



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO FIN DE GRADO:

Golpes que dejan huella: intervención didáctica con bádminton en Educación Primaria

Curso académico 2025/ 2026

Presentado por Enrique Bautista Andrés para optar al
Grado de Educación Primaria por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por Adrián Paterna Roda.

Dedicado a...

A mis abuelos, Germán y Rosa, por darme cada día un motivo de alegría por teneros en mi vida, por enseñarme lo difícil que era la vida cuando erais jóvenes y todo lo que hay que luchar para conseguir lo que uno quiere. Veros cada día tan fuertes me llena de energía. No sé qué haría sin vosotros, ojalá seáis eternos.

A mis abuelos que desde el cielo me acompañan cada día, Felicísimo y Victoria, cómo me hubiera gustado que estuvierais aquí para verlo, en especial mi abuela Vito, con la que empecé la carrera y a la que la vida no la dejó estar físicamente cuando la acabo, con lo que lo habría disfrutado, siendo la persona más feliz del mundo al ver a su nieto ser maestro, con lo importantes que son los maestros como decía ella...Gracias por cuidarme tanto cada día de mi vida. Jamás os olvidaré.

Este logro en gran parte es gracias a mis abuelos.

Esta dedicatoria era la prevista si todo hubiera salido bien con mi TFG, pero no pude presentarlo en la fecha esperada.

Unos días antes de mi graduación, ingresaron a mi abuelo Germán, y dos días después de la graduación, me enteré de que no se podía hacer nada por salvarle. La decisión fue llevarle a su casa para que no estuviera mal en sus últimos momentos y los disfrutara rodeado de su familia. Poco más de un mes después de la dura noticia y habiendo pasado su 94 cumpleaños una semana antes, la persona más importante de mi vida se iba. Gracias por todo abuelito, eres lo mejor que me ha dado la vida, cómo te echo de menos. Qué duro es todo sin ti.

Te quiero mucho abuelito.

Agradecimientos

A mis padres, Alberto y Pili, los que me han apoyado en todo momento en mi vida y me han ayudado a conseguir mi sueño, si a día de hoy he llegado hasta aquí es principalmente por vosotros. Gracias por enseñarme desde pequeño que hay que luchar por lo que se quiere en la vida, y que todo esfuerzo al final tiene recompensa. Gracias sobre todo por hacerme disfrutar de mi graduación, siendo los padres más felices aun sabiendo lo que estaba pasando en ese momento con mi abuelo. Sois el mejor ejemplo a seguir que podía tener, gracias por estar a mi lado y no dejarme caer nunca. Este logro es muy vuestro.

A mi tío Edu, gracias por cuidarme tan bien y por todo el trabajo que haces en la sombra que poco se ve y nadie agradece. Eres una persona increíble y jamás te podré agradecer todo lo que haces por mí cada día sin que te des cuenta. Esto también es tuyo.

A mi tío Tali, que recientemente ha dejado de estar con nosotros, después de más de un año de lucha contra la enfermedad. Gracias por todo lo que has hecho por mí, el chisqueretas no te olvida. A mi tía Estrella, mi madrina, y la persona más fuerte que existe, qué ejemplo y qué lección de vida nos has dado a todos en el peor momento que te podía dar la vida. Cómo no, mis primas Gema y Rocío, mis dos hermanas mayores, que lo han dado todo por sus padres, que orgullosos están de vosotras.

Y cómo no, a lo mejor que me ha podido dar la carrera, gracias a mi pareja Nerea, mi compañera en esta aventura, desde el primer día de universidad cuando me senté delante tuyo y tenía muy claro que eras especial. Eres mi motivación cada día, la que no deja que me rinda en ningún momento y con la que cada meta parece más cercana. Acabamos esta etapa consiguiendo uno de nuestros sueños juntos, y sé que dentro de muy poco serás la mejor profesora del mundo. Esto que he conseguido no sería posible sin tu ayuda.

A mis alumnos durante mi periodo de prácticas, por confiar en mí desde el primer día. A todos los profesores que han estado conmigo en mis prácticas por demostrarme cómo lo más importante en esta profesión es enseñar desde el corazón.

Y, por último, gracias a mi yo de hace años, cuando te decían que no ibas a conseguir lo que querías y mira ahora. Por no dejar de lado tu sueño por más que te dijeran que no era una carrera de verdad, por creer en ti mismo y llegar hasta este punto y darte cuenta de que cuando te dedicas a lo que te gusta jamás se le podrá llamar trabajo.

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado, tiene como objetivo diseñar y desarrollar una Situación de Aprendizaje para el área de Educación Física en 6.º de Educación Primaria, centrada en la iniciación al bádminton a través del Modelo de Educación Deportiva. La propuesta se contextualiza en un centro educativo de la Comunidad de Castilla y León y se ajusta a la normativa educativa vigente, atendiendo a los principios curriculares establecidos para esta etapa educativa.

La Situación de Aprendizaje se estructura en una temporada deportiva compuesta por dieciséis sesiones distribuidas en fases de pretemporada, temporada y posttemporada, favoreciendo una experiencia deportiva auténtica y significativa. A lo largo de las sesiones, el alumnado participa en equipos estables, asume diferentes roles y se implica en entrenamientos autónomos y competiciones adaptadas, promoviendo el desarrollo de habilidades motrices específicas del bádminton, así como valores educativos como la cooperación, el respeto, la responsabilidad y el juego limpio.

La metodología empleada sitúa al alumnado como protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la autonomía, la toma de decisiones y la reflexión sobre la práctica. Asimismo, se plantea una evaluación continua y formativa que combina la observación docente, la autoevaluación y la coevaluación, valorando tanto los aprendizajes técnicos como las actitudes y la participación activa del alumnado.

En definitiva, esta propuesta pretende demostrar el potencial del Modelo de Educación Deportiva como herramienta pedagógica para el desarrollo integral del alumnado, ofreciendo una alternativa metodológica motivadora y coherente con el currículo actual en el área de Educación Física.

Palabras clave: Educación Física, bádminton, Modelo de Educación Deportiva, Educación Primaria, situación de aprendizaje.

ABSTRACT

This Final Degree Project aims to design and develop a Learning Situation for Physical Education in the sixth grade of Primary Education, focused on the initiation to badminton through the Sport Education Model. The proposal is contextualized in a school in the Autonomous Community of Castile and León and is aligned with the current educational regulations for this educational stage.

The Learning Situation is organized as a sport season composed of sixteen sessions structures into pre-season, season, and post-season phases, providing students with an authentic and meaningful sport experience. Throughout the sessions, students participate in autonomous training and adapted competitions. This approach promotes the development of badminton-specific motor skills as well as educational values such as cooperation, respect, responsibility, and fair play.

The methodology places students at the center of the teaching-learning process, encouraging autonomy, decision-making, and reflection on practice. In addition, a continuous and formative assessment process is proposed, combining teacher observation, self-assessment, and peer assessment, evaluating both technical learning and students' attitudes and active participation.

In conclusion, this Project highlights the educational potential of the Sport Education Model as an effective pedagogical approach for the holistic development of students, offering a motivating and curriculum-aligned methodological alternative within Physical Education.

Keywords: Physical Education, badminton, Sport Education Model, Primary Education, learning situation.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	10
2.	OBJETIVOS.....	11
3.	JUSTIFICACIÓN.....	12
4.	MARCO TEÓRICO	14
4.1.	INICIACIÓN A LOS DEPORTES DE RAQUETA.....	14
4.2.	¿QUÉ ES EL BÁDMINTON?.....	15
4.2.1.	Breve recorrido y origen del Bádminton	16
4.2.2.	Llegada del bádminton a España	18
4.3.	EXPERIENCIAS DE BÁDMINTON EN EL CONTEXTO ESCOLAR	19
4.3.1.	Enfoques metodológicos en la enseñanza de los deportes de raqueta.....	19
5.	MÉTODO	28
5.1.	PARTICIPANTES.	28
5.2.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	29
5.2.1.	Introducción.....	29
5.2.2.	Justificación.....	30
5.2.3.	Encuadre (conocimientos previos)	31
5.2.4.	Objetivos de aprendizaje	32
5.2.5.	Bloques de contenidos (saberes básicos).....	33
5.2.6.	Competencias clave.....	34
5.2.7.	Competencias específicas y criterios de evaluación.....	35
5.2.8.	Contenidos de carácter transversal.....	37
5.2.9.	Metodología.....	37
5.2.10.	Temporalización.....	41
5.2.11.	Recursos.....	41

5.2.12. Desarrollo de las sesiones.....	42
5.3. INSTRUMENTOS	43
5.4. EVALUACIÓN.	45
5.5. PROCEDIMIENTO.....	46
6. RESULTADOS ESPERADOS.....	47
7. CONCLUSIÓN.	48
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
9. ANEXOS.....	55

1. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG), se presenta una propuesta de intervención para trabajar la modalidad deportiva de bádminton en la etapa de Educación Primaria. Esta propuesta nace de la observación de una realidad educativa en la que el bádminton, a pesar de sus múltiples beneficios, continúa siendo un deporte poco presente en la etapa de Educación Primaria. Su inclusión en el currículo escolar se plantea como una oportunidad para ampliar la oferta deportiva más allá de las prácticas convencionales, promoviendo la igualdad de género y permitiendo al alumnado desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales en un entorno inclusivo, dinámico y motivador.

Uno de los aspectos que fundamenta esta propuesta es el potencial motivador que el bádminton puede generar en el alumnado. La novedad del deporte, su carácter lúdico y su accesibilidad favorecen una actitud positiva hacia la práctica física, especialmente en aquellos estudiantes que no se sienten identificados con los deportes colectivos más habituales. Además, el aprendizaje progresivo y la superación personal que implica esta disciplina contribuyen al desarrollo de la motivación intrínseca, promoviendo la participación activa, el esfuerzo y la mejora continua. De este modo, el bádminton se convierte en una herramienta pedagógica que estimula el interés por la actividad física y fomenta hábitos saludables de manera natural y divertida.

Este TFG está organizado en varios apartados. En las siguientes líneas se va a explicar lo que el lector va a encontrar en cada uno de ellos. El TFG comienza con una *Introducción*, en la que se explica el tema que es abordado en la propuesta de intervención y se comenta la estructura del documento. Seguidamente, se presentan los *Objetivos* que se han planteado para este TFG. A continuación, se presenta la *Justificación*, donde se detalla la importancia del tema elegido y las razones por las que se lleva a cabo. Después, se presenta el *Marco Teórico*, en el que se incluye una aproximación a la iniciación de los deportes de raqueta, abordando sus elementos esenciales, funcionamiento y evolución histórica, con especial atención a su introducción en España y su integración en el ámbito escolar. Además, se analizan experiencias didácticas que demuestran su aplicabilidad en entornos reales de enseñanza. También, se destacan los beneficios del bádminton en Educación Física, resaltando su contribución al desarrollo motor, cognitivo y social del alumnado, así como su papel en la promoción de una práctica inclusiva, equitativa y

motivadora. Posteriormente se lleva a cabo una *Situación de Aprendizaje*, la cual está diseñada para poder llevar a cabo en un colegio.

Seguidamente, se presentarán los *Resultados* esperados de la propuesta y las *Conclusiones* obtenidas a partir de los objetivos del TFG.

2. OBJETIVOS

En este apartado se presentan los objetivos que se han planteado para este TFG. Se han establecido dos objetivos generales y tres objetivos específicos. En primer lugar, con el fin de dar a conocer y practicar la modalidad deportiva del bádminton se han establecido los siguientes objetivos generales:

- Diseñar, desarrollar y evaluar una situación de aprendizaje que promueva el aprendizaje de las habilidades motrices y los fundamentos básicos del bádminton en un aula de educación primaria, con el fin de mejorar la competencia motriz de los estudiantes y su comprensión del deporte.
- Fomentar el interés y la práctica del bádminton en el aula de educación primaria, presentándolo como una alternativa deportiva poco conocida, que permita aumentar la participación de los estudiantes en deportes no convencionales.

Para dar respuesta a estos objetivos, se han planteado los siguientes objetivos específicos:

- Sensibilizar al alumnado sobre los beneficios del bádminton como deporte accesible y adecuado para desarrollar cualidades físicas y sociales, destacando su posibilidad de practicarlo de manera recreativa.
- Evaluar el progreso de los estudiantes en cuanto a sus habilidades motrices, el desarrollo de la coordinación óculo-manual y la comprensión del bádminton, como conocer las diferentes empuñaduras, reglas y golpes.
- Fomentar la participación activa y el trabajo en equipo entre el alumnado a través de actividades y juegos de bádminton que promuevan la colaboración, el respeto y la responsabilidad en el contexto de la Educación Física.

3. JUSTIFICACIÓN

La elección del bádminton como tema para mi TFG se debe a diversas razones personales y académicas que se entrelazan en mi experiencia tanto como estudiante como entrenador y jugador. A lo largo de mi formación como futuro docente, he observado que el bádminton es un deporte minoritario, que a menudo queda relegado en las programaciones didácticas en Educación Física. En muchas ocasiones, los niños y niñas no tienen la oportunidad de conocerlo y, si lo hacen, suele ser en etapas tardías de la educación primaria o incluso en la educación secundaria. Esta tendencia es una de las principales motivaciones que me ha llevado a elegir este deporte como tema de estudio para mi TFG.

Durante mi periodo de prácticas tuve la suerte de realizarlas en un centro que sí trabaja el bádminton en su programación de Educación Física y puede comprobar de primera mano los beneficios que aporta a los estudiantes la práctica de este deporte. La inclusión de este deporte en edades tempranas les permite familiarizarse con sus fundamentos, practicarlo de manera regular y desarrollar habilidades motoras cognitivas asociadas con él. Sin embargo, considero que esta práctica es una excepción, ya que en la mayoría de los centros educativos el bádminton no forma parte de las actividades regulares, o si se enseña, se hace en los últimos cursos de educación primaria o incluso en la ESO como he mencionado anteriormente. Esto implica que muchos niños no tengan la oportunidad de iniciarse en este deporte a una edad temprana, lo que conlleva una desventaja cuando se enfrentan a otros niños que llevan años practicándolo.

Una de las consecuencias de esta falta de iniciación temprana es que los niños que se introducen al bádminton en edades avanzadas se encuentran con una gran brecha de nivel respecto a aquellos que ya lo practican desde pequeños. Esta diferencia de habilidades puede ser desmotivante y, en muchos casos, conduce a que los nuevos jugadores abandonen la práctica del deporte al no obtener los resultados esperados. Esta realidad me llevó a reflexionar sobre la importancia de ofrecer una base sólida desde edades tempranas para evitar que el bádminton quede fuera del alcance de muchos niños.

En mi caso, mi interés por el bádminton comenzó en la etapa de educación secundaria, y rápidamente pude notar la diferencia de nivel entre aquellos que ya lo practicaban desde más jóvenes y los que nos iniciamos más tarde. Es por esto por lo que

pienso que, de haber tenido contacto con el bádminton en edades anteriores, mi interés por este deporte podría haber sido aún mayor, y no solo el mío, sino también el de muchos otros niños y niñas que, por falta de oportunidades no se aproximan a él.

Actualmente, como entrenador de un equipo de bádminton, también he podido observar que la mayoría de los jugadores que se interesan por este deporte ya lo hacen fuera de la etapa de educación primaria. Esto refuerza aún más la necesidad de introducir el bádminton en los primeros años de escolarización, ya que, en muchos casos, cuando los jóvenes se acercan al deporte, ya se encuentran con un nivel avanzado de competencia que dificulta su progreso y continuidad en la práctica. En la actualidad como entrenador de un equipo de bádminton, también he podido observar que la mayoría de los jugadores que se interesan por este deporte ya lo hacen estando en Secundaria. Esto refuerza aún más la necesidad de introducir el bádminton en los primeros años de escolarización.

Desde una perspectiva académica, la incorporación del bádminton en la Educación Física en la etapa de primaria se sustenta en diversas investigaciones que resaltan sus beneficios para el desarrollo integral de los niños y niñas. Este deporte, que exige coordinación óculo-manual, agilidad y rapidez, favorece el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, aspectos fundamentales durante la infancia para la adquisición de competencias físicas. Además, la práctica habitual del bádminton contribuye a mejorar la condición física general, especialmente la capacidad aeróbica y la resistencia, promoviendo hábitos de vida saludable desde edades tempranas.

En el plano pedagógico, el bádminton también aporta un valor añadido, al fomentar en el alumnado actitudes como el respeto, la cooperación y la responsabilidad, que son esenciales para su desarrollo social y emocional. Al ser un deporte adaptable y accesible, permite que todos los estudiantes puedan participar activamente y avanzar a su propio ritmo, lo que favorece la inclusión y la motivación dentro del aula.

Por otra parte, los currículos oficiales de Educación Física promueven la diversificación de las actividades deportivas con el fin de estimular distintas áreas del desarrollo motor y social. En este sentido, el bádminton se presenta como una alternativa atractiva y eficaz para enriquecer las programaciones didácticas, contribuyendo a una formación física más completa y significativa para el alumnado.

4. MARCO TEÓRICO

En este apartado se presentan los fundamentos teóricos que sustentan la propuesta didáctica. En primer lugar, se aborda la iniciación a los deportes de raqueta, situando al bádminton dentro de esta categoría. A continuación, se profundiza en el conocimiento del bádminton, incluyendo su definición, origen, llegada a España y principales normas, así como su aplicación en contextos escolares. También se recoge una revisión de experiencias previas en centros educativos, destacando iniciativas nacionales e internacionales que promueven su enseñanza. Por último, se analizan los beneficios educativos que aporta el bádminton, tanto a nivel motriz como cognitivo, social y emocional, subrayando su valor como herramienta inclusiva dentro del área de Educación Física.

