

**HIBRIDACIÓN DE LOS MODELOS DE ENSEÑANZA  
EDUCACIÓN DEPORTIVA (ED) Y ENSEÑANZA  
COMPRESIVA (EC), EN EL DESARROLLO DE UNA  
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PARA DEL FLAG FOOTBALL.**

**MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Y  
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS.**

**ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA**

**TUTOR: FRANCISCO JIMÉNEZ JIMÉNEZ**

**COTUTOR: ABRAHAM GARCÍA FARIÑA**

**ALUMNO: IVÁN JOSÉ GARCÍA GARCÍA**

**CURSO: 2020/2021**

## **Resumen.**

La hibridación de dos o más modelos de enseñanza ha surgido como alternativa metodológica en el área de la Educación Física con la intención de superar aquellas carencias que puede presentar el empleo de un solo modelo de enseñanza. El propósito de este estudio fue llevar a cabo una hibridación de dos modelos de enseñanza, concretamente los de Educación Deportiva (ED) y Enseñanza Comprensiva (EC) y comprobar su incidencia en la motivación del alumnado en el desarrollo de una Situación de Aprendizaje sobre Flag Football. En esta experiencia participaron 16 estudiantes de primer curso de bachillerato. Para valorar la experiencia se utilizó un diseño cuasiexperimental antes-después, empleándose como instrumento de recogida de datos la Escala de Medición de la Necesidades Psicológicas Básicas (BPNES) Vlachopoulos y Vichailidou (2006). Los resultados muestran como para las variables de agrupación del test BPNES (Autonomía, Competencia y Relación con los demás) ha habido un incremento de las medias de puntuación obtenidas en cada apartado con respecto a las logradas en el cuestionario previo a la intervención, encontrándose diferencias estadísticamente significativas en ítems relacionados con las variables de agrupación BPNES. Se puede concluir afirmando que la hibridación de los modelos de enseñanza ED-EC puede producir una mejora en la motivación del alumnado.

Palabras clave: Educación Física, Modelos de enseñanza, Hibridación, Educación Deportiva, Enseñanza Comprensiva.

## **Abstract.**

The hybridization of two or more teaching models has emerged to provide a methodological alternative around Physical Education, which allows overcoming those deficiencies that a unique teaching model may present. The purpose of this study is to carry out the hybridization of two teaching models, Sports Teaching (ST) and Comprehensive Teaching (CT), and to prove its impact on the student's motivation in the development of a Learning Situation based on Flag Football. Sixteen first-year Bachillerato students participated in this experience. To assess the experience practice, a quasi-experimental design was used, being the Scale for Measuring Basic Psychological Needs (BPNES), Vlachopoulos and Vichailidou (2006), used as a data collection tool. The results show that for the BPNES grouping variables test (Autonomy, Competence, and Relationship with others) there has been an increase in the mean scores obtained in each section concerning those achieved in the questionnaire before the intervention. Statistically, significant differences were found in items related to the BPNES grouping variables. One can conclude/we might conclude that the hybridization of the ST-CT teaching models can produce an improvement in the motivation of the students after the practice.

Keywords: Physical Education, Teaching Models. Hybridization, Sport Teaching, Comprehensive Teaching

## Índice.

Resume-Abstract.....	2
1.Introducción.....	4
1.1. Planteamiento de problema.....	5
1.2. Justificación.....	7
2. Objetivos.....	7
3. Marco teórico.....	7
3.1. Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte.....	11
3.2. Modelo de Educación Deportiva.....	13
3.3. Hibridación de Modelos de Enseñanza.....	15
3.4. Motivación del alumnado en Educación Física.....	17
3.5. El flag football.....	20
4. Método.....	20
4.1. Contexto de aplicación.....	21
4.2. Participantes.....	22
4.3. Instrumento de recogida de datos.....	22
4.4. Plan de acción.....	28
4.5. Técnica de actividades.....	29
5.Resultados.....	29
5.1. Resultados cuantitativos.....	31
5.2.Resultados cualitativos.....	33
6.Discusión.....	35
7.Conclusión.....	35
8.Limitaciones y prospectiva.....	35
9.Bibliografía.....	40
10.Anexos.....	57

