminton, sino que ayudó a los alumnos a convivir, a conocerse mejor, a respetar a los demás y a valorarse a sí mismos. Más allá del aprendizaje técnico, se generó un espacio donde el grupo se fortaleció y donde cada alumno pudo encontrar su lugar, aprender a su ritmo y sentirse parte activa del proceso.

6.2 Propuestas para futuras investigaciones

A partir de los resultados obtenidos, se proponen diversas líneas de investigación que pueden contribuir a la evolución del Modelo de Educación Deportiva en la enseñanza del bádminton. Una de ellas es la integración de la gamificación en este enfoque pedagógico, analizando cómo los elementos lúdicos pueden potenciar la motivación y el compromiso del alumnado en el proceso de aprendizaje.

Asimismo, sería relevante llevar a cabo estudios comparativos entre el Modelo de

Educación Deportiva y otras metodologías activas aplicadas en la enseñanza del bádminton, con el propósito de identificar sus fortalezas y posibles áreas de mejora.

Por último, se plantea la necesidad de investigar las diferencias en la implementación de este modelo en distintos niveles educativos, examinando su impacto y adaptabilidad en cursos iniciales, como 1.º de Primaria, en comparación con cursos superiores, como 6.º de Primaria.

7. Conclusiones

El presente trabajo ha tenido como objetivo analizar la implementación del bádminton en el contexto educativo, a través de una propuesta metodológica centrada en la asignación de roles dentro del aula. Esta iniciativa no solo ha buscado enseñar un deporte desde una perspectiva técnica, sino también utilizarlo como recurso pedagógico para promover valores, fomentar la autonomía del alumnado y transformar el ambiente de las clases en uno más inclusivo, participativo y significativo.

A lo largo del desarrollo de la propuesta, se ha podido comprobar que la inclusión de roles dentro del juego favorece la implicación activa del alumnado, distribuye de forma más equitativa las responsabilidades y mejora la organización grupal. Asumir funciones específicas les ha permitido a los estudiantes tomar decisiones, colaborar, reflexionar y asumir un papel protagonista en su proceso de aprendizaje. Este enfoque ha contribuido a una mejora en la convivencia y en la cohesión del grupo.

Uno de los aspectos más enriquecedores ha sido la recogida de sensaciones del propio alumnado, lo cual ha aportado una perspectiva cualitativa muy valiosa. Escuchar sus emociones, logros y dificultades ha facilitado la adaptación de las sesiones a sus verdaderas necesidades, logrando un aprendizaje más personalizado y respetuoso con sus ritmos y bienestar emocional.

En relación con el primer objetivo del trabajo, eliminar la competición asociada a los deportes de cancha dividida, se ha observado un cambio progresivo en las actitudes del alumnado. A medida que avanzaban las sesiones, las conductas centradas en la competición fueron transformándose en actitudes más colaborativas, donde predominaban el respeto, el compañerismo y la deportividad. Esta evolución se reflejó en gestos espontáneos de apoyo entre compañeros, valoraciones sinceras y un ambiente general mucho más positivo.

Respecto al segundo objetivo, centrado en promover un clima festivo en las actividades deportivas, también se han logrado avances significativos. A medida que se favorecieron dinámicas cooperativas y se reforzaron las actitudes constructivas, el ambiente de las sesiones

se volvió más relajado y motivador. Las interacciones entre el alumnado fueron más cercanas, y se generó un entorno en el que el error paso a ser una oportunidad de aprendizaje.

Por último, la evaluación del desempeño individual en los roles planteó algunos retos iniciales, especialmente en la implementación de la coevaluación. Sin embargo, tras varias sesiones de práctica y reflexión, el alumnado mostró un mayor compromiso con el proceso evaluativo, valorando de forma honesta tanto su trabajo como el de sus compañeros. Este aspecto demuestra lo importante que es enseñar a los alumnos a controlar sus propias acciones, y a valorar de forma honesta y constructiva tanto su esfuerzo como el de los demás.

En conjunto, esta propuesta ha evidenciado el valor educativo del deporte cuando se plantea desde una perspectiva integral. Más allá de la técnica, se trata de generar experiencias significativas que permitan a los estudiantes desarrollarse como personas: convivir, organizarse, liderar, empatizar y disfrutar aprendiendo juntos. La implementación del bádminton con roles asignados ha servido como medio para abordar competencias clave del siglo XXI, demostrando que la Educación Física es un crucial para la transformación personal y social.