4.1. INICIACIÓN A LOS DEPORTES DE RAQUETA

La iniciación a los deportes de raqueta es una fase crucial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física, ya que permite al alumnado adquirir habilidades motrices básicas, desarrollar valores sociales y fomentar la práctica deportiva desde edades tempranas. Como afirman Blanca-Torres et al. (2019), esta etapa de tercer ciclo de educación primaria tiene como finalidad introducir a los escolares en modalidades como el tenis, el bádminton o el pádel, empleando un enfoque didáctico que promueva la participación y el aprendizaje significativo.

Los deportes de raqueta derivan de juegos ancestrales con móviles e implementos, que evolucionaron hacia disciplinas regladas y estructuradas. Esta lógica formal favorece la comprensión de su funcionamiento interno, lo que resulta esencial para su enseñanza didáctica (Fuentes García, 2006).

Dado su carácter intermitente, estas disciplinas requieren esfuerzos intensos y breves, lo que exige una planificación adaptada al contexto escolar. La iniciación debe integrar tanto aspectos físicos como cognitivos, atendiendo a la toma de decisiones y la regulación emocional en situaciones de oposición (Torres & Carrasco, 2004).

La iniciación en los deportes de raqueta representa una fase fundamental en la educación física escolar, donde el alumnado desarrolla no solo habilidades motrices básicas, sino también capacidades sociales y cognitivas necesarias para la práctica deportiva continua. Según Courel (2016), la metodología de enseñanza debe basarse en

la progresividad, el juego adaptado y la diversidad de materiales para facilitar la participación activa y significativa desde las primeras sesiones.

En el contexto escolar, la iniciación a los deportes de raqueta no solo implica el desarrollo de habilidades motrices, sino que también contribuye significativamente al desarrollo socioemocional del alumnado. Diversas investigaciones en el ámbito de la Educación Física escolar señalan que la práctica deportiva en contextos estructurados y cooperativos favorece el desarrollo de la autoestima, el autocontrol emocional y las habilidades sociales, aspectos fundamentales para el bienestar integral del alumnado y su adherencia futura a la actividad física (Bailey et al., 2009; Gutiérrez, 2014).

Desde el punto de vista didáctico, la asignatura “Iniciación a los deportes de raqueta” debe estructurarse de forma progresiva, integrando tanto la técnica básica como la comprensión del juego y sus reglas. Fuentes García (2006) propone una planificación que combina actividades lúdicas, adaptación de materiales y evaluación continua para garantizar la participación y el progreso de todos los estudiantes, promoviendo además la inclusión y la diversidad funcional.

Para favorecer la inclusión y atender a la diversidad, se recomienda la utilización de materiales alternativos y actividades lúdicas que permitan adaptar el nivel y ritmo de aprendizaje, estrategia que también es avalada por Castellar et al. (2016) en su enfoque pedagógico.

4.2.¿QUÉ ES EL BÁDMINTON?

El bádminton es un deporte de raqueta que consiste en golpear un volante con una raqueta para enviarlo al campo contrario por encima de una red, buscando que el oponente no consiga devolverlo de forma válida. Es una disciplina que combina agilidad, velocidad, coordinación y anticipación, lo que la hace especialmente atractiva desde el punto de vista educativo y formativo (Fraile, 2017).

La historia de este deporte es amplia y marcada por una rica diversidad cultural. Si bien su forma moderna se consolidó en Inglaterra durante el siglo XIX, se han encontrado evidencias de prácticas similares en civilizaciones antiguas como la griega, así como en China y otros países asiáticos, donde ya se jugaban variantes hace más de dos mil años.

El término “bádminton” proviene de la mansión inglesa Badminton House, donde se popularizó entre la aristocracia británica. Según López Martínez et al. (2012), este deporte

fue adoptado por los oficiales británicos tras su experiencia con el “poona” en la India, y se estructuró con reglas propias a partir de 1877, consolidándose poco después con la fundación de la Federación Internacional en 1934.

El bádminton ha evolucionado hasta convertirse en un deporte olímpico desde 1992 y, actualmente, se practica en todo el mundo. Destaca no solo por su dinamismo y exigencia física, sino también por la posibilidad de ser jugado en espacios reducidos, tanto en interiores como exteriores, siempre que las condiciones climáticas lo permitan. Esto ha facilitado su incorporación en escuelas e instituciones deportivas con pocos recursos (Stefanelli, 2014).

Se caracteriza por esfuerzos intermitentes de alta intensidad que generan oscilaciones significativas en la frecuencia cardíaca durante el juego. Gómez y Escobar (2016) señalan que los jugadores alcanzan picos de hasta 190-200 latidos por minuto en acciones explosivas, alternando con periodos de recuperación donde la frecuencia disminuye a 120-130 latidos por minuto. Esta dinámica exige un alto nivel tanto de capacidad física como de concentración, favoreciendo además habilidades cognitivas como la atención y la toma de decisiones rápidas, lo que lo convierte en una actividad idónea para desarrollar competencias transversales en el ámbito escolar.

En el ámbito educativo, el bádminton ofrece múltiples ventajas. Se trata de un deporte accesible y poco agresivo, lo que permite su práctica en grupos mixtos sin generar situaciones de contacto físico. Fraile (2017) subraya que esto lo convierte en una excelente opción para fomentar el respeto, la cooperación y la integración en las clases de educación física, especialmente en la etapa de secundaria.

La evolución del bádminton en España ha sido gradual pero firme. A partir de los años setenta, un grupo de entusiastas en Galicia impulsó su práctica de forma informal, hasta que en 1985 se fundó la Federación Española de Bádminton (FESBA). López et al. (2012) destacan que, desde entonces, se han impulsado numerosas competiciones, programas formativos y planes de tecnificación, consolidando al bádminton como una de las disciplinas con mayor proyección en el país.

4.2.1. Breve recorrido y origen del bádminton

Aunque se considera un deporte moderno con competiciones internacionales, el bádminton tiene raíces muy antiguas. Se cree que su origen se remonta a hace más de 2000 años, con versiones primitivas del juego practicadas en lugares como China, Grecia,

Tailandia o Japón. En aquellos tiempos, ya existía la idea de pasar un objeto volador, el antecesor del actual volante, de un lado a otro con una especie de raqueta (López et al., 2012).

El salto hacia la versión moderna del bádminton sucedió en el siglo XIX, en Inglaterra, cuando oficiales británicos que habían estado destinados en la India trajeron un juego local llamado poona y lo adaptaron, modificando las reglas y utilizando raquetas más ligeras junto con un volante diseñado especialmente para el juego. En la residencia de campo llamada Badminton House, comenzaron a jugar utilizando raquetas y un volante, lo que dio origen a una nueva actividad que se popularizó rápidamente entre la alta sociedad inglesa. Este nuevo juego combinaba la diversión con la habilidad y la destreza, consolidándose como un deporte socialmente aceptado y practicado en salones y jardines (Grupo Pineda, 2021).

Además, el bádminton tiene sus raíces en la India, donde se conocía como “Poona”, un juego practicado en la ciudad de Pune durante el siglo XIX. Oficiales británicos destinados en la India lo introdujeron en Inglaterra, donde el Duque de Beaufort se interesó por él y lo popularizó en su finca campestre, conocida como “Badminton House” en Gloucestershire, de donde proviene el nombre actual del deporte. En 1873 se establecieron las primeras reglas y se fundó el primer club de bádminton en Bath, Inglaterra. El deporte se expandió rápidamente a Estados Unidos y Canadá, donde se crearon asociaciones nacionales, y en 1899 se celebró el primer torneo masculino en Inglaterra, seguido del femenino en 1900.

La expansión internacional no tardó en llegar, y en 1934 se fundó la Federación Internacional del Bádminton con países como Inglaterra, Canadá, India o Dinamarca como miembros fundadores.

Su evolución no es solo deportiva, sino educativa, ya que el bádminton ha demostrado ser una herramienta eficaz dentro del ámbito escolar. Gracias a su estructura sencilla, bajo coste y carácter lúdico, este deporte se adapta fácilmente al contexto educativo y permite trabajar objetivos tanto físicos como formativos. Su práctica favorece el desarrollo de habilidades motrices, mejora la percepción espacio-temporal y promueve actitudes positivas como la cooperación y el respeto a las normas. Los deportes de raqueta como el bádminton no solo mejoran el rendimiento motor, sino que también estimulan procesos de toma de decisiones, atención y control corporal (Velázquez, 1999).

No fue hasta los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992 cuando el bádminton se incorporó oficialmente al programa olímpico. Desde entonces, ha crecido enormemente en países como China, Indonesia, Corea del Sur y Dinamarca, convirtiéndose en uno de los deportes de raqueta más rápidos y exigentes del mundo (Olympics.com, s.f.).

Hoy en día, el bádminton se destaca por su dinamismo, precisión y estrategia. A nivel educativo, también se ha consolidado como una herramienta útil en las aulas por su accesibilidad y valor pedagógico, especialmente en etapas de iniciación (Blanca-Torres et al., 2019).

4.2.2. Llegada del bádminton a España

Aunque el bádminton fue un deporte internacional desde principios del siglo XX, no llegó a España de forma organizada hasta finales de los años 70 y principios de los 80. Se introdujo principalmente en el ámbito educativo, gracias a su bajo coste y fácil adaptación, como alternativa a deportes más tradicionales como el baloncesto o el voleibol (Fuentes García, 2006).

Los primeros practicantes en España fueron un pequeño grupo de profesores y deportistas en Vigo, que comenzaron a jugar en el Polideportivo de la ciudad sin apenas recursos ni formación técnica. Poco a poco surgieron clubes, competiciones y cursos de formación para entrenadores. Esta evolución culminó en 1985 con la creación oficial de la Federación Española de Bádminton, lo que permitió una organización y difusión más amplia del deporte en el país (López Martínez et al., 2012; Badminton Club Escolar Rosalía, 2016).

Según Díaz y González (2021), desde principios del siglo XXI el bádminton en España ha experimentado un crecimiento notable, consolidándose no solo en la competición, sino también en el ámbito educativo y social. La estructura federativa se fortaleció con la regulación de licencias, entrenadores y competiciones oficiales a nivel nacional (Torres Luque & Carrasco Páez, 2004).

El mayor impulso mediático y social llegó con los éxitos de Carolina Marín desde 2014, quien ha sido clave para popularizar y motivar la práctica de bádminton en España, generando un aumento importante de jugadores y seguimiento del deporte.

Actualmente, el bádminton es un deporte consolidado con presencia estable en centros educativos y clubes deportivos, donde destaca no solo por sus logros

internacionales, sino por su accesibilidad, dinamismo y valor pedagógico (Díaz & González, 2021).

4.3.EXPERIENCIAS DE BÁDMINTON EN EL CONTEXTO ESCOLAR

4.3.1. Enfoques metodológicos en la enseñanza de los deportes de raqueta.

La metodología empleada en la enseñanza de los deportes constituye un elemento determinante en el proceso de aprendizaje del alumnado. En el área de Educación Física, la elección metodológica condiciona no solo la adquisición de habilidades motrices, sino también la motivación, la participación y el significado que el alumnado otorga a la práctica deportiva. Tal y como señalan Blázquez (2017) y Sánchez Bañuelos (1992), la forma de enseñar influye directamente en cómo se aprende y en el tipo de experiencias que se generan en el aula.

En este sentido, Blázquez (2017) explica que cuando el alumnado aprende a través de experiencias activas y cercanas a la realidad del juego, como ocurre en deportes de raqueta, se implican más y entienden mejor lo que están haciendo, lo que resulta especialmente importante en edades escolares. Del mismo modo, Sánchez Bañuelos (1992) defiende que la metodología debe adaptarse al nivel y a las características del alumnado, ya que no todos aprenden de la misma manera ni al mismo ritmo, algo muy visible cuando se introducen deportes como el bádminton en Primaria.

En el caso de los deportes de raqueta, la metodología tiene especial importancia debido a la complejidad técnica y táctica que presentan. Tradicionalmente, su enseñanza se ha apoyado en modelos centrados en la transmisión de contenidos técnicos, mientras que enfoques más recientes apuestan por una enseñanza comprensiva, basada en el juego y en la participación activa del alumnado (Devís & Peiró, 1992). Esta evolución metodológica responde a la necesidad de promover aprendizajes más significativos y funcionales, especialmente, en el contexto escolar.

Devís y Peiró (1992) señalan que cuando los alumnos empiezan jugando, en lugar de repetir gestos técnicos sin ningún fin, entienden mejor para qué sirve cada golpe, cada desplazamiento o cada decisión, algo muy útil en deportes como el bádminton, donde hay que elegir constantemente dónde enviar el volante. En la escuela, este enfoque hace que

el alumnado no se frustre tanto y disfrute más, ya que siente que está “jugando de verdad” y no solo practicando ejercicios aislados.

Desde esta perspectiva, las experiencias de enseñanza del bádminton pueden analizarse a partir de dos grandes enfoques: las metodologías tradicionales y las metodologías innovadoras. El análisis comparativo entre ambos enfoques permite comprender no solo las diferencias en la forma de enseñar, sino también el impacto que generan en el aprendizaje, la motivación y la implicación del alumnado.

Autores como Kirk (2010) destacan que las metodologías innovadoras, basadas en el juego y en la participación activa, favorecen que el alumnado se sienta más implicado. Por ejemplo, cuando en una clase de bádminton los estudiantes juegan en pequeños partidos, rotan de pareja o asumen pequeños roles, como árbitro o anotador, se crea un ambiente más dinámico y cooperativo. Siedentop (1994) también señala que este tipo de organización hace que el alumnado se sienta parte de un proyecto común, lo que mejora su actitud hacia la actividad y reduce los comportamientos pasivos o de rechazo al deporte.

- Metodologías tradicionales en la enseñanza del bádminton.

Las metodologías tradicionales se caracterizan por un enfoque centrado en el profesorado y en la adquisición progresiva de la técnica. En este modelo, el proceso de enseñanza suele basarse en la explicación y demostración de los gestos técnicos, seguidas de su repetición mediante ejercicios analíticos y descontextualizados del juego real (Sánchez Bañuelos, 1992).

Esto significa que, en una clase de bádminton el alumnado puede pasar gran parte de la sesión practicando el golpe de derecha o el saque de forma repetitiva, sin llegar a jugar un partido. Según Sánchez Bañuelos (1992), este tipo de tareas buscan perfeccionar el movimiento, pero no siempre ayudan a que el alumno entienda para qué sirve ese golpe dentro del juego real, lo que es especialmente problemático en edades escolares, donde aprender jugando es clave.

Este tipo de enseñanza prioriza el dominio técnico antes de permitir situaciones de juego, lo que provoca que el alumnado practique durante largos periodos tareas cerradas y poco significativas. Según Blázquez (2017), este enfoque limita la capacidad del alumnado para comprender la lógica interna del deporte y para tomar decisiones en contextos reales de juego.

En el caso del bádminton, Blázquez (2017) explica que si un alumno solo repite golpes sin saber cuándo debe usar un globo, un drop o un remate, difícilmente podrá desenvolverse bien cuando tenga que jugar contra un compañero. De este modo, aunque el alumno pueda ejecutar un gesto correctamente, no sabe cómo adaptarlo a la situación del partido, lo que reduce el sentido práctico del aprendizaje.

En el ámbito escolar, estas metodologías pueden generar ciertas dificultades, especialmente en alumnado con menor nivel de competencia motriz. La excesiva importancia otorgada a la ejecución correcta puede provocar frustración, desmotivación y abandono temprano de la práctica deportiva. Además, al otorgar al docente un papel central directivo, se reduce la autonomía del alumnado y su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Esto es muy visible en clases de bádminton donde algunos alumnos, al no conseguir golpear bien el volante desde el principio, se sienten torpes o “malos” en el deporte, lo que hace que pierdan interés rápidamente. Blázquez (2017) señala que cuando el error se penaliza demasiado, muchos niños dejan de intentarlo, lo que va en contra de uno de los principales objetivos de la Educación Física: que todos disfruten y participen.

Diversos autores han señalado que este tipo de enfoques tradicionales tienden a producir aprendizajes poco transferibles, ya que el alumnado aprende “cómo ejecutar” un gesto, pero no “cuándo” ni “por qué” utilizarlo en una situación real de juego (Devís & Peiró, 1992). Como consecuencia, el impacto de estas metodologías en variables como la motivación, la implicación o el disfrute suele ser limitado, lo que dificulta la adherencia del alumnado a la práctica físico-deportiva en el contexto escolar.

Devís y Peiró (1992) explican que, en deportes de raqueta como el bádminton, esto provoca que los alumnos sepan golpear el volante, pero no sepan construir un punto, mover al rival o buscar espacios libres. En la escuela, esto se traduce en partidos desordenados y poco fluidos, donde el alumnado no disfruta ni entiende bien lo que está ocurriendo, lo que reduce su interés por seguir practicando este deporte.

- Metodologías innovadoras aplicadas al bádminton.

Debido a las limitaciones de los enfoques tradicionales, en las últimas décadas han surgido metodologías innovadoras que proponen una enseñanza más activa, comprensiva y centrada en el alumnado. Estas metodologías parten del principio de que el aprendizaje

deportivo debe construirse a partir de la experiencia práctica, la reflexión y la resolución de problemas motores en contextos reales o adaptados (Kirk et al., 2006).

Kirk et al. (2006) explican que el alumnado aprende mejor cuando se enfrenta a situaciones que se parecen al juego real. En el bádminton escolar, esto significa que no se trata solo de aprender a golpear el volante, sino de tener que decidir dónde enviarlo, cómo colocarse o cómo responder al golpe del rival, lo que hace que el aprendizaje sea más completo y funcional.