## 1. Introducción.

La idea de llevar a cabo una hibridación entre dos modelos de enseñanza, surgió a raíz del estudio de varios de estos modelos aplicados a la Educación Física, tomar conciencia de sus potencialidades y limitaciones, y valorar las ventajas que aportaría para incrementar la motivación del alumnado un diseño metodológico que integrara de manera complementaria las características más destacables de cada modelo

En este caso, se han seleccionado dos modelos que pueden ofrecer aspectos de gran interés para el alumnado. Los modelos seleccionados para esta hibridación son el modelo de Enseñanza Comprensiva del deporte, *Teaching Game for Understanding-TGfU* (Bunker & Thorpe, 1982) y modelo de Educación Deportiva, *Sport Education* (Siedentop, 1994).

Autores como Metzler (2005), señala que no existe un único modelo que sea adecuado para cualquier contexto educativo, por lo que se plantea la hibridación o combinación de partes de ellos para desarrollar su potencial y adaptarse mejor a las necesidades de los estudiantes.

Se pretende pues, establecer un plan de acción a través de seleccionar las características más destacables de estos dos modelos que permita el diseño fundamentado de las sesiones de una situación de Aprendizaje (SA) sobre Flag Football (ver anexo 1), con el objeto de comprobar qué efecto tiene en la motivación del alumnado.

Por último, este TFM, está dividido en varios puntos que recopilan la información necesaria para el desarrollo de todo el trabajo.

A parte de la propia portada, inicialmente contamos con la introducción que nos va poner en situación sobre la totalidad del trabajo y los modelos que hemos seleccionados para la hibridación, dentro de dicha introducción se expone el planteamiento del problema de partida y la justificación del enfoque del TFM. El punto 2, va a marcar los objetivos que queremos cumplir y nos van a orientar en el desarrollo de esta experiencia de innovación. Si pasamos ya al punto 3 recoge el marco teórico, donde podemos encontrar, entre otros elementos el apartado de hibridación de Modelos de Enseñanza que se puede decir que es el eje central de este TFM. Los puntos 4,5 y 6 están relacionados entre sí porque en ellos se aborda la parte del método utilizado, los resultados obtenidos y la discusión donde interpretamos dichos resultados. Una vez desarrollado los puntos anteriores, pasamos al

punto 7 donde como conclusiones se deducen las claves de la experiencia realizada dando respuesta a los objetivos planteados. En el punto 8 se exponen las limitaciones encontradas en el desarrollo de la experiencia, y como prospectiva se apuntan claves de mejora para futuras aplicaciones de la hibridación de los modelos ED-EC. Por último, destacamos la bibliografía que recoge todas las fuentes documentales. Una vez que se establece este punto, pasamos como elemento final al apartado de anexos donde se añaden todos aquellos documentos que permite una mejor comprensión de la experiencia de innovación desarrollada.

### 1.1.Planteamiento del problema.

La utilización de un solo modelo de enseñanza podría limitar alguno de los canales de desarrollo: físico, social, emocional y cognitivo. Se pretende pues, explorar estrategia de hibridación través de la selección de los aspectos más beneficiosos de dos o más modelos para trascender las limitaciones que ofrecen cada uno de ellos por separado.

Mediante la hibridación se pretende que todo el alumnado participe de forma activa en las sesiones, de una forma motivadora y atractiva e intentar así captar la atención de todos y todas consiguiendo involucrarlo en las tareas propuestas y ofreciendo espacios de toma de decisiones.

Dentro de este punto, se considera oportuno incluir algunas cuestiones que nos ayudarán a resolver el problema inicial planteado y que nos servirán como punto de partida para el desarrollo de nuestro TFM.