Este trabajo no solo ha cumplido con los objetivos previstos, sino que también ha demostrado el potencial que tiene el deporte en la escuela para fomentar actitudes positivas, mejorar la convivencia y ofrecer oportunidades de aprendizaje reales y motivadoras. Además, permite reflexionar profundamente sobre el papel que desempeñamos los docentes en el ámbito de la Educación Física. A través de esta experiencia, se comprende que el deporte no debe ser visto únicamente como un espacio para aprender técnicas, sino como una herramienta para formar personas.

Al integrar la asignación de roles en el bádminton, no solo se ha logrado mejorar la organización y la cooperación dentro de los equipos, sino que también se ha potenciado el desarrollo de valores fundamentales como el respeto, la solidaridad y la responsabilidad. Lo que más me ha impactado de todo este proceso ha sido cómo, al fomentar la participación activa y el trabajo en equipo, los estudiantes no solo aprendieron sobre el juego, sino también sobre ellos mismos.

Observar cómo la competencia tradicional dio paso a una actitud más colaborativa y cómo el ambiente de las sesiones se transformó en uno más inclusivo y festivo ha sido realmente gratificante. Las interacciones entre los alumnos se volvieron más cercanas, con gestos de apoyo y palabras de ánimo, lo que demuestra cómo el deporte puede convertirse en una experiencia compartida y significativa.

Este enfoque ha demostrado que la enseñanza debe priorizar la creación de un espacio donde los estudiantes puedan desarrollarse de manera integral: aprendiendo a convivir, a gestionar sus emociones, a tomar decisiones y a trabajar en equipo, por encima de los contenidos técnicos.

Propuestas como esta deberían tener un papel central en el diseño curricular de la Educación Física, ya que es fundamental apostar por un enfoque más integral que no solo forme deportistas, sino también personas comprometidas con su desarrollo personal y con su entorno.

8. Limitaciones y prospectivas

Como se ha mencionado anteriormente, esta propuesta se ha implementado en un centro concertado con alumnos de 4º de Primaria. A lo largo del proceso, se ha podido comprobar que el alumnado ha comprendido de manera adecuada el MED, asumiendo sus roles dentro del equipo con responsabilidad y trabajando valores fundamentales, como el respeto, la cooperación y el compromiso. La dinámica de trabajo en equipo ha favorecido una mayor implicación por parte de los estudiantes, lo que ha enriquecido la experiencia de aprendizaje.

En cuanto al tiempo de aplicación, se considera que ha sido el adecuado para el desarrollo de la SA. Además, antes de su implementación, se llevó a cabo un trabajo previo con los distintos tipos de pala, lo que permitió que los estudiantes adquirieran nociones básicas. Esta preparación previa ha ayudado a los alumnos a afrontar las sesiones con mayor seguridad y autonomía.

No obstante, sería interesante ampliar el estudio y realizar esta propuesta en un centro educativo de titularidad pública, con alumnos del mismo nivel, con el fin de analizar si los valores promovidos en el centro concertado han influido en el desarrollo de la SA. De este modo, se podría evaluar si el entorno y la cultura impactan en la asimilación de los valores.

Otra posible línea de investigación sería aplicar esta metodología con un deporte más popular entre los estudiantes, como el fútbol o el baloncesto, y comparar su implicación y comportamiento con respecto a la práctica del bádminton. Dado que este último no es un deporte mayoritario entre el alumnado, sería relevante analizar si la familiaridad con la disciplina influye en la predisposición a trabajar en equipo y en la asimilación de roles dentro del grupo.

Estos estudios futuros permitirían comprender mejor si factores, como el contexto

educativo y la popularidad del deporte, pueden afectar la aplicación del Modelo de Educación Deportiva y su impacto en el aprendizaje de los alumnos.

9. Referencias bibliográficas

A. Méndez Giménez, *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre deportes de invasión* (págs. 57-74). Sevilla: Wanceulen.

Badminton México. (n.d.). *El bádminton en las escuelas*. Badminton México. https://badmintonmexico.com/blog/el-badminton-en-las-escuelas

Calderón Luquin, A., Hastie, P., & Martínez de Ojeda Pérez, D. (2010). Aprendiendo a enseñar mediante el Modelo de Educación Deportiva (Sport Education Model). Experiencia inicial en educación primaria. *Cultura_Ciencia_Deporte [CCD]*, *5*(15).