Entre estos enfoques destacan el modelo comprensivo de enseñanza de los deportes, el aprendizaje basado en juegos y el aprendizaje cooperativo. Todos estos enfoques metodológicos parten de la consideración del juego como el eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje, entendiendo que es a través de situaciones jugadas, adaptadas y contextualizadas como el alumnado puede comprender la lógica interna del deporte. Diversos autores señalan que el uso de juegos modificados facilita la toma de decisiones, el aprendizaje táctico y la integración progresiva de los gestos técnicos dentro de un contexto significativo de práctica, evitando la fragmentación del aprendizaje propia de los modelos analíticos tradicionales (Devís & Peiró, 1992; Kirk et al., 2006).

Por ejemplo, en una clase de bádminton se pueden plantear partidos en campos más pequeños con redes más bajas o normas más sencillas, para que todos puedan participar. Devís y Peiró (1992) señalan que este tipo de juegos adaptados ayudan al alumnado a entender mejor el juego, ya que aprenden cuándo usar cada golpe y cómo moverse por la pista, en lugar de limitarse a repetir movimientos aislados.

En el caso del bádminton, estas metodologías permiten adaptar el espacio, el material y las reglas para facilitar la participación de todo el alumnado, independientemente de su nivel inicial. De este modo, se favorece un aprendizaje más inclusivo y significativo, en el que el error se concibe como una parte inherente del proceso de aprendizaje y no como un elemento sancionador. Investigaciones en pedagogía del deporte muestran que cuando el alumnado percibe el error como parte del aprendizaje, aumenta su motivación y disposición a participar activamente (Hattie & Timperley, 2007; Black & William, 1998). Por ejemplo, en un partido de bádminton adaptado, un alumno falla un golpe puede reflexionar junto a su compañero sobre qué parte de su movimiento no funcionó y volver a intentar la acción, entendiendo que el fallo ayuda a aprender la

técnica correcta. Esto permite que todos los estudiantes, incluso los que empiezan con menos habilidad, se sientan incluidos y con confianza para seguir practicando.

Además, estudios de Educación Física escolar destacan que el manejo positivo del error fomenta la resiliencia y la autoconfianza, elementos clave para un aprendizaje inclusivo (Nicholls, 2013; Rink, 2013). Cuando un docente anima a un alumno a probar un servicio más complicado en bádminton y le indica cómo ajustar su postura tras fallarlo, el estudiante aprende a autoevaluarse e intentar mejorar sin miedo a equivocarse. Este tipo de enfoque también ayuda a que los alumnos desarrollen habilidades sociales, ya que deben comunicarse y colaborar con sus compañeros para corregir errores y tomar decisiones durante los juegos adaptados.

Este planteamiento está alineado con los principios de las metodologías activas en Educación Física, que promueven climas motivacionales orientados a la mejora y al aprendizaje, favoreciendo la participación del alumnado independientemente de su nivel de competencia inicial (Fernández-Río et al., 2018; Kirk et al., 2006). Además, este tipo de enfoques promueve la cooperación, la comunicación y el aprendizaje entre iguales, aspectos clave en la etapa de Educación Primaria.

Fernández-Río et al. (2018) explican que cuando el alumnado siente que puede mejorar poco a poco y que equivocarse forma parte del proceso, se implica más. En el bádminton escolar, esto se refleja en alumnos que se atreven a probar golpes nuevos o a jugar partidos sin miedo a fallar, lo que mejora tanto su aprendizaje como su disfrute de la actividad.

Diversas investigaciones desarrolladas en el ámbito de la Educación Física escolar han analizado el impacto de las metodologías activas frente a los enfoques tradicionales, constatando mejoras significativas en variables motivacionales y actitudinales del alumnado. Por ejemplo, Kirk et al. (2006), en una revisión de estudios sobre modelos pedagógicos basados en el juego, señalan que el alumnado muestra mayores niveles de implicación y disfrute cuando participa en situaciones de aprendizaje contextualizadas y participativas. Del mismo modo, investigaciones centradas en el modelo comprensivo de enseñanza de los deportes evidencian una mejora en la comprensión táctica y en la toma de decisiones, aunque advierten de la necesidad de una adecuada formación docente para su correcta aplicación (Devís & Peiró, 1992). Estos resultados sugieren que, si bien las metodologías activas requieren una planificación más compleja, sus beneficios

educativos superan a los enfoques tradicionales centrados en la instrucción directa y la repetición técnica.

De manera más específica, la investigación sobre el Modelo de Educación Deportiva muestra que su aplicación se ha extendido a una amplia variedad de modalidades deportivas en el contexto escolar. Diversos estudios han analizado su implementación en deportes colectivos como baloncesto, fútbol o voleibol, evidenciando un aumento de la participación activa del alumnado, una mayor autonomía en la toma de decisiones y una actitud más positiva hacia la Educación Física en comparación con metodologías tradicionales centradas en la instrucción directa (Wallhead & O'Sullivan, 2005; Hastie et al., 2011). Asimismo, investigaciones desarrolladas en deportes individuales y de adversario, como el atletismo o los deportes de raqueta, señalan que el Modelo de Educación Deportiva favorece una mayor implicación del alumnado y una comprensión más profunda de la lógica interna del deporte, gracias a la afiliación a equipos estables y a la asunción de roles de responsabilidad, aunque también destacan la necesidad de una planificación cuidadosa y un periodo de adaptación inicial por parte del docente (Araújo et al., 2014; Calderón et al., 2016).

No obstante, estos autores también señalan que este modelo requiere una planificación cuidadosa por parte del docente y un tiempo de adaptación inicial, especialmente en contextos donde el alumnado no está habituado a asumir responsabilidades.

En conjunto, los resultados de estas investigaciones indican que, aunque las metodologías activas presentan ciertas exigencias organizativas, sus beneficios en términos de motivación, implicación y adherencia a la práctica deportiva superan a los obtenidos mediante metodologías tradicionales centradas en la repetición técnica y el control del docente.

A diferencia de las metodologías tradicionales, en las que el alumnado adopta un rol predominantemente pasivo y reproductor, los enfoques innovadores sitúan al alumnado como protagonista del proceso de aprendizaje. Esta participación activa favorece el desarrollo de la autonomía, la toma de decisiones y el compromiso con la actividad, aspectos ampliamente documentados en la literatura sobre modelos pedagógicos centrados en el alumnado (Fernández-Río et al., 2018; Kirk et al., 2006).

Dentro del conjunto de metodologías innovadoras, el Modelo de Educación Deportiva, propuesto por Siedentop, destaca por su amplia implantación y respaldo teórico en el ámbito de la Educación Física. Este modelo tiene como objetivo ofrecer al alumnado experiencias deportivas auténticas, similares a las que se dan fuera del contexto escolar, pero adaptadas a fines educativos (Siedentop, 1994).

El Modelo de Educación Deportiva se estructura en torno a una serie de elementos pedagógicos interrelacionados que buscan reproducir, de forma adaptada, una experiencia deportiva auténtica en el contexto escolar. La organización de la enseñanza en temporadas deportivas permite dar continuidad a los aprendizajes y favorece una comprensión progresiva del deporte, evitando la fragmentación propia de las unidades didácticas tradicionales. La afiliación a equipos estables y heterogéneos refuerza el sentimiento de pertenencia y la cohesión grupal, incrementando la implicación del alumnado y su responsabilidad individual y colectiva. Asimismo, la asignación y rotación de roles amplía las oportunidades de aprendizaje y permite al alumnado desarrollar competencias sociales, organizativas y comunicativas más allá de la ejecución motriz. La competición formal, adaptada al contexto educativo, actúa como un elemento motivador siempre que se prioricen los valores educativos sobre el resultado, mientras que el evento final contribuye a reforzar el carácter social y festivo del modelo, reconociendo el esfuerzo, la mejora y la deportividad (Siedentop et al., 2011; Hastie et al., 2011; Fernández-Río et al., 2018).

Otro elemento clave es la afiliación a equipos estables y heterogéneos, que permanecen unidos durante toda la temporada. Esta estabilidad fomenta el sentimiento de pertenencia, la cohesión grupal y la responsabilidad compartida, aspectos que incrementan la implicación del alumnado y su compromiso con las tareas propuestas. Asimismo, la asignación y rotación de distintos roles, como jugador, árbitro, entrenador, amplía las oportunidades de aprendizaje y permite que el alumnado participe activamente desde diferentes perspectivas, no únicamente desde la ejecución motriz.

La competición formal, adaptada a las características del contexto escolar, actúa como un elemento motivador que da sentido a los aprendizajes, siempre que se prioricen los valores educativos sobre el resultado. Finalmente, la celebración del evento final contribuye a reforzar el carácter social y festivo del modelo, reconociendo el esfuerzo, la mejora y la deportividad, y no únicamente el rendimiento deportivo. En conjunto, estos

elementos favorecen una mayor autonomía, responsabilidad y participación activa del alumnado en su propio proceso de aprendizaje (Hastie et al., 2011; Fernández-Río et al., 2018).

Aunque la aplicación específica del Modelo de Educación Deportiva al bádminton no ha sido tan ampliamente investigada como en otros deportes, existen evidencias de su eficacia en deportes de raqueta y en distintas modalidades deportivas escolares. Diversos estudios muestran que este modelo se ha implementado con éxito en deportes colectivos como baloncesto, fútbol y voleibol, así como en deportes individuales y de adversario, incluyendo tenis de mesa, tenis y bádminton adaptado, demostrando su versatilidad en distintos contextos educativos y niveles de habilidad (Hastie et al., 2011; Wallhead & O'Sullivan, 2005; Araújo et al., 2014; Calderón et al., 2016; Gutiérrez et al., 2017).

La investigación sobre el Modelo de Educación Deportiva evidencia que estas aplicaciones generan un incremento en la participación activa del alumnado, favorecen la autonomía y mejoran la actitud hacia la Educación Física, en comparación con enfoques tradicionales centrados en la instrucción directa.

Estudios realizados específicamente en deportes colectivos muestran que este modelo mejora la participación activa, la autonomía del alumnado y la actitud positiva hacia la Educación Física, en comparación con métodos tradicionales de instrucción directa (Hastie et al., 2011; Wallhead & O'Sullivan, 2005). En deportes individuales y de adversario, como bádminton o tenis, el modelo favorece la comprensión táctica del juego y la asunción de roles de responsabilidad dentro del grupo, promoviendo actitudes de cooperación y trabajo en equipo (Araújo et al., 2014; Calderón et al., 2016).

El Modelo de Educación Deportiva permite trabajar valores educativos como el respeto, la cooperación y el juego limpio, al tiempo que fomenta la organización, la responsabilidad y el trabajo en equipo. Estos aspectos resultan especialmente relevantes en el contexto escolar, ya que contribuyen al desarrollo integral del alumnado más allá del aprendizaje técnico-deportivo. Estudios muestran que cuando los estudiantes participan en roles de responsabilidad dentro del modelo, no solo aprenden a tomar decisiones tácticas, sino que también interiorizan habilidades sociales y valores éticos, reforzando la cooperación y el respeto mutuo (Hastie et al., 2011; Araújo et al., 2014; Calderón et al., 2016).

Los beneficios asociados a las metodologías innovadoras pueden explicarse a través de los modelos teóricos que analizan la motivación en el ámbito de la Educación Física. Entre ellos, destaca la Teoría de la Autodeterminación (Deci y Ryan, 1985), que establece que la motivación intrínseca se ve favorecida cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación social.

La investigación en Educación Física evidencia que la satisfacción de estas necesidades está estrechamente relacionada con una mayor implicación de los estudiantes, mayor disfrute de la actividad y una intención más fuerte de continuar practicando actividad física a largo plazo (Salazar-Ayala & Gastélum-Cuadras, 2025). En contextos educativos, la autonomía se refiere a que los estudiantes puedan tomar decisiones y sentir que controlan parte de su aprendizaje, la competencia se relaciona con sentirse capaz y eficaz en las tareas propuestas, y la relación social se refiere al sentido de pertenencia dentro del grupo de clase (Sevil et al., 2015).

El Modelo de Educación Deportiva contribuye a la satisfacción de estas necesidades psicológicas básicas al otorgar al alumnado un papel activo en el proceso de aprendizaje, permitirle asumir distintos roles de responsabilidad dentro del equipo y fomentar la interacción social y la cooperación entre iguales, aspectos que caracterizan este modelo pedagógico (Siedentop et al., 2011). En una clase de bádminton, los estudiantes pueden asumir roles como capitán de equipo, árbitro, lo que les permite decidir estrategias de juego, organizar partidos y ayudar a sus compañeros, fomentando al mismo tiempo la autonomía y la toma de decisiones. Estas experiencias también refuerzan la relación social, ya que los alumnos deben comunicarse, negociar y colaborar para lograr objetivos comunes, integrando los principios de competencia, autonomía y relación social (Ryan & Deci, 2017).

Estas características coinciden con los elementos que la Teoría de la Autodeterminación identifica como fundamentales para promover la motivación intrínseca y la participación continuada; por ejemplo, un clima que apoya la autonomía y ofrece estructura para sentirse competente favorece mejores resultados motivacionales en Educación Física (Meng & Chee Keng, 2016).

Fernández-Río et al. (2018) muestran que los estudiantes que participan en clases con metodologías activas, incluyendo el Modelo de Educación Deportiva, reportan mayor motivación intrínseca, disfrute y compromiso, y también perciben un mayor sentido de

pertenencia al grupo. De manera similar, Hastie et al. (2011) encontraron que el alumnado que participa activamente su implicación, actitud positiva hacia la actividad física y aprendizaje de habilidades tácticas.

Araújo et al. (2014) señalan que en deportes de raqueta, como el bádminton, la asignación de roles y la participación activa no solo aumenta la competencia percibida, sino que también fortalece la cooperación y la interacción social entre los estudiantes, generando un entorno motivador y socialmente enriquecedor. Estos estudios evidencian que los efectos observados no se limitan al aprendizaje técnico, sino que también impactan en la motivación, las actitudes hacia la actividad física y las relaciones sociales del alumnado.

Como consecuencia, se generan contextos de aprendizaje más motivadores, que favorecen una mayor implicación y una actitud positiva hacia la práctica físico-deportiva. Además, estudios empíricos comparativos entre enfoques tradicionales y modelos como el Modelo de Educación Deportiva han mostrado que este último tiende a generar mayor satisfacción de las necesidades psicológicas básicas, autonomía, competencia y relación social, y, por ello, niveles más altos de motivación intrínseca en los estudiantes (comparación entre MED y modelo tradicional en 118 estudios de 13 años, 2025).

A partir de todo lo expuesto, se plantea el diseño de una situación de aprendizaje basada en el Modelo de Educación Deportiva para la enseñanza del bádminton, con el propósito de dar respuesta a los objetivos establecidos en este Trabajo Fin de Grado. Dicha propuesta se contextualiza en sexto curso de Educación Primaria y pretende servir como un medio para diseñar, desarrollar y evaluar una intervención didáctica orientada a la mejora de las habilidades motrices básicas del bádminton, así como a fomentar el interés y la participación del alumnado en deportes alternativos poco conocidos, permitiendo analizar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. MÉTODO

5.1. PARTICIPANTES.

La Situación de Aprendizaje se ha diseñado para un grupo de 24 alumnos y alumnas de 6.º curso de Educación Primaria, con edades comprendidas entre 11 y 12 años. El grupo está compuesto por 12 niñas y 12 niños, lo que permite una participación

equilibrada y favorece el trabajo desde una perspectiva de igualdad de género en la práctica deportiva.

El alumnado presenta un nivel de competencia motriz heterogéneo, con diferencias en la experiencia previa en deportes de raqueta, lo que ha sido tenido en cuenta en el diseño de las actividades y en la aplicación del Modelo de Educación Deportiva. Esta diversidad motriz se considera un elemento enriquecedor del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite fomentar la cooperación, el aprendizaje entre iguales y la inclusión dentro de los equipos estables.

Desde el punto de vista social y cultural, el grupo se caracteriza por su diversidad, con alumnado procedente de distintos contextos socioculturales y nacionales.

En cuanto al clima del grupo, se trata de una clase con un buen ambiente de convivencia, relaciones interpersonales positivas y una actitud generalmente favorable hacia la asignatura de Educación Física. El alumnado muestra una alta motivación hacia las actividades físicas y deportivas, especialmente hacia aquellas propuestas novedosas o menos habituales en el contexto escolar, como es el caso del bádminton.

Estas características han condicionado el diseño de la Situación de Aprendizaje, apostando por una metodología lúdica, cooperativa e inclusiva, que permite atender a los diferentes ritmos de aprendizaje y potenciar tanto el desarrollo motor como el social y emocional del alumnado.

5.2.PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

5.2.1. Introducción.

La presente Situación de Aprendizaje está dirigida al alumnado de 6.º de Educación Primaria y tiene como objetivo la iniciación al bádminton, un deporte que permite trabajar de manera integrada la coordinación óculo-manual, la velocidad de reacción, la precisión y la toma de decisiones. La propuesta se desarrolla en un centro educativo urbano de dos líneas, con un alumnado diverso y con instalaciones deportivas adecuadas, como pabellón cubierto y material específico suficiente, lo que garantiza el correcto desarrollo de las sesiones.

Se organiza en 16 sesiones a lo largo de seis semanas, siguiendo el Modelo de Educación Deportiva, que pone al alumnado en el centro del aprendizaje y convierte la práctica deportiva en una experiencia significativa y motivadora. La metodología es

lúdica, cooperativa e inclusiva, favoreciendo la participación activa, la autonomía y el trabajo en equipo, y culmina con torneos donde el alumnado aplica lo aprendido en situaciones de juego reales.

Los contenidos y el desarrollo de esta situación de aprendizaje se apoyan en el currículo oficial de Educación Primaria de Castilla y León, establecido en el Decreto 17/2022, de 7 de julio, para el área de Educación Física. La propuesta se relaciona con los saberes básicos vinculados a la resolución de situaciones motrices y a la interacción social a través del juego, aspectos especialmente presentes en la práctica del bádminton. A lo largo de las sesiones se fomenta un clima de aula positivo, basado en la colaboración, la escucha y el respeto entre compañeros, tal y como se recoge en los principios metodológicos del currículo. La fase final de competición y reflexión permite al alumnado poner en práctica lo aprendido, disfrutar de la actividad física y valorar de forma positiva la experiencia, favoreciendo una participación activa y significativa en las clases de Educación Física.