Las cuestiones son:

- ¿Qué elementos tenemos que reforzar y cuáles descartar para la buena conexión de estos dos modelos de enseñanza?
- ¿Cómo podemos aplicarlos para obtener una buena práctica?
- ¿Encajará esta hibridación de modelos con el contenido a tratar, en este caso el Flag Football?
- ¿Cumplirá esta hibridación de modelos con el objetivo de aumentar la motivación del alumnado?

## 1.2. Justificación.

Los modelos de enseñanza son una parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física. Así pues, en muchas ocasiones algunos modelos presentan unas ventajas que otros no poseen, pero también algunas carencias, de ahí el interés por diseñar una hibridación entre dos modelos de enseñanza que integre los puntos fuertes de ambos para aumentar el alcance informativo de nuestra intervención docente.

Existen pues, numerosos modelos de enseñanza que se pueden aplicar al área de Educación Física en función de los objetivos propuestos, y según la Situación de Aprendizaje que vayamos a tratar.

Tras la revisión expuesta por Metzler (2005), sobre los modelos de enseñanza y las características de cada uno de ellos, se ha considerado que la hibridación entre el modelo de Enseñanza Comprensiva, *Teaching Game for Understanding-TGfU* (Bunker & Thorpe, 1982) y el modelo Educación Deportiva, *Sport Education* (Siedentop, 1994), puede producir un alto beneficio en la participación del alumnado, y en el apoyo a las necesidades psicológicas básicas a nivel motivacional. Así pues, cada modelo presenta una serie de características que más adelante desarrollaremos y que completándose pueden formar una excelente opción metodológica para trabajar la Situación de Aprendizaje de Flag Football.

El modelo de Enseñanza Comprensiva centra su prioridad en promover que el alumnado comprenda el significado que tiene para su aprendizaje las tareas que realiza, por lo que pone especial énfasis en activar breves segmentos de reflexión durante la práctica sobre el grado de adecuación de las acciones realizadas a los objetivos planteados en cada tarea. Asimismo, antepone la apreciación de los problemas tácticos de los juegos deportivos al afianzamiento de los fundamentos técnicos, y estimula contantemente los procesos de transferencia retroactiva y proactiva para establecer relaciones entre el aprendizaje en curso y otros anteriores o futuros.

Por otro lado, el modelo Deporte Educativo se centra en simular en el ámbito educativo los rituales de la práctica deportiva del contexto social (pretemporada, temporada, constitución de equipos estables, todo ello dentro de un ambiente festivo), con la intención de generar en el alumnado un sentimiento de afiliación, ofreciéndole espacios de toma de

decisión desde los roles complementarios que asumen los componentes de cada equipo (entrenador, preparador físico, organizador, árbitro, reportero, etc.).

Por tanto, con la hibridación de ambos modelos, se pretende resaltar las características más destacables de ambos a través de un plan de acción conjunto que hemos diseñado previamente a nuestra intervención docente.

## 2. Objetivos.

Esta experiencia de innovación docente ha tomado como referencia los siguientes objetivos:

- Crear un modelo híbrido a partir de dos modelos de enseñanza convencionales y llevarlo a la práctica.
- Discriminar el efecto que provoca en la motivación del alumnado la aplicación del modelo de enseñanza híbrido ED-EC.
- Conocer las ventajas e inconvenientes percibidos por el docente en la aplicación del modelo de enseñanza híbrido ED-EC.

## 3. Marco teórico.

### 3.1. Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte.

El Modelo de Enseñanza Comprensiva o *Teaching game for Understanding* (Bunker & Thorpe, 1982), se origina en la universidad de Loughboroug (Reino Unido), dejando atrás aquellos aspectos de los deportes que se centraban en la técnica y haciendo énfasis en aspectos relacionados con la estructura y la táctica. Este modelo pretendía dar respuesta a por qué se han estado utilizando modelos basados en enfoques técnicos tradicionales, que muestran una serie de inconvenientes como por ejemplo en el empleo juegos y tareas analíticas que no tenían ninguna relación con el contexto real del juego deportivo y que provocaban enseñanzas repetitivas y poco motivantes, orientadas a los jugadores más habilidosos.