Cardentey Figueroa, Y., García Hernández, T. R., & Arencibia Moreno, A. (2020). Análisis de la calidad de ejecución técnica de los golpeos de mano alta, en atletas de bádminton categoría escolar. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, *15*(3), 595-605.

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León.

Delgado, D. Á. (2022). Metodologías de enseñanza para Educación Física e iniciación deportiva. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, *27*(287).

Evangelio, C., González-Víllora, S., Serra-Olivares, J., & Pastor-Vicedo, J. C. (2016). El Modelo de Educación Deportiva en España: una revisión del estado de la cuestión y prospectiva. Cuadernos de Psicología del Deporte, 16(1), 307-324.

FEADEF-Alto Rendimiento, 215-24.

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.

Hernández Moreno, J. (2000). La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la Educación Física Escolar y al Entrenamiento deportivo. Barcelona: Inde Human Kinetics.

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)

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

Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación (LODE) desarrolla los principios que, en materia de educación, contiene la Constitución Española.

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

Martín, P. J. J., & González, L. J. D. (2005). Actividad física y deporte en jóvenes en riesgo: educación en valores. *Apunts Educación Física y Deportes*, (80), 13-19.

Maxera, F. P., Giménez, A. M., & de Ojeda, D. M. (2018). Modelo de Educación Deportiva y dinámica de roles. Efectos de una intervención sobre las variables motivacionales de estudiantes de primaria. *Cultura, ciencia y deporte*, *13*(39), 281-290.

Méndez Giménez, A. (2009). El Modelo de Educación Deportiva (Sport Education - SE). En

Méndez, A. (2010). El Aprendizaje Cooperativo, la Enseñanza Comprensiva y el Modelo de Educación Deportiva: revisión de analogías, características e hibridaciones. In *VII Congreso internacional de actividades físicas cooperativas* (pp. 1-30).

Méndez-Giménez, A. (2013). Revisión de las investigaciones sobre utilización de materiales autoconstruidos en la enseñanza deportiva escolar: implicaciones psicosociales y metodológicas. *Ruiz-Juan F, Méndez-Rial B, Barcia RG, Alonso DB, coordinadores. Educación física y deporte: promotores de una vida saludable. San Javier:*

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s.f.). *Marco legal del sistema educativo*. Gobierno de España. https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/sistema-educativo/marco-legal.html

Moreno, A. A., & Miranda, M. D. (2016). Juegos para familiarizar con los desplazamientos del bádminton a los niños de 7–9 años. *PODIUM-Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, *11*(3), 158-166.

Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., & Fernández-Río, J. (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León.

Prieto-Ayuso, A. (2014). El modelo de educación deportiva como recurso de socialización: una propuesta en torno al floorball para el tercer ciclo de Educación Primaria. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, *19*(195), 1-1.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

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

Siedentop, D., Hastie, P., & Van der Mars, H. (2019). *Complete guide to sport education*.

Universidad de Valladolid. (s.f.). *Guía General Trabajo Fin de Grado*. Campus Virtual de la Universidad de Valladolid. Recuperado el 10 de marzo de 2025, de https://campusvirtual.uva.es/pluginfile.php/5900305/mod_resource/content/1/Gu%C3%8DA%20General%20Trabajo%20Fin%20de%20Grado.pdf

10. Anexos

Anexo 1. *Puzles*

Nota: Elaboración propia.

Anexo 2. *Ficha de equipos*

Nota: Elaboración propia.

Anexo 3. *Normas del bádminton*

Nota: Elaboración propia

Anexo 4. *Cartas de roles*

 ENTRENADOR/RA	**FUNCIONES** ✓ **Motivar y dar indicaciones a los jugadores antes, durante y después de los partidos** ✓ **Crear jugadas o estrategias** ✓ **Fomentar el trabajo en equipo y el respeto**
 RESPONSABLE DEL MATERIAL	**FUNCIONES** ✓ **Preparar y distribuir el material necesario** ✓ **Mirar que el material se use correctamente** ✓ **Recoger el material cuando se finaliza la actividad**

 ANOTADOR/RA	**FUNCIONES** ✓ **Registrar los puntos de cada partido** ✓ **Verificar que los resultados sean claros y sin errores** ✓ **Asegurar que el marcador se actualice correctamente**
 ÁRBITRO	**FUNCIONES** ✓ **Asegurar que se respeten las reglas del juego** ✓ **Anunciar el inicio y fin del partido** ✓ **Determinar si los golpes son válidos o si se cometen faltas**

Nota: Elaboración propia.