5.2.2. Justificación.

La elección del bádminton como eje central de esta situación de aprendizaje responde al interés de introducir en el contexto escolar un deporte alternativo que, pese a sus beneficios, tiene una presencia limitada en muchos centros educativos. La práctica deportiva, se centra de forma reiterada en las mismas modalidades, lo que limita el conocimiento de otras opciones igualmente educativas y motivadoras. En este sentido, el bádminton se presenta como una alternativa adecuada para el tercer ciclo de Educación Primaria, ya que se ajusta a las características evolutivas del alumnado y a los planteamientos del currículo vigente de Castilla y León, establecido en el Decreto 17/2022, de 7 de julio, para el área de Educación Física, y se complementa con lo dispuesto en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, en relación con la organización del proceso educativo.

Desde una perspectiva motriz, la práctica del bádminton contribuye al desarrollo y perfeccionamiento de habilidades propias de los deportes de cancha dividida, favoreciendo aspectos como la coordinación óculo-manual, la agilidad, el equilibrio y la precisión en los desplazamientos y golpes. Además, permite reforzar y aplicar aprendizajes motores trabajados en cursos anteriores, situando al alumnado en contextos reales de juego que exigen una toma de decisiones constante y adaptada a la situación.

Más allá del componente físico, el deporte, cuando se plantea desde un enfoque educativo, se convierte en un medio idóneo para el desarrollo personal y social del alumnado. A través de la práctica del bádminton se trabajan valores como el respeto a las normas, la aceptación de los resultados, el compañerismo y el juego limpio, aspectos fundamentales en la formación integral del alumnado en la etapa de Educación Primaria (Gutiérrez Sanmartín, 2003).

Por otro lado, la aplicación del Modelo de Educación Deportiva refuerza el carácter educativo de la propuesta, ya que promueve la participación activa de todo el alumnado y favorece la autonomía, la responsabilidad y la implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La organización en equipos estables, la asunción de diferentes roles y la estructura de temporada contribuyen a generar un clima motivador y significativo, en el que cada alumno encuentra un espacio de participación, independientemente de su nivel de habilidad (Siedentop, 1994).

En conjunto, esta situación de aprendizaje pretende ofrecer una propuesta diferente a la habitual, que permita al alumnado descubrir un deporte nuevo, mejorar sus capacidades motrices y desarrollar actitudes positivas hacia la actividad física, entendida como una vía de disfrute, relación y crecimiento personal.

5.2.3. Encuadre (conocimientos previos)

Al tratarse de una propuesta de intervención didáctica, no se parte del conocimiento real y concreto del alumnado, sino de una estimación coherente con el nivel educativo al que va dirigida. En este sentido, se plantea que el alumnado de sexto curso de Educación Primaria contaría, de manera general, con experiencias previas relacionadas con las habilidades motrices básicas, los juegos de cooperación y las actividades pre deportivas propias del área de Educación Física.

Estas experiencias previas permitirían al alumnado afrontar el aprendizaje del bádminton con una base motriz suficiente, así como con nociones iniciales de coordinación, orientación espacial, lateralidad y trabajo en equipo. Asimismo, se presupone una familiarización básica con las normas de juego, el respeto a los compañeros y la participación activa en situaciones motrices compartidas.

A partir de este encuadre inicial, la situación de aprendizaje se diseña con un carácter progresivo y flexible, de manera que permita ajustar las propuestas prácticas al nivel del alumnado y facilitar una incorporación gradual a los elementos técnicos, tácticos

y organizativos propios del bádminton, favoreciendo una experiencia de aprendizaje inclusiva y motivadora.

5.2.4. Objetivos de aprendizaje

5.2.4.1. Objetivos de etapa.

Con la presente situación de aprendizaje se pretende contribuir al logro de los objetivos de etapa establecidos en la normativa educativa vigente, Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), en particular los relacionados con el desarrollo de las competencias motrices, la adquisición de hábitos saludables y la promoción de valores como la cooperación y el respeto en el área de Educación Física.

- b. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- k. Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

5.2.4.2. Objetivos didácticos.

Los objetivos didácticos planteados en esta Situación de Aprendizaje se formulan en coherencia con las competencias clave establecidas en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE), así como el Decreto 17/2022, de 23 de junio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Estos objetivos se concretan en propuestas prácticas en las que el alumno aplica habilidades motrices, adquiere hábitos de vida saludable y desarrolla valores como el respeto, la cooperación y la responsabilidad en el área de Educación Física.

- Conocer y aplicar las reglas básicas del bádminton, así como identificar y comprender los principios técnicos y tácticos fundamentales de esta modalidad deportiva.
- Desarrollar habilidades motrices específicas necesarias para la práctica del bádminton, tales como la coordinación óculo – manual, los desplazamientos específicos en la pista, el control postural y la orientación espacial, así como

la ejecución de los principales tipos de golpeo (saque, clear, lob, dejada, drop y remate).

- Aplicar de manera adecuada las técnicas básicas del bádminton, especialmente las relacionadas con los diferentes tipos de golpeo y los desplazamientos específicos en la pista, en situaciones reales y adaptadas al juego.
- Fomentar actitudes de respeto hacia las normas y los compañeros, así como la tolerancia, la cooperación y el trabajo en equipo durante la práctica del bádminton.

5.2.5. Bloques de contenidos (saberes básicos)

Los bloques de contenidos seleccionados para esta Situación de Aprendizaje han sido extraídos del currículo oficial de Educación Primaria de Castilla y León (Junta de Castilla y León, 2022), concretamente de los saberes básicos del área de Educación Física. Estos contenidos abarcan de manera integral los aspectos fundamentales del área y se han seleccionado atendiendo a las características del bádminton y a la aplicación del Modelo de Educación Deportiva. De este modo, se pretende contribuir al desarrollo de las capacidades motrices del alumnado, la promoción de hábitos de vida saludables y la mejora de la interacción social y emocional a través de una práctica físico-deportiva significativa y contextualizada.

B. Organización y gestión de la actividad física.

Este bloque se aborda a través de la organización de la temporada deportiva, la asignación de roles y la participación en entrenamientos y jornadas de competición. Se trabaja la valoración del esfuerzo personal, la autonomía en la práctica motriz, el respeto por las normas de seguridad y la prevención de lesiones mediante el calentamiento, la dosificación del esfuerzo y la vuelta a la calma.

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

Este bloque constituye el eje central de la propuesta, ya que el bádminton implica una toma de decisiones constante en contextos de oposición. Se desarrollan capacidades perceptivo-motrices, habilidades motrices específicas asociadas a la técnica del bádminton y la adaptación de estas a situaciones de juego reales y progresivamente más complejas. Asimismo, se fomenta la creatividad motriz y el uso de estrategias básicas propias de los deportes de cancha dividida.

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

A través del trabajo en equipos estables y la participación en competencias formales, se desarrollan habilidades sociales, estrategias de cooperación y resolución de conflictos, así como la gestión emocional ante situaciones de éxito, error o competición. Se promueve el respeto a las normas, el juego limpio y la aceptación de los resultados, favoreciendo actitudes de convivencia, inclusión e igualdad durante la práctica deportiva.

5.2.6. Competencias clave.

Las competencias clave seleccionadas para esta Situación de Aprendizaje se corresponden con aquellas que se desarrollan de manera directa y significativa a través de la práctica del bádminton en 6º de primaria, de acuerdo con el currículo establecido en el Decreto 17/2022, de 23 de junio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. La selección responde a un enfoque realista y funcional, centrado en el desarrollo integral del alumnado a partir de situaciones motrices contextualizadas propias del área de Educación Física.

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** Esta competencia se desarrolla de manera prioritaria a lo largo de la Situación de Aprendizaje mediante la participación activa del alumnado en tareas cooperativas, la asunción de diferentes roles y la reflexión sobre la propia práctica. A través del trabajo en equipo, la autorregulación emocional y la superación de retos motrices, el alumnado mejora su autonomía, perseverancia, capacidad de aprender a aprender de forma progresiva y consciente.
- **Competencia ciudadana (CC):** La práctica del bádminton en contextos de juego real y adaptado favorece el desarrollo de valores vinculados a la convivencia democrática, tales como el respeto a las normas, el juego limpio, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos. Estas situaciones permiten al alumnado interiorizar actitudes responsables y respetuosas tanto dentro como fuera del ámbito escolar.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):** Esta competencia se trabaja a través del reconocimiento y la práctica del bádminton como manifestación a la cultura motriz contemporánea. El alumnado se expresa corporalmente durante el movimiento, valora el deporte

como elemento cultural y desarrolla la creatividad y la sensibilidad estética a partir de la interacción motriz y la cooperación con sus compañeros.

- **Competencias en comunicación lingüística (CCL):** Se desarrolla mediante interacciones orales que se producen durante la organización del juego, la explicación de las normas, la asunción de roles y la reflexión conjunta sobre la práctica. El alumnado utiliza el lenguaje de manera funcional para comunicarse, coordinarse en el grupo y expresar ideas, sensaciones y emociones relacionadas con la actividad física.

5.2.7. Competencias específicas y criterios de evaluación.

Las competencias específicas y sus correspondientes criterios de evaluación recogidos en esta Situación de Aprendizaje se han seleccionado de acuerdo con los principios y finalidades establecidos en el currículo oficial de Educación Primaria. Estos elementos curriculares se ajustan a los dispuesto en el Decreto 17/2022, de 23 de junio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, y se corresponden con los establecidos para el tercer ciclo de Educación Primaria.

Estos elementos curriculares permiten concretar los aprendizajes esperados del alumnado del área de Educación Física, vinculándolos con el desarrollo de las competencias clave seleccionadas y con los descriptores operativos del perfil de salida del alumnado.

Competencia específica 1. Adoptar un estilo de vida activa y saludable, integrando rutinas y hábitos relacionados con la práctica motriz responsable.

1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. (STEM2, STEM5, CPSAA2)

1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos. (STEM5, CPSAA2, CPSAA5)

Competencia específica 2. Adaptar habilidades y destrezas motrices a las demandas de diferentes situaciones motrices.

2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo y colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones e introduciendo cambios, si es necesario, durante el proceso generando producciones motrices de calidad y valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5)

2.2 Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas, a partir de la anticipación y ajustó a las demandas derivadas de los objetos motores y de la lógica interna de las situaciones de juego, reflexionando sobre las soluciones adoptadas (STEM1, CPSAA4, CE1)

Competencia específica 3. Desarrollar procesos motrices de autorregulación e interacción social en el marco de la práctica motriz.

3.1. Participar en actividades motrices desde la autorregulación de la propia actuación, mostrando predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad y gestionando las emociones de forma adecuada. (CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5)

3.2 Respetar las normas consensuadas y las reglas de juego, actuando de acuerdo con los principios de la deportividad y el juego limpio, y reconociendo las actuaciones propias y las de los compañeros y adversarios. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)

3.3 Convivir mostrando habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad en el contexto de las prácticas motrices, adoptando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las conductas discriminatorias y la violencia, con especial atención a la igualdad de género. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3)

Competencia específica 4: Reconocer y valorar las manifestaciones de la cultura motriz como parte del patrimonio cultural.

4.2 Valorar el deporte como fenómeno cultural, analizando críticamente los estereotipos de género o de capacidad y los comportamientos sexistas que pueden

darse en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción. (CPSAA1, CC3)

4.4 Valorar, respetar y construir la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica. (CPSAA1, CPSAA3)

5.2.8. Contenidos de carácter transversal.

Los contenidos de carácter transversal presentes en esta Situación de Aprendizaje se alinean con lo establecido en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, que define el currículo de Educación Primaria en Castilla y León. En particular, el artículo 10 subraya la necesidad de incorporar en la práctica educativa componentes que favorezcan el desarrollo integral del alumnado, tales como la promoción de estilos de vida saludables, la gestión positiva de la convivencia escolar y el fortalecimiento de la autoestima y la autonomía personal. Es importante señalar que los contenidos de carácter transversal incluyen aspectos como la educación para la salud, la igualdad de género, la educación en valores, la inclusión y el respeto a la diversidad, que deben integrarse de manera global en las distintas áreas y situaciones de aprendizaje.

Dentro de esta propuesta didáctica, centrada en la práctica del bádminton, se prioriza la promoción de hábitos saludables a través del fomento de la actividad física regular y la higiene corporal, integrados en el bloque “Vida activa y saludable”. Asimismo, se impulsa la prevención de conflictos mediante la aplicación de normas basadas en el respeto mutuo, la cooperación y la resolución pacífica de desacuerdos, contribuyendo así a la mejora del clima de convivencia. Del mismo modo, se fomenta la igualdad de oportunidades y la inclusión de todo el alumnado, independientemente de su nivel de competencia motriz, género u otras características personales, favoreciendo un entorno seguro y participativo.

De esta manera, los contenidos de carácter transversal no solo completan el aprendizaje en Educación Física, sino que también refuerzan valores esenciales que favorecen el bienestar físico, emocional y social del alumnado, contribuyendo a la formación de ciudadanos responsables y comprometidos con su entorno.

5.2.9. Metodología.

La metodología de esta propuesta didáctica se fundamenta en los principios del Modelo de Educación Deportiva, una metodología que pretende que el alumnado viva

experiencias deportivas completas y significativas dentro de las clases de Educación Física. Desde el enfoque de los modelos pedagógicos en Educación Física, el Modelo de Educación Deportiva se concibe como una estructura didáctica coherente que organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de principios, elementos y fases claramente definidos, favoreciendo aprendizajes auténticos y transferibles (Fernández-Río et al., 2018). Este modelo, ampliamente difundido en el ámbito pedagógico (Siedentop 1994), plantea una manera de enseñar deporte que va más allá del aprendizaje técnico aislado, priorizando la participación activa, la responsabilidad compartida y la comprensión global del fenómeno deportivo.

En esta situación de aprendizaje, el Modelo de Educación Deportiva se convierte en el marco que da coherencia a la intervención, permitiendo que el alumnado se organice, tome decisiones, asuma roles y desarrolle una temporada de bádminton adaptada al contexto escolar. Tal y como señalan Fernández-Río et al. (2018), la aplicación de un modelo pedagógico implica que todos los elementos de la unidad didáctica (objetivos, contenidos, metodología y evaluación) estén alineados con los principios del modelo, evitando planteamientos fragmentados o superficiales.

5.2.9.1. Enfoque metodológico.

El enfoque metodológico del Modelo de Educación Deportiva parte de la idea de que el alumnado debe vivir el deporte como una experiencia completa y no como una sucesión de ejercicios inconexos. Para ello, el modelo incorpora elementos propios del deporte real y los adapta a las necesidades educativas de la escuela (Siedentop, 1994). Según Fernández-Río et al. (2018), este modelo se caracteriza por situar al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo su implicación activa, la toma de decisiones y la asunción progresiva de responsabilidades. Esta estructura facilita un aprendizaje más funcional, ya que permite que los estudiantes comprendan el sentido de lo que hacen, se organicen dentro de su equipo y aprendan a colaborar desde distintos papeles, no solo como jugadores.

Una de las claves del modelo es la afiliación, es decir, la creación de equipos estables y heterogéneos que permanecen juntos durante toda la temporada. Esta estabilidad refuerza el sentimiento de pertenencia y favorece la implicación del alumnado. Fernández-Río et al. (2018) destacan que la identidad grupal y el sentido de afiliación constituyen uno de los principales motores motivacionales dentro del Modelo de

Educación Deportiva. En esta propuesta, los equipos deciden su nombre, elementos identificativos y forma de organizarse, lo que aumenta su sensación de autonomía y les permite asumir la temporada como algo propio.

Otro elemento fundamental es la asunción de roles. Cada estudiante desempeña, de manera rotatoria, funciones como jugador, entrenador, árbitro, anotador. La asignación de roles permite ampliar las oportunidades de aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de competencias sociales, organizativas y comunicativas, aspectos clave de los modelos pedagógicos señalados por Fernández-Río et al. (2018). De este modo, todo el alumnado participa activamente, independientemente de su nivel de competencia motriz.

El Modelo de Educación Deportiva, plantea también la existencia de una competición formal, estructurada con un calendario visible. En esta situación de aprendizaje, la competición se adapta con un enfoque pedagógico, priorizando el respeto, el juego limpio y la participación sobre el resultado. Tal y como indican Fernández-Río et al. (2018), cuando la competición se diseña desde una lógica educativa, se convierte en un recurso motivador que contextualiza el aprendizaje técnico y táctico de manera significativa.

A lo largo de la unidad, el papel del docente evoluciona. En las primeras sesiones, durante la pretemporada, su función es más directiva, ya que debe presentar las normas del modelo, introducir los roles y guiar las primeras prácticas. A medida que avanza la unidad, el profesorado adopta un rol más de acompañamiento y supervisión, cediendo progresivamente responsabilidades al alumnado. Esta cesión gradual de responsabilidad es uno de los principios fundamentales de los modelos pedagógicos en Educación Física y contribuye al desarrollo de la autonomía y la autorregulación del alumnado (Fernández-Río et al., 2018).

La metodología incorpora también medidas de atención a la diversidad, tanto mediante adaptaciones en los juegos (reducción de espacio, modificación de reglas, uso de materiales alternativos...) como a través del reparto equitativo de roles, que permite que cada alumno participe desde sus fortalezas. De este modo, se garantiza que todo el alumnado se sienta competente y valorado dentro del proceso.

5.2.9.2. Organización de las sesiones.

Las sesiones se estructuran siguiendo los tres grandes momentos propios de una sesión de Educación Física, integrados de manera coherente con el Modelo de Educación Deportiva:

1. Activación inicial o calentamiento, orientado a la preparación física, motriz y cognitiva del alumnado. Esta fase es dirigida de forma progresiva por equipos rotatorios y se desarrolla mediante juegos o dinámicas relacionadas con el contenido principal de la sesión, favoreciendo la implicación activa desde el inicio.
2. Parte principal, en la que se concentran las tareas de enseñanza-aprendizaje. Incluye juegos modificados, entrenamientos por equipos, retos cooperativos y partidos correspondientes al calendario de la temporada, permitiendo la aplicación progresiva de los aprendizajes técnicos y tácticos en contextos reales de juego.
3. Cierre reflexivo o vuelta a la calma, destinada a la recuperación física y a la reflexión sobre la práctica realizada. En este momento, los equipos registran resultados, valoran el desempeño de los distintos roles, comentan las situaciones vividas y planifican pequeñas mejoras para las siguientes sesiones.

Esta organización responde a la necesidad de integrar acción, reflexión y evaluación formativa, elementos destacados por Fernández-Río et al. (2018) como esenciales en la aplicación de los modelos pedagógicos en Educación Física.

5.2.9.3. Aplicación del Modelo de Educación Deportiva.

En esta propuesta, la temporada de bádminton se organiza en tres fases, siguiendo la estructura propia del Modelo de Educación Deportiva descrita por Siedentop (1994):

1. Pretemporada: presentación del modelo, entrenamiento de habilidades básicas y aprendizaje de roles.
2. Temporada: desarrollo de la competición formal, toma de decisiones y rotación de roles.
3. Posttemporada: evento final, celebración y evaluación global.

Durante la pretemporada, las sesiones se orientan a que el alumnado conozca la dinámica del Modelo de Enseñanza Deportiva, practique los roles en situaciones controladas y desarrolle los fundamentos técnicos del bádminton. Aquí el docente

proporciona más apoyo, modela los roles y supervisa el uso del material. Las dinámicas permiten que los estudiantes pierdan el miedo a equivocarse y experimenten con diferentes situaciones de juego.

En la temporada regular, los equipos adquieren protagonismo. Se encargan de planificar sus micro entrenamientos, gestionar los partidos, registrar resultados, observar conductas de fair play y ajustar estrategias sencillas.

La fase final incorpora un evento festivo que culmina la temporada, en el que se reconoce el esfuerzo de los equipos y se celebran valores como la deportividad, la constancia o la mejora, no únicamente los resultados deportivos.

5.2.10. Temporalización.

La situación de aprendizaje de Bádminton consta de un total de 16 sesiones, con una duración de 50 minutos cada una, diseñadas para desarrollarse dentro del horario ordinario del área de Educación Física en 6.º curso de Educación Primaria.

De acuerdo con el Anexo V del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre en relación con la organización del proceso educativo en Educación Primaria en Castilla y León, en el área de Educación Física dispone de 2,5 horas semanales, distribuidas en tres sesiones semanales. No obstante, la planificación temporal de esta situación de aprendizaje tiene en cuenta el calendario escolar real del centro educativo situado en la ciudad de Valladolid, en el que se incluyen festivos autonómicos y locales durante el tercer trimestre.

En concreto, durante el periodo de aplicación de la propuesta se ven afectadas algunas sesiones por la celebración del 23 de abril (Fiesta de Castilla y León) y del 13 de mayo (festivo local), lo que reduce el número efectivo de sesiones impartidas en determinadas semanas.

Por este motivo, la situación de aprendizaje se desarrolla a lo largo de aproximadamente seis semanas, distribuyéndose a las 16 sesiones de manera flexible, garantizando en todo momento la coherencia pedagógica de la propuesta y el cumplimiento de los objetivos didácticos establecidos. (Véase anexo I).

5.2.11. Recursos.

Para poder realizar la situación de aprendizaje de forma correcta se hará uso de los siguientes recursos:

- Recursos materiales:
 - 30 raquetas de bádminton.
 - 30 volantes de bádminton.
 - 6 pistas de bádminton.
 - 6 redes de bádminton.
 - 8 postes de bádminton.
 - 30 globos.
 - 3 balones.
 - 24 aros.
 - 30 conos.
- Recursos espaciales: pabellón cubierto.
- Recursos humanos: docente del centro.

5.2.12. Desarrollo de las sesiones.

La situación de aprendizaje está compuesta por dieciséis sesiones secuenciadas de manera progresiva, coherente y pedagógicamente significativa. Su diseño responde tanto a los objetivos curriculares del área de Educación Física como a las necesidades, intereses y características del grupo clase de 6º de Educación Primaria, ofreciendo un enfoque global que favorece el aprendizaje vivencial, inclusivo y motivador.

Estas sesiones han sido elaboradas teniendo en cuenta los principios metodológicos que sustentan el proyecto: la participación del alumnado, el respeto a los diferentes ritmos de desarrollo y la creación de un clima positivo que fomente la cooperación, el disfrute y el aprendizaje. Desde una primera aproximación teórica al deporte, el alumnado tiene la oportunidad de familiarizarse con el material, comprender los fundamentos del juego y progresar de forma gradual hacia situaciones reales de práctica, como torneos individuales y por parejas.

Cada sesión se estructura en tres partes: un calentamiento inicial adaptado al contenido principal, una parte central donde se desarrollan las tareas técnicas y tácticas a través de juegos y actividades dinámicas, y una vuelta a la calma con estiramientos y reflexión. Esta organización permite ofrecer al alumnado una rutina estable que facilita la autonomía y la concentración.

El planteamiento metodológico se basa fundamentalmente en un enfoque activo y participativo, en el que el alumnado asume un papel protagonista en su propio

aprendizaje. A lo largo de las sesiones se favorece la toma de decisiones, el trabajo cooperativo y la asunción de responsabilidades mediante la organización en equipos estables y el desempeño de distintos roles. El docente interviene de manera más directiva únicamente en momentos puntuales, como en la explicación inicial de las tareas, la organización del espacio o la corrección de aspectos relacionados con la seguridad, adoptando durante el desarrollo de las actividades un rol de guía y facilitador del aprendizaje. Asimismo, se incorporan adaptaciones y variantes en las tareas para atender a la diversidad del grupo, garantizando la participación activa de todo el alumnado y favoreciendo un clima inclusivo, motivador y coherente con los principios del Modelo de Educación Deportiva (Véase anexo II).

5.3.INSTRUMENTOS.

Para la recogida de información y el análisis de los efectos de la intervención se han utilizado distintos instrumentos, tanto de carácter cuantitativo. La selección de estos instrumentos responde a los objetivos planteados en el Trabajo Fin de Grado y a las variables que se pretenden analizar. En concreto, se han empleado herramientas para evaluar la motivación del alumnado hacia la práctica de actividad física, la competencia motriz autopercibida y el rendimiento académico en Educación Física, complementando con técnicas de observación propias del contexto escolar.

- Motivación hacia la práctica de actividad física.

La motivación del alumnado se ha evaluado mediante el Cuestionario de Regulación de la Conducta en el Ejercicio (BREQ-3), desarrollado por Wilson et al.(2006). Este instrumento se basa en la Teoría de la Autodeterminación, la cual explica la motivación en función del grado de autonomía con el que las personas se implican en una actividad (Véase Anexo III).

El BREQ-3 está compuesto por 24 ítems que se distribuyen en seis tipos de regulación motivacional: regulación intrínseca, integrada, identificada, introyectada, externa y desmotivación. Las respuestas se recogen a través de una escala tipo Likert de cinco puntos, que va desde “totalmente en desacuerdo” hasta “totalmente de acuerdo”.

Se trata de un cuestionario ampliamente utilizado en el ámbito educativo y deportivo, que presenta adecuados niveles de fiabilidad y validez. En el contexto de esta Situación de Aprendizaje, su uso permite analizar si la aplicación del Modelo de

Educación Deportiva favorece una motivación más autónoma y positiva hacia la práctica del bádminton en las clases de Educación Física.

- **Competencia motriz autopercebida del alumnado.**

Para evaluar la percepción que el alumnado tiene sobre su propia competencia motriz se ha utilizado el Test AMPET de Motivación de Logro para el Aprendizaje en las Clases de Educación Física, en su versión adaptada al contexto español por Ruiz et al.(2015). (Véase anexo IV).

Este instrumento permite analizar la competencia motriz autopercebida, entendida como la valoración que realiza el propio alumnado sobre su capacidad para afrontar con éxito las tareas propuestas en Educación Física. El cuestionario consta de 37 ítems, organizados en diferentes factores relacionados con la motivación de logro, como la percepción de competencia, el esfuerzo, la persistencia y la orientación hacia la mejora personal.

Las respuestas se recogen mediante una escala Likert de cinco puntos, lo que facilita obtener una visión detallada sobre cómo el alumnado percibe su desempeño motor. El uso del AMPET resulta especialmente adecuado en esta intervención, ya que uno de los propósitos del TFG es analizar si una metodología participativa y cooperativa contribuye a mejorar la percepción de competencia del alumnado, independientemente de su nivel inicial.

- **Rendimiento académico en Educación Física.**

El rendimiento académico del alumnado se ha valorado a partir de los instrumentos de evaluación propios del área de Educación Física, en coherencia con la normativa vigente en Castilla y León (Decreto 38/2022). Este rendimiento se concibe como un proceso continuo y global, y no únicamente como una calificación final.

Para ello, se han utilizado diferentes instrumentos de evaluación formativa, entre los que destacan el diario de observación del docente, la ficha de seguimiento individual y las tarjetas de evaluación de equipo. A través de estos instrumentos se valoran aspectos como la participación activa en las sesiones, la evolución en la ejecución de los golpes básicos, la implicación en los distintos roles asignados, el respeto a las normas y la cooperación dentro del grupo.

Este enfoque evaluativo es coherente con el Modelo de Educación Deportiva, ya que pone el acento en el progreso personal, la responsabilidad y la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, favoreciendo una evaluación más justa, inclusiva y orientada a la mejora continua.

5.4.EVALUACIÓN.

La evaluación de esta Situación de Aprendizaje se plantea como un proceso continuo, cercano y participativo, vinculado al desarrollo de las sesiones que componen la temporada de bádminton. De acuerdo con lo establecido en el Decreto 17/ 2022, de 23 de junio, por el que se regula el currículo de Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, la evaluación, no se centra únicamente en el resultado de los partidos o en la ejecución técnica de los golpes, sino que tiene en cuenta el proceso de aprendizaje, la implicación del alumnado, la participación en los entrenamientos autónomos, la asunción de roles y las actitudes mostradas durante toda la temporada.

La evaluación se centra en el seguimiento del progreso de los alumnos atendiendo a diferentes aspectos. Se valora la participación activa y el esfuerzo mostrado durante las sesiones, la aplicación progresiva de los golpes básicos y los desplazamientos propios del bádminton, así como la implicación en los distintos roles asumidos dentro del equipo (jugador, árbitro, anotador y entrenador). Asimismo se tienen en cuenta las actitudes se tienen en cuenta las actitudes relacionadas con el respeto de las normas, el juego limpio, la cooperación y la responsabilidad, prestando especial atención al grado de autonomía mostrado en los entrenamientos autónomos y en las jornadas de competición.

Para llevar a cabo este proceso evaluativo, se combinan diferentes modalidades de evaluación, integrando la heteroevaluación por parte del docente con la autoevaluación y la coevaluación del alumnado. Esta participación activa favorece la reflexión sobre la propia práctica y el funcionamiento del equipo. Como instrumentos de evaluación se emplea una tarjeta de evaluación grupal, que se utiliza al finalizar las sesiones, en las que los equipos valoran de forma consensuada aspectos como la participación, la cooperación, el respeto a las normas y la actitud durante la práctica (véase anexo V).

De manera complementaria, el docente utiliza un diario de observación para registrar el funcionamiento general de los equipos, la organización de los entrenamientos autónomos, la rotación de roles y actitudes mostradas durante las sesiones. A nivel individual, se emplea una ficha de seguimiento que se les presenta desde el inicio de la

situación de aprendizaje, para que conozcan los aspectos sobre los que van a ser evaluados y que permite valorar de forma continuada el progreso personal de cada alumno en relación con su participación, evolución técnica, implicación en los roles y el comportamiento social (véase anexo VI). De este modo, la evaluación se desarrolla de forma continuada durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo valorar el progreso del alumnado y realizar los ajustes necesarios cuando sea preciso.

Los instrumentos de evaluación utilizados se han elaborado tomando como referencia las competencias específicas y los criterios de evaluación del área de Educación Física establecidos en el Decreto 17/2022, definiendo indicadores de logro adaptados a las actividades y dinámicas propuestas en esta Situación de Aprendizaje. Esto permite una evaluación coherente con los aprendizajes esperados, ajustada al nivel de 6º de primaria y alineada con el enfoque competencial del currículo (véase anexo VII)

5.5.PROCEDIMIENTO.

Para llevar a cabo la intervención propuesta, antes se solicitará la aprobación del equipo directivo del centro y del profesorado de Educación Física, así como el consentimiento informado de las familias o tutores legales, explicando los objetivos, la voluntariedad de la participación y las garantías de confidencialidad y anonimato, tal como exige la normativa de protección de datos vigentes (Ley Orgánica 3/2018). La recogida de datos se plantea mediante un diseño pretest-posttest (Campbell & Stanley, 1963), con el objetivo de observar si la aplicación del Modelo de Educación Deportiva influye en la motivación, la competencia motriz autopercebida y el rendimiento académico en Educación Física.

Antes de iniciar la intervención, se administrarán los cuestionarios de motivación BREQ-3 (Markland & Tobin, 2004) y de competencia motriz autopercebida AMPET, además de registrar las calificaciones obtenidas en la evaluación inicial del área de Educación Física. A continuación, se desarrollará la Situación de Aprendizaje basada en el Modelo de Educación Deportiva a lo largo de dieciséis sesiones organizadas como una temporada deportiva, donde el docente utilizará herramientas de evaluación formativa, como diario de observación, fichas de seguimiento individual y tarjetas de evaluación de equipo, para seguir de cerca el proceso de aprendizaje del alumnado.

Al finalizar las sesiones, se volverán a aplicar los mismos cuestionarios (BREQ-3 y AMPET) bajo las mismas condiciones para poder comparar los resultados antes y

después de la intervención y, de este modo, analizar la evolución de la motivación, la percepción de competencia motriz y el rendimiento académico en Educación Física.

6. RESULTADOS ESPERADOS.

En este apartado se describen los resultados que se espera obtener a partir de los diferentes instrumentos de evaluación utilizados durante la intervención, teniendo en cuenta los objetivos planteados y la metodología empleada.

- **Motivación hacia la práctica de actividad física.**

A través del cuestionario BREQ-3 se espera comprobar que el alumnado aumente su motivación hacia la práctica del bádminton y hacia las clases de Educación Física en general. Se prevé que el alumnado muestre un mayor interés por participar en las actividades, disfrute más de las sesiones y se implique de forma más activa en los juegos y tareas propuestas. Asimismo, se espera que disminuya la desmotivación y que la práctica deportiva esté más relacionada con el disfrute personal que con factores externos, como la obligación o la calificación.

- **Competencia motriz autopercebida.**

En relación con el test AMPET, se espera que el alumnado mejore la percepción que tiene sobre su propia competencia motriz. A medida que avance la intervención, se prevé que los alumnos y alumnas se sientan más seguros al realizar los diferentes golpes y desplazamientos propios del bádminton. También se espera que aumente la confianza en sus propias posibilidades, así como la disposición a esforzarse, a seguir intentándolo cuando algo no sale bien y a valorar la mejora personal por encima del resultado.

- **Rendimiento académico en Educación Física.**

En cuanto al rendimiento académico en Educación Física, se espera observar una mejora progresiva en la participación del alumnado durante las sesiones, así como en la comprensión y aplicación de las normas básicas del bádminton. Se prevé que el alumnado sea capaz de aplicar los aprendizajes adquiridos en situaciones reales de juego, mostrando una mayor soltura en los golpes y una mejor adaptación al juego. Además, se espera una evolución positiva en aspectos actitudinales, como el respeto a las normas, el trabajo en equipo, la cooperación y la responsabilidad en los distintos roles asignados.

De forma general, se espera que la intervención tenga un impacto positivo en el alumnado, favoreciendo no solo el aprendizaje del bádminton, sino también una actitud más positiva hacia la práctica de actividad física y hacia la Educación Física como área.

7. CONCLUSIÓN.

Este Trabajo de Fin de Grado ha tenido como objetivo diseñar una situación de aprendizaje de bádminton para 6.º de Educación Primaria, basada en una metodología activa como es el Modelo de Educación Deportiva. Tal y como se planteaba al inicio del trabajo, la propuesta surge de la necesidad de ampliar y diversificar los contenidos que se trabajan habitualmente en Educación Física, incorporando deportes menos presentes en el contexto escolar, pero con un gran valor educativo.

El bádminton se presenta como una opción especialmente adecuada para esta etapa educativa, ya que permite trabajar de forma progresiva aspectos técnicos y tácticos, favorece la participación de todo el alumnado y se adapta fácilmente a distintos niveles de habilidad. Además, se trata de un deporte que facilita la toma de decisiones, el autocontrol y el respeto por las normas, aspectos clave en el desarrollo integral del alumnado.

En cuanto a la metodología, el Modelo de Educación Deportiva aporta un enfoque diferente y motivador frente a propuestas más tradicionales. La organización de la unidad en forma de temporada, la creación de equipos estables, la asignación de roles y la celebración de una competición final permiten que el alumnado se implique activamente en el proceso de aprendizaje. A través de este modelo, los alumnos y alumnas no solo practican el deporte, sino que también aprenden a organizarse, a asumir responsabilidades y a trabajar de manera cooperativa, lo que favorece el desarrollo de la autonomía y el compromiso con la actividad.