Anexo 5. *Tabla de puntuaciones*

EQUIPO	PUNTOS

TARJETA DE NORMAS

INDIACA

Punto por buena utilización de roles: 1 tarjeta de normas

Punto por cada partido ganado: 1 indiaca

Nota: Elaboración propia.

Anexo 6. *Cuadrante de torneo*

JORNADA 1	
EQUIPOS	PUNTUACIÓN

JORNADA 3	
EQUIPOS	PUNTUACIÓN

JORNADA 2	
EQUIPOS	PUNTUACIÓN

JORNADA 4	
EQUIPOS	PUNTUACIÓN

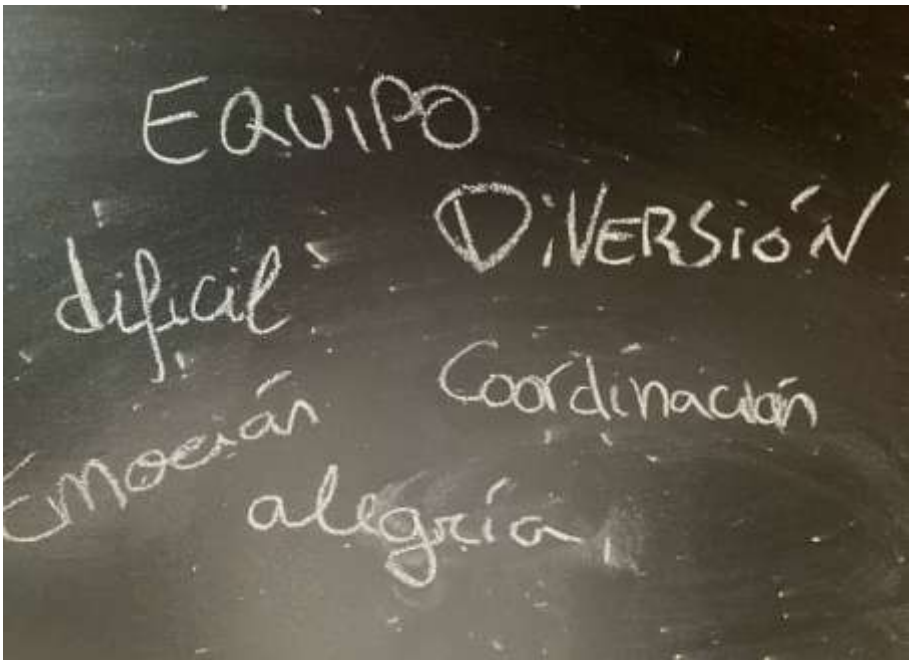
JORNADA 5	
EQUIPOS	PUNTUACIÓN

Nota: Elaboración propia.