La situación de aprendizaje diseñada permite abordar de forma conjunta los contenidos propios del área de Educación Física y el desarrollo de competencias clave, especialmente las relacionadas con la convivencia, la autorregulación emocional y el aprendizaje cooperativo. Asimismo, el planteamiento inclusivo de las actividades y las adaptaciones previstas facilitarían que todo el alumnado pudiera participar y progresar desde su propio punto de partida, sintiéndose parte del grupo y del proceso de aprendizaje.

Es importante destacar que este trabajo plantea una propuesta de intervención que no ha sido aplicada en un contexto real de aula. Por ello, no se presentan resultados empíricos, sino resultados esperados basados en la literatura científica y en el diseño realizado. Como posible línea de mejora, sería interesante llevar esta situación de aprendizaje a la práctica para analizar su impacto real en la motivación del alumnado, el clima de aula y el aprendizaje del bádminton.

Este Trabajo Fin de Grado muestra que es posible diseñar propuestas de Educación Física más participativas y significativas, en las que el deporte se convierta en una herramienta educativa para el desarrollo personal, social y motriz del alumnado, contribuyendo a una experiencia de aprendizaje más completa y motivadora.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araújo, D., Hristovski, R., & Davids, K. (2014). The role of ecological dynamics in sport pedagogy: Implications for the Sport Education Model. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 215–229.
- Badminton Club Escola Rosalía. (s. f.). *Historia del bádminton*.
<https://badmintonclubescolarosalia.es/BadmintonRosalia/historia-del-badminton/>
- Bailey, R., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., Sandford, R., & BERA Physical Education and Sport Pedagogy Special Interest Group. (2009). The educational benefits claimed for physical education and school sport: An academic review. *Research Papers in Education*, 24(1), 1–27.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74.
- Blanca-Torres, J. C., González, A., & Puga, E. (2019). *Deportes de raqueta: Propuesta didáctica para la educación física*. Retos, 35, 21–33.
- Blanca-Torres, J., Pérez-Gómez, A., & Ruiz-Sánchez, M. (2019). *La iniciación a los deportes de raqueta en Educación Primaria: Propuestas metodológicas para el tercer ciclo*. Revista de Educación Física, 37(2), 45–56.
- Blázquez, D. (2017). *Métodos de enseñanza en educación física*. INDE.
- Calderón, A., Pérez, R., & Devís, J. (2016). Aplicación del Modelo de Educación Deportiva en deportes de raqueta en Educación Física escolar. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 16(63), 89–104.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin Company.
- Castellar, C., Prat, Q., Camerino, O., & Anguera, M. T. (2016). Metodologías inclusivas en educación física: Adaptación de materiales y tareas. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 123, 35–44.
- Comité Olímpico Internacional. (s. f.). *Bádminton*.
<https://olympics.com/es/deportes/badminton/>
- Courel, J. (2016). *La enseñanza de los deportes de raqueta en el ámbito escolar*. INDE.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Devís, J., & Peiró, C. (1992). *El aprendizaje de los deportes en la escuela: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: INDE.
- Devís, J., & Peiró, C. (1992). *La enseñanza de los deportes colectivos: Nuevos enfoques metodológicos*. INDE.
- Díaz, J., & González, A. (2021). Evolución y situación actual del bádminton en España. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 434, 65–78.
- Federación Española de Bádminton [FESBA]. (s. f.). *Experiencias educativas en centros escolares*. <https://www.badminton.es>
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, Á., & Aznar, M. (2018). *Modelos pedagógicos en educación física: Qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León.
- Fernández-Río, J., Méndez-Giménez, A., & Cecchini, J. A. (2018). Teaching personal and social responsibility through physical education: Current evidence and future directions. *European Physical Education Review*, 24(4), 437–454.
- Fernández-Río, J., & Méndez-Giménez, A. (2016). *Modelos de enseñanza en educación física: teoría y práctica*. Paidotribo.
- Fraile, A. (2017). *Deporte y educación en valores: El bádminton como herramienta educativa*. Editorial Síntesis.
- Fuentes García, J. (2006). *El bádminton en el contexto educativo español*. Wanceulen.
- Gómez, M., & Escobar, R. (2016). *Exigencias fisiológicas del bádminton en contextos competitivos*. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 137, 115–128.
- Grupo Pineda. (2021). *Historia y origen del bádminton*. <https://www.grupopineda.eu/historia-del-badminton/>
- Gutiérrez, D., Castañer, M., & García-López, L. M. (2017). Implementation of Sport Education Model in school sports: A systematic review. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 31, 231–236.

- Gutiérrez, M. (2014). Desarrollo de valores y habilidades sociales a través de la educación física y el deporte. *Revista de Educación*, 364, 230–248.
- Gutiérrez Sanmartín, M. (2003). *Manual sobre valores en la educación física y el deporte*. Paidotribo.
- Hastie, P. A., Casey, A., & Guarino, A. J. (2011). Student-centered approaches in physical education: A review of research on the Sport Education Model. *Quest*, 63(3), 310–329.
- Hastie, P. A., Martínez de Ojeda, D., & Calderón, A. (2011). A review of research on sport education: 2004 to the present. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 16(2), 103–132. <https://doi.org/10.1080/17408989.2010.535202>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Junta de Castilla y León. (2022). *Decreto 17/2022, de 7 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*. Boletín Oficial de Castilla y León.
- Junta de Castilla y León. (2022). *Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/10/03/pdf/BOCYL-D-03102022-1.pdf>
- Kirk, D., Macdonald, D., & O’Sullivan, M. (2006). *The handbook of physical education*. SAGE.
- Kirk, D. (2010). *Physical education futures*. Routledge.
- LOMLOE. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación*. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- López Martínez, A., Pérez, J., & Sánchez, D. (2012). *Historia y evolución del bádminton*. Paidotribo.
- Markland, D., & Tobin, V. (2004). A modification to the Behavioural Regulation in Exercise Questionnaire to include an assessment of amotivation. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 26(2), 191–196.

- Meng, H. Y., & Chee Keng, J. W. (2016). Autonomy-supportive teaching and students' motivation in physical education: A self-determination theory perspective. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(3), 329–343.
- Nicholls, J. G. (2013). Achievement motivation: Conceptions of ability, subjective experience, task choice, and performance. *Psychological Review*, 91(3), 328–346.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, nº 52, 2 de marzo de 2022.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Ruiz-Pérez, L. M., Moreno-Murcia, J. A., Ramón-Otero, I., & Alias-García, A. (2015). Motivación de logro para aprender en educación física: adaptación de la versión española del Test AMPET. *Revista Española de Pedagogía*, 73(260), 157–175.
- Salazar-Ayala, A., & Gastélum-Cuadras, G. (2025). Motivación intrínseca y satisfacción de necesidades psicológicas en educación física escolar. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 48, 112–118.
- Sánchez Bañuelos, F. (1992). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Gymnos.
- Sevil, J., Abós, Á., Julián, J. A., Murillo, B., & García-González, L. (2015). Motivational variables linked to physical education: Autonomy, competence, relatedness and motivation. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 28, 134–139.
- Siedentop, D. (1994). *Sport education: Quality physical education through positive sport experiences*. Human Kinetics.
- Siedentop, D., Hastie, P. A., & Van der Mars, H. (2011). *Complete guide to sport education* (2nd ed.). Human Kinetics.
- Stefanelli, C. (2014). *El bádminton: Características, reglamento y aplicación educativa*. Editorial Wanceulen.
- Torres, G., & Carrasco, M. (2004). *Los deportes de adversario en la educación física escolar*. Editorial Gymnos.

- Velázquez, R. (1999). *La enseñanza de los deportes de raqueta en la educación física escolar*. Editorial Gymnos.
- Wallhead, T. L., & O'Sullivan, M. (2005). Sport Education: Physical education for the new millennium. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 10(2), 181–210.
- Wilson, P. M., Rodgers, W. M., Loitz, C. C., & Scime, G. (2006). It's who I am... really! The importance of integrated regulation in exercise contexts. *Journal of Biobehavioral Research*, 11, 79–104.

9. ANEXOS

ANEXO I.

Tabla. *Planificación semanal de las sesiones de intervención.*

Semana	Fecha	Sesión
Semana 1	7, 8 y 9 de abril de 2026	Sesión 1: Presentación de la temporada y creación de equipos. Sesión 2: Descubrimiento de roles y golpes básicos. Sesión 3: Asignación de roles y trabajo técnico.
Semana 2	14, 15 y 16 de abril de 2026	Sesión 4: Mini-enfrentamientos amistosos. Sesión 5: Entrenamiento autónomo. Sesión 6: Jornada 1.
Semana 3	21 y 22 de abril de 2026	Sesión 7: Entrenamiento autónomo. Sesión 8: Jornada 2.
Semana 4	28, 29 y 30 de abril de 2026	Sesión 9: Entrenamiento autónomo. Sesión 10: Jornada 3. Sesión 11: Entrenamiento autónomo.
Semana 5	5, 6 y 7 de mayo de 2026	Sesión 12: Jornada 4.

		Sesión 13: Entrenamiento autónomo. Sesión 14: Entrenamiento autónomo.
Semana 6	12 y 14 de mayo de 2026	Sesión 15: Semifinales y actividades festivas. Sesión 16: Final y entrega de premios.

Nota. *Elaboración propia*

ANEXO II.

Tablas. *Sesiones Situación de aprendizaje.*

TÍTULO	Presentación de la temporada y creación de equipos.
N.º SESIÓN	1
OBJETIVOS	- Conocer el funcionamiento general de la temporada deportiva basada en el Modelo de Educación Deportiva. - Familiarizarse de manera inicial con el material específico del bádminton. - Crear equipos estables fomentando la cohesión, la participación y el sentimiento de pertenencia.
CONTENIDOS	- Introducción al bádminton y al Modelo de Educación Deportiva. - Primer contacto con el material: raqueta y volante. - Organización y creación de equipos estables.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, seguida con una explicación inicial del profesor, en la que reúne al grupo para presentar como se van a llevar a cabo las próximas sesiones de la clase de Educación Física. Comenzará explicando qué es el bádminton, las empuñaduras de la raqueta, en que consiste el Modelo de Educación Deportiva, y cómo se va a desarrollar la temporada, con la fase de pre temporada y la fase final. Se hace hincapié en la importancia de los equipos estables y la participación de todos los alumnos, fomentando un ambiente motivador desde el principio. (10 minutos). A continuación, se realiza la primera actividad para familiarizar a los alumnos con el material. Cada alumno dispone de una raqueta de bádminton y un globo, y se tiene que desplazar libremente por el espacio sin dejar que el globo se caiga, permitiendo un primer contacto de forma lúdica con la raqueta. El profesor tiene que ir marcando cuando golpear con la empuñadura de derecha, cuando de revés, cuando con las dos...mientras que observa el nivel inicial de los alumnos y si alguno necesitara apoyo

	para controlar el ejercicio. Si el profesor observa que algún alumno lo hace perfectamente le podrá cambiar el globo por un volante. (15 minutos). Seguidamente, el profesor en función del nivel observado realizará la organización de seis grupos equilibrados de cuatro alumnos cada uno. Cada equipo debe ponerse de acuerdo para elegir un nombre, un color identificativo y un grito o celebración para animarse. Una vez decididos, los equipos comunican sus elecciones al docente para evitar repeticiones y asegurar la organización de toda la clase. (10 minutos). Posteriormente, forman parejas dentro de sus equipos y comienzan a pelotear libremente con un volante, explorando los golpes de manera autónoma para seguir familiarizándose con la raqueta y el volante. El docente tiene que ir apoyando a los alumnos y corrigiendo los que agarren mal la raqueta. (10 minutos). La sesión finaliza con una reflexión conjunta en gran grupo, en los que se comentan sensaciones, dificultades y expectativas de cara a la temporada, reforzando la importancia de la cooperación, el respeto y la participación de todos los alumnos. (5 minutos).
ADAPTACIONES	En caso de que algún alumno presente dificultades de coordinación o control del material, se puede sustituir el volante por continuar con globos. Asimismo, los equipos pueden ajustarse en número si fuese necesario para garantizar la inclusión y participación activa de todo el alumnado.

TÍTULO	Descubrimiento de roles y golpes básicos.
N.º SESIÓN	2
OBJETIVOS	- Conocer y asignar los diferentes roles dentro de los equipos. - Aprender y practicar los golpes básicos del bádminton. - Fomentar la cooperación, la comunicación y la participación activa en equipo.
CONTENIDOS	- Roles dentro del equipo: jugador, entrenador, árbitro. - Golpes básicos de bádminton: clear, drop, lob, dejada, saque y remate. - Trabajo en equipo y cooperación para conseguir objetivos comunes.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, el profesor comienza realizando un calentamiento guiado, dirigido por el, en el que todos los alumnos se desplazan por la pista de manera activa, preparando el cuerpo para la práctica y aumentando la concentración. (10 minutos). Después, se realizará un juego, en el que los equipos ya formados tendrán que cooperar. Cada alumno coge su raqueta, y el profesor tiene que entregar un volante a cada equipo, estos tendrán que intentar mantener el volante en el aire golpeando una vez cada uno sin que caiga al suelo, tratando de dar el mayor número de toques posibles. Esta actividad permite calentar, fomentar el trabajo en equipo y que se familiaricen de forma más divertida. (5 minutos). A continuación, el profesor explica y demuestra los golpes básicos de bádminton de manera progresiva: (25 minutos)

	- Primero el clear: se coloca el jugador en el fondo de la pista, y tiene que golpear el volante hasta el fondo de la pista del jugador de enfrente, golpeando el volante por encima de la cabeza con el brazo estirado. - Los siguientes golpes se pueden unir en la explicación, el drop y el lob, un jugador realizará el lob, desde una posición cercana a la red, tiene que golpear por debajo de la cabeza para intentar enviar el volante al fondo de la pista del jugador de enfrente, tratando de que el volante suba alto para caer al final, mientras que el jugador que está enfrente va a realizar el drop, desde el fondo de la pista tratará de mandar el volante lo más cerca de la red del campo contrario, golpeando por encima de la cabeza de forma suave para que el volante haga una trayectoria descendente. - El siguiente golpe serán las dejadas, en las que ambos jugadores se colocan cerca de la red y tienen que golpear suavemente el volante pasándolo al campo contrario y caiga cerca de la red. - Finalmente, para practicar el saque y el remate, un jugador realizará un saque algo, golpeando el volante por debajo de la cintura, tratando de que el volante coja altura y vaya hasta el fondo de la pista del campo contrario, el otro jugador va a realizar el remate, cogiendo el volante en el punto más alto por encima de su cabeza y golpeando con fuerza hacia abajo. Cuando el profesor acaba de explicar los golpes, los alumnos por parejas comienzan a practicar en el orden que el profesor va indicando y va cambiando los cambios. A continuación, el profesor explica los roles que habrá dentro de los equipos, y cada equipo tiene que organizar sus miembros asignando las diferentes funciones, fomentando la responsabilidad y la participación de todos. (5 minutos). La sesión termina con una reflexión conjunta, en la que los alumnos comentan cómo se han sentido durante los ejercicios, qué les ha resultado más difícil o más divertido y qué aspectos consideran importante mejorar en las próximas sesiones, mientras el docente refuerza positivamente la cooperación y el respeto dentro del equipo. (5 minutos).
--	--

OBSERVACIONES	Si algún alumno no consigue llegar a la distancia marcada se pueden acercar para ir cogiendo confianza y posteriormente irse alejando.
---------------	--

TÍTULO	Asignación de roles y trabajo técnico.
N.º SESIÓN	3
OBJETIVOS	- Consolidar la práctica de los golpes básicos aprendidos en sesiones anteriores. - Experimentar y rotar los diferentes roles dentro del equipo para identificar responsabilidades y preferencias. - Reforzar la cooperación y la comunicación dentro de los equipos.
CONTENIDOS	- Práctica de golpes básicos en parejas. - Organización y rotación de roles dentro del equipo.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza con un calentamiento guiado por el profesor, para activar físicamente a los alumnos y preparar su coordinación y movilidad antes de la práctica con el material. (5 minutos). Después para terminar de calentar, el profesor va a explicar el juego del comecocos, en el que tres alumnos comenzarán “quedándose la”, y tratan de pillar a sus compañeros, quienes solo pueden desplazarse por las líneas marcadas del campo. Cuando un jugador que se la queda toca a otro, se cambian los roles. Con este juego se van familiarizando con las líneas de las pistas de bádminton. (10 minutos).

	A continuación, el profesor recuerda los diferentes golpes de bádminton aprendidos en la clase anterior, y los alumnos por parejas con una raqueta cada uno, y un volante para los dos comienzan a realizar los golpes en el orden que el profesor va marcando y con los cambios y haciendo las correcciones oportunas. (15 minutos). Seguidamente, el profesor recuerda los diferentes roles dentro del equipo, y los alumnos en sus grupos comienzan a rotar por cada función para que todos prueben los diferentes roles y así poder decidir posteriormente que rol asumirá cada uno. (15 minutos). La sesión finaliza con una reflexión conjunta, en la que los alumnos comentan qué roles les han resultado más cómodos o difíciles, cómo se han sentido practicando los golpes y qué aspectos creen que pueden mejorar. (5 minutos).
OBSERVACIONES	El profesor tiene que estar atento para que todos los alumnos puedan practicar todos los roles y no haya ningún problema y que alguien no pueda probar el rol.

TÍTULO	Mini-enfrentamientos amistosos.
N.º SESIÓN	4
OBJETIVOS	- Aplicar los golpes básicos y las habilidades trabajadas en situaciones de juego real. - Fomentar la cooperación, la comunicación y la organización dentro de los equipos. - Iniciar a los alumnos en la dinámica de competición de manera adaptada y lúdica.
CONTENIDOS	- Práctica de golpes básicos en situaciones de juego. - Mini-enfrentamientos entre equipos en espacios reducidos.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, y realizando un calentamiento guiado dirigido por un alumno aleatorio bajo la supervisión del profesor, en el que el resto del grupo tiene que ir siguiendo el orden. (5 minutos). A continuación, el profesor explica el juego “bola de dragón”, en el que todos los alumnos se colocan dentro de los límites del campo, el profesor lanza un balón al aire y los alumnos tratan de coger el balón, y pueden dar tres pasos con el balón de la mano para lanzar e intentar dar a algún compañero. Al alumno que le den con el balón sale del campo eliminado, hasta que eliminan al jugador que le ha eliminado. El jugador que coge el balón y lanza no puede volver a lanzar de nuevo hasta que otro compañero coja el balón. (15 minutos). Después, los equipos por separado realizan un calentamiento específico con todos los golpes aprendidos para calentar. (10 minutos).

	Seguidamente, los alumnos comienzan a jugar partidos amistosos en media pista contra compañeros del mismo equipo. Los alumnos van rotando entre jugador, árbitro y anotador para probar todos los diferentes roles. (15 minutos). La sesión finaliza con una reflexión conjunta, en la que los alumnos comentan cómo se han sentido jugando, qué aspectos han sido más complicados o divertidos y qué creen que podrían mejorar en las siguientes sesiones.
OBSERVACIONES	Hay que estar atentos a los límites de las pistas, y si algún alumno no puede jugar en los límites se adapta el campo para que puedan realizarlo de manera correcta.

TÍTULO	Entrenamiento autónomo.
N.º SESIÓN	5
OBJETIVOS	- Fomentar la autonomía y la responsabilidad del alumnado en la planificación y ejecución del entrenamiento. - Mejorar aspectos técnicos y tácticos detectados en sesiones anteriores. - Reforzar la cooperación, la comunicación y la organización dentro de los equipos.
CONTENIDOS	- Entrenamiento autónomo por equipos. - Aplicación práctica de golpes, desplazamientos y servicios. - Organización y reparto de roles dentro del equipo.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, y realizando un calentamiento guiado dirigido por un alumno aleatorio bajo la supervisión del profesor, en el que el resto del grupo tiene que ir siguiendo el orden. (5 minutos). A continuación, los alumnos se colocarán en los equipos, y tendrán que realizar una reunión inicial, en la que deciden qué aspectos técnicos desean trabajar en función de lo aprendido en las sesiones anteriores. El profesor puede ir orientando mediante preguntas o sugerencias. (5 minutos). Seguidamente, cada equipo desarrolla su propio entrenamiento autónomo, seleccionando los ejercicios que consideran más útiles y el material necesario para la realización. Los alumnos deciden la organización del trabajo, la distribución de turnos y el reparto de tareas, mientras el profesor supervisa y resuelve las dudas que van surgiendo y corrige alguna cosa grave si fuera necesario. Esta fase permite que los alumnos asuman responsabilidad y tomen decisiones dentro de su equipo. (35 minutos).

	La sesión finaliza con una reflexión conjunta, en la que cada equipo comparte sus experiencias, comenta qué aspectos han mejorado, qué dificultades han tenido y qué ejercicios les han resultado más útiles. El docente refuerza la participación, la cooperación y la motivación de todos los alumnos. (5 minutos).
OBSERVACIONES	Hay que estar atentos a los grupos, para que no sea hacer siempre lo que un alumno mande, sino que lo decidan entre los miembros del equipo..

TÍTULO	Jornada 1
N.º SESIÓN	6
OBJETIVOS	- Iniciar la competición educativa, aplicando los aprendizajes técnicos y organizativos de las sesiones anteriores. - Fomentar la participación activa, la cooperación y el juego limpio entre los equipos. - Reforzar la organización y la comprensión de los roles dentro del equipo.
CONTENIDOS	- Competición adaptada de bádminton con roles. - Aplicación práctica de golpes básicos y control del volante en partidos reales. - Actitudes de cooperación, respeto, animación y participación dentro del equipo.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, comenzando con una organización inicial, en la que los equipos recuerdan el calendario de los partidos y los roles que desempeñarán cada miembro (jugador, árbitro, entrenador). El profesor guía este momento, asegurándose de que todos comprenden sus funciones y destacando que no solo se puntúan los resultados de los partidos, sino también aspectos como la equipación, la animación, la cooperación y el respeto. (5 minutos). A continuación, se desarrolla la primera jornada de competición, para ellos los alumnos tendrán que realizar una entrada en calor, para después comenzar con partidos cortos y adaptados. Las normas se ajustan para facilitar la continuidad del juego y la participación de todos los alumnos. Los equipos van rotando los roles de jugador, árbitro y entrenador para así permitir a cada alumno experimentar diferentes responsabilidades y comprender mejor la dinámica del deporte. El profesor estará supervisando,

	observando el desarrollo de los encuentros y resolviendo posibles conflictos, además de reforzar las conductas del juego limpio y la cooperación. (40 minutos) La sesión finaliza con una reflexión conjunta, en la que los alumnos comentan sus primeras sensaciones durante la competición, comparten qué les ha resultado más fácil o difícil y que aspectos creen que pueden mejorar en las siguientes jornadas, mientras el docente refuerza positivamente la participación, motivación y cooperación.
OBSERVACIONES	Estar atentos a que los alumnos cumplen las normas y no haya problemas entre ellos.

TÍTULO	Entrenamiento autónomo
N.º SESIÓN	7
OBJETIVOS	- Analizar el propio rendimiento y el del equipo durante la competición. - Mejorar aspectos técnicos y tácticos detectados. - Fomentar la autonomía, la responsabilidad y la toma de decisiones dentro del equipo.
CONTENIDOS	- Entrenamiento autónomo orientado a la mejora técnica y táctica. - Reflexión y análisis del juego en equipo. - Organización y reparto de roles dentro de la práctica autónoma.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, y realizando una reflexión inicial, en los que cada equipo comenta las dificultades encontradas durante la jornada de competición y los aspectos que consideran prioritarios a mejorar. El docente orienta esta reflexión mediante preguntas que ayuden a que el alumnado identifique fortalezas y debilidades, fomentando la autoevaluación y el debate en equipo. A continuación, cada equipo desarrolla su propio entrenamiento autónomo, seleccionando ejercicios y juegos que les ayuden a mejorar los aspectos detectados. Los alumnos deciden la organización del trabajo, los turnos y el reparto de tareas, mientras el docente mantiene un rol de apoyo y orientación, interviniendo únicamente cuando es necesario para corregir errores graves, resolver dudas o sugerir adaptaciones que faciliten al equipo. Esta fase permite que el alumnado practique de manera autónoma y responsable, aplicando lo aprendido en sesiones anteriores. (35 minutos).

	La sesión finaliza con una puesta en común, en la que los equipos comentan los progresos realizados, comparten aprendizajes y reciben feedback positivo del docente, reforzando la cooperación, la motivación y la participación de todos.
OBSERVACIONES	El profesor tiene que estar atento para que no haya ningún equipo sin entrenar.

TÍTULO	Jornada 2
N.º SESIÓN	8
OBJETIVOS	- Consolidar la dinámica competitiva iniciada en la jornada anterior, aumentando la seguridad y confianza del alumnado. - Mejorar la toma de decisiones durante el juego, tanto a nivel técnico como organizativo. - Reforzar el respeto a las normas, a los compañeros y a los adversarios.
CONTENIDOS	- Competición educativa de bádminton con partidos cortos. - Gestión de roles dentro del equipo. - Actitudes de cooperación, juego limpio y responsabilidad durante la competición.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, para empezar, organizando la sesión, y cada equipo revisa los roles que va a desempeñar y el orden de los enfrentamiento. Este momento permite recordar las normas, favorecer que los alumnos asuman responsabilidades desde el inicio y asegurar que todos comprenden sus funciones dentro del equipo. (5 minutos). A continuación, se desarrolla la segunda jornada de competición siguiendo el mismo formato que la jornada anterior. Los alumnos tendrán que realizar una entrada en calor, para luego comenzar con los partidos adaptados, permitiendo que todos los alumnos participen activamente en sus roles. El alumnado muestra mayor autonomía en la gestión de los encuentros, resolviendo pequeñas incidencias de forma dialogada. El profesor adopta un rol principalmente observador, viendo el proceso técnico y actitudinal del alumnado, interviniendo solo cuando es necesario para mediar en conflictos o corregir errores importantes, y reforzando positivamente las conductas de respeto, cooperación y juego limpio. (40 minutos)

	La sesión finaliza con una reflexión conjunta, en la que los alumnos comentan las mejoras observadas respecto a la jornada anterior, comparten sensaciones sobre su desempeño y el del equipo, reciben feedback positivo del docente, reforzando la motivación y la participación. (5 minutos).
OBSERVACIONES	El profesor tiene que estar atento para que los jugadores no hagan trampas y que cada uno lleve a cabo su rol de la mejor forma posible..

TÍTULO	Entrenamiento autónomo
N.º SESIÓN	9
OBJETIVOS	- Analizar el propio rendimiento y el del equipo tras las jornadas de competición. - Mejorar los aspectos técnicos y tácticos. - Fomentar la autonomía, la responsabilidad y la toma de decisiones dentro del equipo.
CONTENIDOS	- Entrenamiento autónomo orientado a la mejora técnica y táctica - Reflexión sobre la práctica y el desempeño del equipo. - Organización y reparto de roles durante la práctica autónoma.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, y continua con una reflexión inicial, en la que cada equipo comenta las dificultades encontradas durante la jornada de competición y los aspectos que consideran prioritarios mejorar. El docente orienta esta reflexión mediante preguntas, ayudando al alumnado a identificar fortalezas, debilidades y objetivos de mejora para su entrenamiento autónomo. (10 minutos). A continuación, cada equipo organiza su propio entrenamiento, seleccionando ejercicios y juegos que les permitan trabajar los aspectos detectados en la jornada anterior a mejorar. Los alumnos deciden la organización del trabajo, los turnos y el reparto de tareas, mientras el profesor mantiene un rol de apoyo y orientación, interviniendo únicamente cuando es necesario para resolver dudas, corregir errores graves o sugerir adaptaciones. (35 minutos).

	La sesión finaliza con una puesta en común, en la que los equipos comentan los progresos logrados, comparten aprendizajes y reciben feedback del docente, reforzando la cooperación, la motivación y la implicación de todos los miembros del grupo. (5 minutos).
OBSERVACIONES	Los alumnos pueden observar el resto de los equipos por si alguno de los ejercicios que están entrenando les pueden servir más adelante en sus propios equipos..

TÍTULO	Jornada 3.
N.º SESIÓN	10
OBJETIVOS	- Continuar el desarrollo de la competición educativa, aplicando las mejoras técnicas y tácticas trabajadas en entrenamientos previos. - Fomentar la cooperación, la comunicación y la responsabilidad de los alumnos dentro del equipo. - Reforzar el respeto a las normas, al compañero y al adversario, promoviendo el juego limpio.
CONTENIDOS	- Competición adaptada de bádminton. - Aplicación práctica de golpes, desplazamientos y tácticas en partidos reales. - Actitudes de cooperación, comunicación y juego limpio.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos y organizando los equipos los roles que van a desempeñar y el calendario de enfrentamientos. El docente coordina y asegura que todos comprendan las normas, reforzando la importancia de la cooperación, la participación y la responsabilidad desde el inicio. (5 minutos). A continuación, se desarrolla la tercera jornada de competición mediante partidos. Los alumnos van jugando contra otros equipos y rotando los enfrentamientos, aplicando las mejoras técnicas y tácticas trabajadas en entrenamientos autónomos previos. La actividad fomenta la cooperación, la comunicación y la responsabilidad dentro del equipo. El profesor actúa principalmente como observador, interviniendo solo para resolver conflictos, corregir errores importantes o reforzar el juego limpio, y realizar adaptaciones si algún alumno necesitara. (40 minutos).

	La sesión finaliza con una reflexión conjunta, en los que los equipos comentan los aspectos positivos, las dificultades encontradas y los aprendizajes obtenidos. El profesor refuerza las conductas adecuadas, motiva a los alumnos y propone objetivos de mejora para la siguiente jornada. (5 minutos.)
OBSERVACIONES	El profesor tiene que observar si los jugadores son capaces de jugar los partidos en campo completo o tienen que adaptar los espacios.

TÍTULO	Entrenamiento autónomo.
N.º SESIÓN	11
OBJETIVOS	- Preparase de forma específica para las fases finales de la temporada, priorizando la mejora táctica. - Consolidar los aspectos técnicos y tácticos más importantes para la competición. - Fomentar la autonomía, la responsabilidad y la organización dentro de los equipos.
CONTENIDOS	- Entrenamiento autónomo orientado a la mejora técnica y táctica. - Planificación y organización del trabajo en equipo. - Reflexión sobre el rendimiento individual y colectivo.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, y realizando una reflexión inicial conjunta, en la que los miembros de cada equipo comentan las dificultades encontradas durante la jornada de competición y los aspectos que consideran prioritarios a mejorar. El docente orienta este análisis mediante preguntas, ayudando al alumnado a identificar qué aspectos tácticos necesitan reforzar y a planificar su entrenamiento de forma consciente. (10 minutos). A continuación, cada equipo desarrolla su entrenamiento autónomo, seleccionando ejercicios y juegos que les permitan trabajar los aspectos técnicos y tácticos detectados a mejorar en la jornada anterior. los alumnos deciden la organización del trabajo, los turnos y el reparto de tareas, priorizando la mejora de la toma de decisiones, la coordinación y la cooperación en situaciones de juego. El docente mantiene un rol de apoyo y orientación, interviniendo únicamente cuando es necesario para resolver dudas, corregir errores o sugerir adaptaciones que faciliten la participación de todos. (35 minutos).

	La sesión finaliza con una puesta en común, en los que los equipos comentan los procesos realizados, comparten aprendizajes y reciben feedback positivo del docente, reforzando la motivación, la cooperación y la implicación de todos los alumnos.
OBSERVACIONES	Los alumnos tienen que ser ya conscientes de los aspectos tácticos para poder entrenarlos de la mejor forma posible.

TÍTULO	Jornada 4.
N.º SESIÓN	12
OBJETIVOS	- Afianzar actitudes de juego limpio, respeto y cooperación durante la competición. - Incrementar la autonomía del alumnado en la gestión de partidos y roles dentro del equipo. - Aplicar de manera efectiva las mejoras técnicas y tácticas trabajadas en entrenamientos previos.
CONTENIDOS	- Competición educativa de bádminton. - Aplicación de golpes, desplazamientos y tácticas en partidos reales. - Organización y resolución cooperativa de incidencias durante la competición.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, y organizando la jornada, los equipos tienen que revisar los roles de cada uno y recordar las normas de los enfrentamientos. El docente orienta la dinámica, asegurándose de que todos comprenden sus funciones y fomentando la participación y la responsabilidad desde el inicio. (5 minutos). A continuación, se desarrolla la cuarta jornada de competición educativa mediante partidos. Los alumnos comienzan a jugar os partidos contra los equipos que les tocan, cada alumno realizando su rol y participando activamente y pudiendo aplicar las mejoras técnicas y tácticas aprendidas en entrenamientos anteriores. Se fomenta la autonomía de los equipos para organizarse y resolver incidencias menores de manera cooperativa, mientras el docente supervisa, interviniendo únicamente para corregir errores graves, mediar en conflictos, reforzar el juego limpio. Según se van terminando los partidos se van rotando los equipos. (40 minutos).

	La sesión finaliza con una reflexión conjunta, en los que los equipos valoran su desempeño, comentan dificultades o aciertos y reciben feedback positivo del docente, quien refuerza las conductas adecuadas, motiva al alumnado y establece pequeñas metas para la siguiente jornada. (5 minutos).
OBSERVACIONES	Los alumnos centrarse en la técnica y la táctica que van a seguir para poder ganar los partidos..

TÍTULO	Entrenamiento autónomo
N.º SESIÓN	13
OBJETIVOS	- Preparar de manera específica las fases finales de la temporada, reforzando aspectos técnicos, tácticos y organizativos. - Aplicar las mejoras detectadas en jornadas anteriores para optimizar el rendimiento del equipo. - Fomentar la autonomía, la planificación y la cooperación dentro de los equipos.
CONTENIDOS	- Entrenamiento autónomo enfocado en aspectos técnicos, tácticos y organizativos. - Planificación estratégica y ajuste de ejercicios según nivel y necesidades del equipo.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, para que estos comiencen con la planificación de la sesión, cada equipo tiene que decidir qué aspectos técnicos, tácticos y organizativos va a trabajar durante el entrenamiento. (5 minutos). A continuación, los equipos desarrollan su entrenamiento autónomo, seleccionando ejercicios y retos específicos que refuercen sus habilidades de cara a las fases finales. Aplican mejoras detectadas en jornadas anteriores y ajustan la dificultad según su nivel. El docente supervisa, interviniendo únicamente cuando es necesario para corregir errores graves, mediar en conflictos o adaptar los ejercicios. (40 minutos). La sesión finaliza con una reflexión y puesta en común de todos los alumnos, en la que los equipos valoran los progresos realizados, comentan dificultades y aciertos, reciben feedback positivo del docente y establecen objetivos finales para la competición, reforzando la motivación, la cooperación y la preparación estratégica.