Anexo 7. *Termómetro para la recogida de sensaciones*

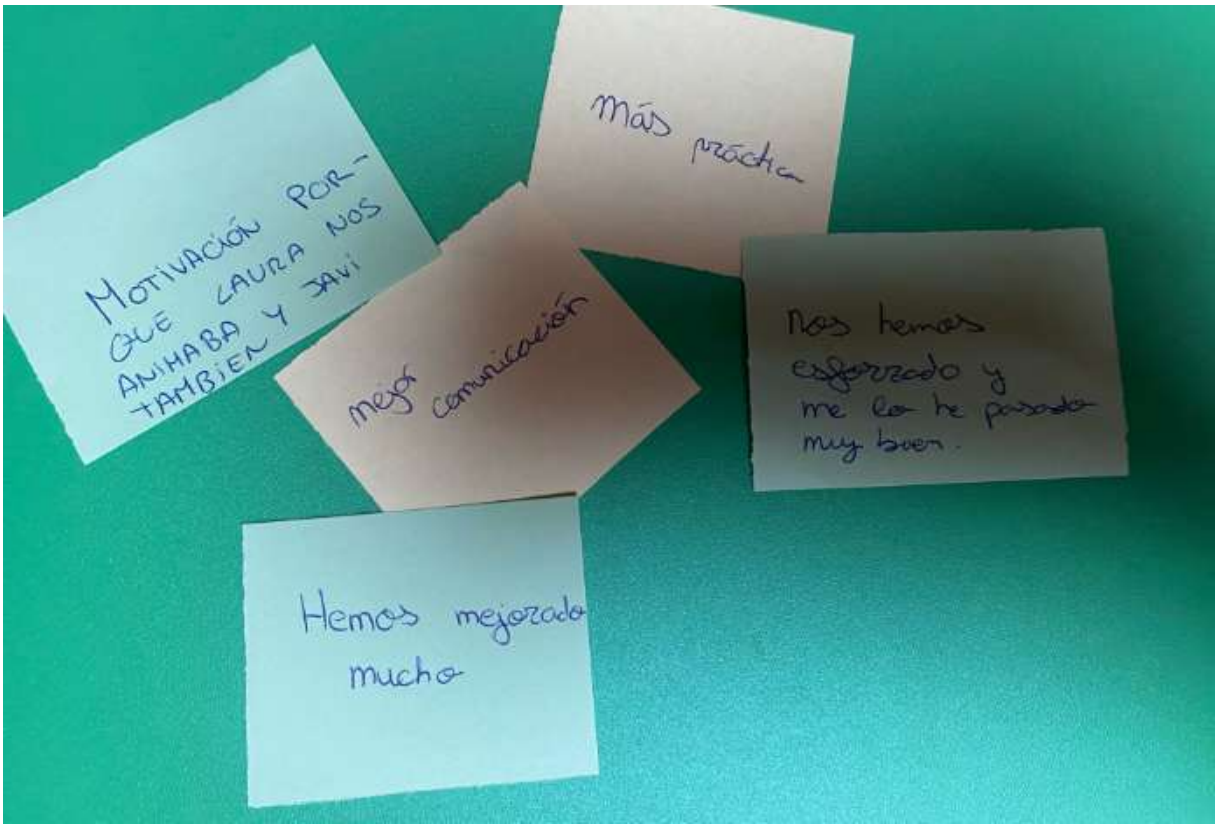
Fuente: https://www.istockphoto.com/es/ilustraciones/grado-escala-de-temperatura

Anexo 8. *Pizarra con palabras que describen las sensaciones de los estudiantes*



Nota: Elaboración propia.

Anexo 9. *Semáforo de emociones*



Nota: Elaboración propia.

Anexo 10. *Evaluación de los roles*

ÁRBITRO	
DOMINAR LAS REGLAS DEL JUEGO	
ANOTADOR/RA	
REGISTRAR ADECUADAMENTE LOS PUNTOS	
RESPONSABLE DEL MATERIAL	
VIGILAR QUE EL MATERIAL SE USA DE MANERA ADECUADA	
ENTRENADOR/RA	
CREAR ESTRATEGIAS	
FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO	

Nota: Elaboración propia.

Anexo 11. *Lista de cotejo*

INDICADORES DE LOGRO	SI	NO	AV	OBSERVACIONES
Muestra una actitud adecuada frente a los retos que se proponen				
Acepta la derrota y la victoria desde la deportividad				
Cumple las reglas del juego				

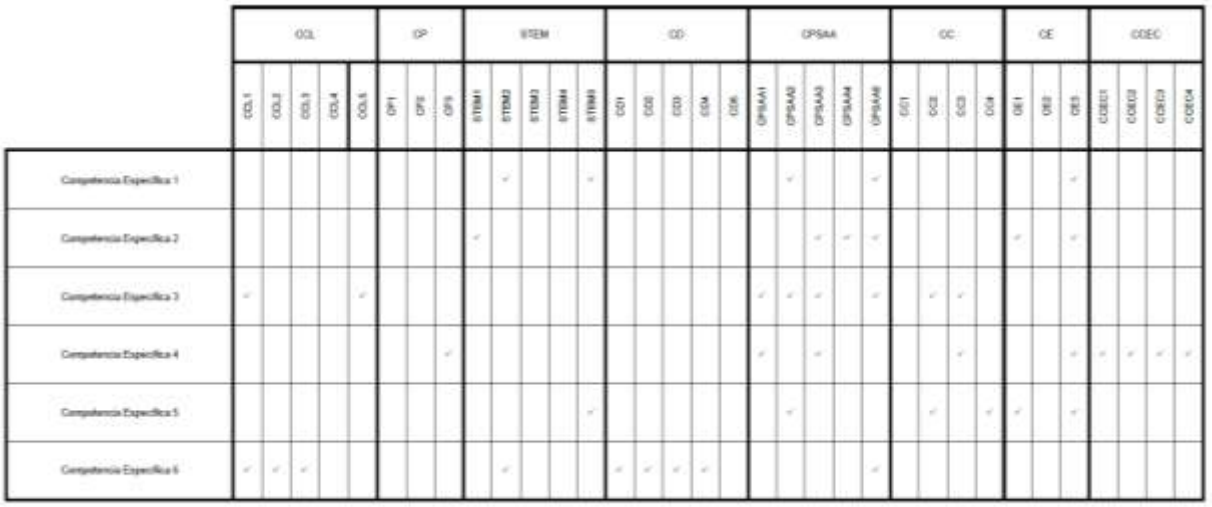
Reconoce el esfuerzo de sus compañeros				
Promueve y respeta la igualdad de género en la práctica deportiva				