OBSERVACIONES	Los alumnos tienen que tener claro que tienen que mejorar para enfocar los ejercicios a las necesidades que tengan.
---------------	---

TÍTULO	Entrenamiento autónomo.
N.º SESIÓN	14
OBJETIVOS	- Preparar de manera específica las fases finales de la temporada, reforzando los aspectos técnicos, tácticos y organizativos. - Aplicar y consolidar las mejoras detectadas en jornadas y entrenamientos anteriores. - Fomentar la autonomía, la planificación estratégica y la cooperación dentro del equipo.
CONTENIDOS	- Entrenamiento autónomo enfocado en aspectos técnicos, tácticos y organizativos. - Planificación de ejercicios y ajuste de dificultad según el nivel y necesidades del equipo.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos y planificando los equipos que aspectos técnicos, tácticos y organizativos van a trabajar durante su último entrenamiento de cara al final de la temporada. (5 minutos). A continuación, los equipos desarrollan su entrenamiento, seleccionando ejercicios para trabajar la técnica y a táctica de los jugadores, en función de lo observado en las jornadas anteriores para así mejorarlo, ajustando la dificultad según su nivel y necesidad. El profesor supervisa, interviniendo únicamente cuando es necesario para corregir errores graves, mediar en conflictos o adaptar ejercicios. (40 minutos). La sesión finaliza con una reflexión y puesta en común en la que los equipos valoran los progresos realizados, comentan las dificultades y aciertos, reciben feedback positivo del docente y establecen objetivos estratégicos para la fase final de la competición, reforzando la motivación y la preparación del equipo.

OBSERVACIONES	Los alumnos tienen que realizar ejercicios con los que puedan mejorar sus necesidades y no ejercicios para divertirse unicamente.
---------------	---

TÍTULO	Semifinales y actividades festivas.
N.º SESIÓN	15
OBJETIVOS	- Vivir la competición desde una perspectiva lúdica y educativa, aplicando las mejoras técnicas y tácticas aprendidas. - Fomentar la cooperación, la comunicación, el respeto y el juego limpio entre compañeros y adversarios. - Promover la participación activa de todos los alumnos mediante actividades festivas relacionadas con el bádminton.
CONTENIDOS	- Competición de semifinales mediante partidos de dobles. - Juegos lúdicos y cooperativos que refuercen coordinación, precisión y participación. - Gestión de roles y responsabilidad dentro del equipo durante la competición y actividades complementarias..
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos y organizando los grupos, explicando los enfrentamientos de semifinales, en los que se enfrentaran los equipos. (5 minutos) A continuación, se disputan las semifinales mediante partidos que enfrentan a un equipo contra otro, mientras que los otros cuatro equipos pueden estar animando a los compañeros que están jugando o realizando ejercicios para sumar puntos como intentar encestar el volante dentro de un bote de volantes, sacar e intentar encestar en el aro, o golpear un vote golpeando un volante. Estos ejercicios son para reforzar la coordinación, la precisión y la participación. Además, los alumnos que estén animando a los jugadores podrán sumar puntos también, cuando se finalice el partido, se cambiarán los equipos que se enfrenten. (40 minutos). La sesión finaliza con una reflexión conjunta, en la que los equipos comentan sus sensaciones, reconocen logros, comparten aprendizajes y reciben feedback del docente, reforzando la motivación, la cooperación y el disfrute del deporte. (5 minutos)

OBSERVACIONES	Los alumnos tienen que estar centrados en la técnica y la táctica que usar.
---------------	---

TÍTULO	Final y entrega de premios
N.º SESIÓN	16
OBJETIVOS	- Cerrar la temporada deportiva de manera significativa, aplicando todo lo aprendido durante las sesiones previas. - Fomentar la cooperación, la comunicación, el respeto y el juego limpio durante la final del torneo. - Valorar y reconocer los logros individuales y colectivos, promoviendo la motivación y el disfrute del deporte.
CONTENIDOS	- Final del torneo de bádminton. - Aplicación de mejoras técnicas y tácticas en situaciones de competición real. - Evaluación y reconocimiento de la participación, esfuerzo y actitudes dentro del equipo.
N.º ALUMNOS	24
DURACIÓN	50 minutos.
DESARROLLO	La sesión comienza dando la bienvenida a los alumnos, para posteriormente organizar la final, el docente explica los enfrentamientos de la final y preparan todo para el comienzo. (5 minutos). A continuación, se disputará la final del torneo, con los tres equipos que se clasificaron a la final jugando todos contra todos, y el resto de los equipos tendrán que animar a los jugadores para ganar puntos. Los jugadores tendrán que aplicar las mejores técnicas y tácticas trabajadas durante la temporada y fomentar la cooperación, la comunicación y el respeto entre los compañeros y adversarios. El docente supervisa los partidos interviniendo únicamente para mediar conflictos. (30 minutos). Tras finalizar los partidos, se realizará la entrega de premios, reconociendo no solo al equipo campeón, sino también a equipos destacados en aspectos como la mejor equipación, la mayor colaboración, animación o espíritu deportivo, promoviendo la valoración de actitudes y logros diversos dentro del grupo. (10 minutos).

	La sesión concluye con una reflexión final conjunta, en la que los alumnos valoran su experiencia a lo largo de la temporada, comparten aprendizajes, comentan logros y dificultades que se han encontrado en cada sesión. Para finalizar el docente ofrece un aprendizaje positivo, reforzando la motivación y cerrando la temporada de forma significativa y gratificante para todo el alumnado. (5 minutos)
OBSERVACIONES	El profesor tiene que estar atento a todos los equipos no solamente a los resultados.

ANEXO III.

Tabla. *Cuestionario de regulación de la conducta en el ejercicio (BREQ.3)*

Instrucciones: Lee cada frase que comienza con “<i>Yo hago ejercicio físico...</i>” y marca en una escala de 0 a 4 cuánto te representa a ti: 0 = Nada verdadero para mí 1 = Algo verdadero 2 = Moderadamente verdadero 3 = Bastante verdadero 4 = Totalmente verdadero
1. Porque mis amigos o mi familia esperan que lo haga. 0 1 2 3 4 2. Porque me siento mal conmigo mismo si no lo hago. 0 1 2 3 4 3. Porque sé que me hace bien para mi salud. 0 1 2 3 4 4. Porque me divierte y me hace sentir bien. 0 1 2 3 4 5. Porque forma parte de la vida que quiero llevar. 0 1 2 3 4 6. Porque no sé qué haría sin hacerlo, me cuesta imaginar mi rutina sin moverme. 0 1 2 3 4 7. Porque otras personas se enfadarían si no lo hiciera. 0 1 2 3 4 8. Porque me da vergüenza no hacerlo delante de los demás. 0 1 2 3 4 9. Porque considero importante moverme todos los días. 0 1 2 3 4 10. Porque siento que forma parte de quién soy. 0 1 2 3 4 11. Porque no veo otra manera de estar activo. 0 1 2 3 4 12. Porque disfruto y me siento bien haciéndolo. 0 1 2 3 4 13. Porque me sentiría mal si otros se enteran de que no lo hago. 0 1 2 3 4 14. Porque no le veo mucho sentido, a veces me cuesta encontrar motivación. 0 1 2 3 4

15. Porque quiero que sea parte de mi forma de ser y de mis hábitos. 0 1 2 3 4
16. Porque me siento frustrado cuando me salto las sesiones. 0 1 2 3 4
17. Porque sé que es importante esforzarme para mantenerme activo. 0 1 2 3 4
18. Porque me resulta agradable y disfruto haciéndolo. 0 1 2 3 4
19. Porque siento presión de mis amigos o familiares para hacerlo. 0 1 2 3 4
20. Porque está alineado con lo que considero correcto y valioso. 0 1 2 3 4
21. Porque me pongo nervioso si no lo hago regularmente. 0 1 2 3 4
22. Porque me hace sentir bien y satisfecho conmigo mismo. 0 1 2 3 4
23. Porque a veces siento que es una pérdida de tiempo. 0 1 2 3 4

Los 23 ítems se agrupan en 6 subescalas:

- Motivación intrínseca (4 ítems): placer y disfrute de la actividad (ítems 4, 12, 18, 22)
- Regulación integrada (4 ítems): el ejercicio encaja con valores y estilo de vida (ítems 5, 10, 15, 20)
- Regulación identificada (3 ítems): importancia personal de hacer ejercicio (ítems 3, 9, 17)
- Regulación introyectada (4 ítems): presión interna, culpa o nervios por no hacerlo (ítems 2, 8, 16, 21)
- Regulación externa (4 ítems): presión social o reglas externas (ítems 1, 7, 13, 19)
- Amotivación (4 ítems): desinterés o falta de sentido (ítems 6, 11, 14, 23)

Y se interpretan de la siguiente manera:

- Las puntuaciones altas en cada subescala indican un mayor grado de ese tipo de motivación o regulación.
- El BREQ-3 permite calcular un Índice de Autodeterminación Relativo (RAI) combinando las puntuaciones de las subescalas, reflejando el grado de motivación autodeterminada:

- Más autónoma: predominan las subescalas intrínseca, integrada e identificada
- Más controlada: predominan las subescalas introyectada, externa o amotivación

ANEXO IV.

Tabla. *Test AMPET de motivación de logro para el aprendizaje en las clases de Educación Física.*

Instrucciones:

Lee cada frase y marca con un número del 1 al 5 lo que mejor represente cómo te sientes en las clases de Educación Física:

- 1 = Totalmente en desacuerdo
- 2 = Algo en desacuerdo
- 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4 = Algo de acuerdo
- 5 = Totalmente de acuerdo

1. Me pongo muy nervioso/a delante de mis compañeros/as y me cuesta hacer los ejercicios como sé. 1 2 3 4 5
2. Siempre intento mejorar, aunque el ejercicio sea difícil. 1 2 3 4 5
3. Creo que tengo mejores habilidades físicas que algunos compañeros/as. 1 2 3 4 5
4. Me considero capaz de realizar bien los ejercicios en Educación Física. 1 2 3 4 5
5. Me pongo más nervioso/a que otros/as cuando practico delante de la clase. 1 2 3 4 5
6. Escucho y sigo bien los consejos de mi profesor/a de Educación Física. 1 2 3 4 5
7. Me siento más habilidoso/a que la mayoría de mis compañeros/as. 1 2 3 4 5
8. Siento que hacer ejercicio es parte de quién soy. 1 2 3 4 5
9. Cuando hay público, me pongo tenso/a y no actúo como suelo hacerlo. 1 2 3 4 5

10. Aunque no haga bien un ejercicio, no me rindo y sigo intentándolo. 1 2 3 4 5
11. A menudo pienso que soy mejor que otros/as compañeros/as en las actividades de Educación Física. 1 2 3 4 5
12. Siento que tengo talento para la Educación Física. 1 2 3 4 5
13. Me pongo nervioso/a y me bloqueo cuando practico delante de todos/as. 1 2 3 4 5
14. Sigo las instrucciones del profesor/a sin problemas. 1 2 3 4 5
15. Aprendo rápidamente los ejercicios en Educación Física. 1 2 3 4 5
16. Me da miedo participar por si fallo en algún ejercicio. 1 2 3 4 5
17. Practico con paciencia hasta conseguir hacerlo bien. 1 2 3 4 5
18. Otros/as me dicen que soy capaz de realizar cualquier ejercicio. 1 2 3 4 5
19. Me gusta participar porque me siento competente. 1 2 3 4 5
20. Cuando practico delante de otros/as, me cuesta concentrarme y me sale peor.
1 2 3 4 5
21. Me concentro mucho en lo que tengo que practicar en clase. 1 2 3 4 5
22. Creo que tengo las cualidades necesarias para hacer bien los ejercicios. 1 2 3 4 5
23. Me pongo nervioso/a y bajo mi rendimiento cuando hago ejercicios delante de mis compañeros/as. 1 2 3 4 5
24. Sigo bien las instrucciones de quien me enseña sin saltármelas. 1 2 3 4 5
25. A menudo me felicitan por ser mejor que otros/as compañeros/as en las clases.
1 2 3 4 5
26. Desde pequeño/a he sido capaz de realizar bien los ejercicios en las clases de Educación Física. 1 2 3 4 5
27. Pienso que puedo mejorar cada vez que practico, aunque sea difícil. 1 2 3 4 5
28. Me gusta participar porque me siento capaz y competente. 1 2 3 4 5
29. Cuando practico delante de otros/as me cuesta concentrarme y me siento inseguro/a. 1 2 3 4 5
30. Intento hacer las tareas aunque no me salgan bien al principio. 1 2 3 4 5

31. A veces me da miedo intentar nuevas actividades por si fallo. 1 2 3 4 5

32. Disfruto cuando consigo realizar bien lo que se me propone en Educación Física.
1 2 3 4 5

Los 32 ítems se agrupan en 4 dimensiones principales:

1. Competencia motriz autopercibida: cómo percibe el alumno su habilidad individual (ítems: 4, 10, 17, 22, 26, 27, 28, 32)
2. Competencia motriz comparada: cómo se percibe respecto a los compañeros/as (ítems: 3, 7, 11, 15, 18, 25)
3. Compromiso con el aprendizaje: esfuerzo y perseverancia en la clase (ítems: 2, 6, 14, 21, 24, 30)
4. Ansiedad ante el error: miedo o nervios frente a fallos (ítems: 1, 5, 9, 12, 13, 16, 20, 23, 29, 31)

Y se interpretan de la siguiente manera:

- Suma los valores de los ítems de cada dimensión para obtener puntuaciones parciales.
- Una puntuación alta en competencia y compromiso indica alta motivación de logro y confianza.
- Una puntuación alta en ansiedad indica más temor a fallar o inseguridad.

ANEXO V.

Tabla. *Tarjeta de evaluación.*

TARJETA EVALUACIÓN.

Nombre del equipo:

Sesión:

Tipo de sesión: ☐ Entrenamiento ☐ Competición ☐ Otra: _____

Evaluación del equipo

Instrucciones: Cada miembro del equipo comenta y marca con una X el nivel de cada aspecto según lo vivido en la sesión. Luego se hace una media o consenso.

Aspecto a valorar	Excelente (3)	Bien (2)	Mejorable (1)	Comentarios / Propuestas
Participación activa de todos los miembros	☐	☐	☐	
Cooperación y trabajo en equipo	☐	☐	☐	
Cumplimiento de roles (jugador, árbitro, anotador, entrenador)	☐	☐	☐	
Respeto por las normas y decisiones del equipo	☐	☐	☐	
Motivación y actitud positiva	☐	☐	☐	

Reflexión conjunta del equipo:

1. Qué hemos hecho bien como equipo
2. Qué podemos mejorar en la próxima sesión:

ANEXO VI.

Tabla. *Ficha de seguimiento individual.*

FICHA DE SEGUIMIENTO INDIVIDUAL.

Nombre del alumno:

Curso:

Equipo:

Fecha de la sesión:

Tipo de sesión: ☐ Inicial ☐ Entrenamiento autónomo ☐ Competición ☐ Final

Evaluación inicial.

Instrucciones: Marca con una X el nivel que consideres para cada aspecto según tu actuación en la sesión.

Aspecto a valorar	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)	Comentarios / Mejoras
Participación activa en la sesión	☐	☐	☐	
Respeto a las normas de juego	☐	☐	☐	
Cooperación y ayuda a compañeros	☐	☐	☐	
Implicación en los roles asignados (jugador, árbitro, anotador, entrenador)	☐	☐	☐	
Ejecución de golpes básicos (derecha, revés, saque)	☐	☐	☐	
Esfuerzo y actitud positiva	☐	☐	☐	

Autoevaluación del alumno:

- Qué he hecho bien:
- Qué puedo mejorar:

Observaciones de docente: • Puntos fuertes del alumno: • Aspectos a mejorar: • Comportamiento y actitud durante la sesión:
Notas finales sesión:

ANEXO VII.

Tabla. *Evaluación de las competencias específicas.*

Competencia específica	Criterio de evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Sesiones
CE 1	1.2 Integrar procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene	Realiza el calentamiento de forma activa y adecuada, regula el esfuerzo durante la práctica y respeta las rutinas básicas de higiene antes y después de la actividad	Diario de observación del docente	Todas
CE 1	1.3 Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica	Utiliza el material de bádminton de forma segura, respeta las normas de uso del espacio y actúa con precaución durante	Diario de observación del docente	Todas

		los juegos y partidos		
CE 2	2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	Participa activamente en la planificación y desarrollo de los entrenamientos autónomos junto a su equipo, colaborando en la organización de tareas y turnos	Ficha de seguimiento individual	Sesiones 5, 7, 9, 11, 13 y 14
CE 2	2.1 Valorar el proceso y el resultado	Muestra implicación en la mejora progresiva del equipo, valorando los avances logrados tras entrenamientos y jornadas de competición	Observación y reflexión final	Sesiones de reflexión
CE 2	2.2 Aplicar principios de toma de decisiones	Toma decisiones adecuadas durante los partidos y juegos adaptados, ajustando sus acciones a la	Diario de observación del docente	Jornadas de competición

		situación de juego y a los objetivos del equipo		
CE 3	3.1 Participar con predisposición, esfuerzo y mentalidad de crecimiento	Participa con actitud positiva, esfuerzo y constancia en las actividades propuestas, independientemente del nivel inicial	Ficha de seguimiento individual	Todas
CE 3	3.1 Autorregular su actuación	Controla la impulsividad y gestiona las emociones durante entrenamientos y partidos, aceptando errores propios y ajenos	Diario de observación del docente	Todas
CE 3	3.2 Respetar normas y reglas de juego	Respeto las normas consensuadas, las decisiones arbitrales y actúa desde el juego limpio durante las jornadas de competición	Diario de observación del docente	Jornadas 1, 2, 3 y 4

CE 3	3.3 Convivir mostrando habilidades sociales y respeto a la diversidad	Coopera con los compañeros, dialoga para resolver conflictos y respeta la diversidad dentro del equipo	Observación sistemática del docente	Todas
CE 4	4.2 Valorar el deporte como fenómeno cultural de forma crítica	Muestra actitudes de respeto e igualdad durante la práctica deportiva, rechazando comportamientos discriminatorios o sexistas	Diario de observación del docente	Todas
CE 4	4.4 Valorar y respetar la realidad corporal	Acepta su propio nivel de competencia motriz y el de los demás, mostrando una actitud de respeto y apoyo al equipo	Ficha de seguimiento individual	Todas