Nota: Elaboración propia

Anexo 12. *Trofeos*

Nota: Elaboración propia

Anexo 13. *Mapa de relaciones competenciales*



Nota: Elaboración propia

Anexo 14. *Tabla relacional de los elementos legislativos*

Competencias específicas	**Criterios de evaluación**	**Indicadores de logro**	**Descriptores operativos**	**Objetivos de etapa**
CE.3	3.1	3.1.1 Acepta la derrota y la victoria desde la deportividad	CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5	1.Educación en valores y convivencia 2.Competencia comunicativa 3.Competencia matemática 4.Ciencias naturales y medio ambiente 5.Cultura y sociedad 6.Competencia digital 7.Expresión artística 8.Educación vial
		3.1.2 Muestra una actitud adecuada frente a los retos que se proponen		
	3.2	3.2.1. Cumple las reglas del juego	CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3	
	3.3	3.3.1. Reconoce el esfuerzo de sus compañeros	CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3	
CE.4	4.2	4.2.1 Promueve y respeta la igualdad de	CPSAA1, CC3	

		género en la práctica deportiva.		
Saberes básicos			**Saberes de carácter transversal**	
-BLOQUE A. Vida activa y saludable -BLOQUE B. Organización y gestión de la actividad física -BLOQUE C. Resolución de problemas en situaciones motrices -BLOQUE D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.			-Educación en valores: Promoviendo la cooperación, el respeto, la responsabilidad, la inclusión y la empatía. Estas actitudes se desarrollan especialmente a través del trabajo en equipo, la interacción constante entre iguales y la asunción de distintos roles dentro de la dinámica de las actividades. -Educación para la salud: Adquisición de una conciencia crítica sobre la importancia de la actividad física para el bienestar físico, emocional y social. El alumnado reflexiona sobre los beneficios del ejercicio, el calentamiento, la higiene y la prevención de lesiones. -Educación para la igualdad de género: Todas las actividades están planteadas para garantizar la participación equitativa de niñas y niños, promoviendo la corresponsabilidad, el respeto mutuo y la ruptura de estereotipos asociados al género	

	en el ámbito físico-deportivo. -Educación para la sostenibilidad: Fomentando una actitud responsable hacia el uso de materiales y recursos. Se anima al alumnado a reutilizar, cuidar y, en algunos casos, incluso construir su propio material deportivo, lo que contribuye a desarrollar una mayor conciencia ecológica y de respeto hacia el entorno.
Aprendizaje interdisciplinar: Esta propuesta facilita la conexión con otras áreas del currículo, lo que enriquece el aprendizaje desde un enfoque interdisciplinar. En el área de Educación Artística, el alumnado participa en la creación de materiales y elementos decorativos relacionados con la actividad. En Lengua Castellana, se trabajan la expresión escrita y la reflexión a través de la redacción de normas y conclusiones sobre lo vivido. En Matemáticas, se utilizan datos como puntuaciones o tiempos para elaborar gráficos y hacer pequeñas interpretaciones numéricas. Por último, desde Valores Cívicos y Éticos, se refuerzan actitudes como el respeto, la equidad y el juego limpio, integrando así valores fundamentales en el desarrollo personal del alumnado.	

Nota: Elaboración propia