Como alternativa propone construir aprendizajes partiendo de la táctica, “qué hacer”, para continuar hacia la técnica, “cómo hacer”. Se pretende que el jugador sea consciente de la

naturaleza del juego, de las constantes tomas de decisiones que este le plantea (interacciones con el reglamento, con el móvil o con otros jugadores) y entender qué tipo de respuestas le pueden dar ventajas. La técnica queda relegada a un lugar de menor importancia en la iniciación. Básicamente, este planteamiento consta de varios elementos fundamentales como son:

- La transferencia entre deportes: aprovechar las semejanzas entre los deportes para un aprendizaje más sencillo.
- La representación: se utilizan juegos con la misma estructura táctica del deporte adulto, pero adaptados a las necesidades de los estudiantes.
- La exageración: se varía la estructura del juego para hacer más visible un elemento táctico.
- La complejidad táctica: la enseñanza tiene una progresión desde los deportes más fáciles a los más difíciles
- La evaluación: se realiza durante el propio juego, huyendo de las situaciones artificiales o aisladas.

Posteriormente, de la mano de Griffin et al. (1997) se procedió a una revisión del modelo, para dar lugar a uno más simple de aplicar que se basa en las formas jugadas: se utiliza una versión modificada del deporte adulto para representar o exagerar una idea táctica, también la conciencia táctica: se reflexiona sobre el problema táctico trabajado para extraer ideas sobre qué hacer y por último la ejecución habilidad: se proporcionan claves para realizar la habilidad técnica adecuada al problema táctico revisado. Esta ha sido la empleada en la presente experiencia.

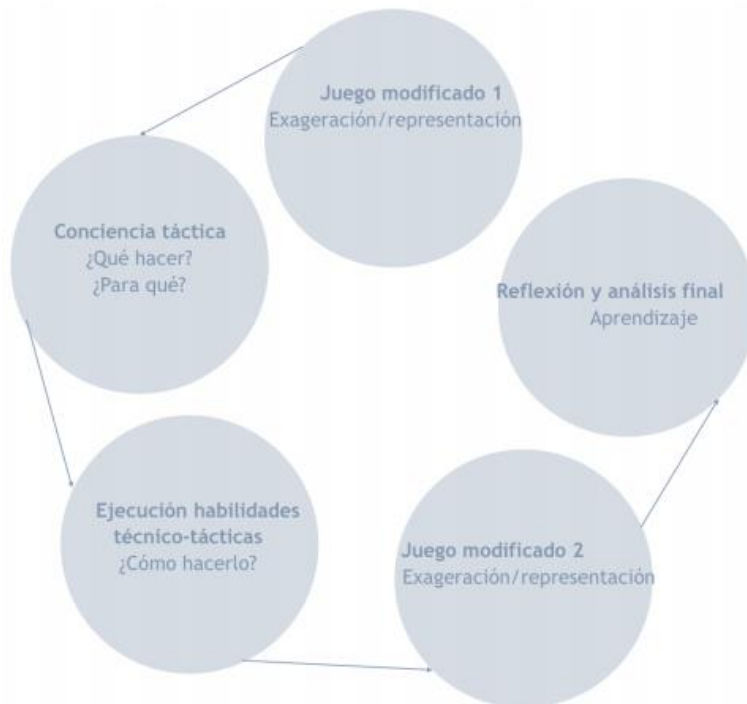
Desde una perspectiva más personal y basándonos en (Bunker & Thorpe, 1992), este modelo se basa en asegurar la similitud entre la lógica interna del deporte que se enseña y la de los juegos modificados que se emplean para promover su aprendizaje, un momento de reflexión (que consiste en la asimilación de esos aspectos tácticos), una transferencia (donde se conecta con otros deportes) y una tarea de refuerzo (para cumplir con el objetivo). Así pues, siempre se produce también un refuerzo o mejora de la técnica, aunque tiene menor trascendencia que lo anteriormente comentado relacionado con la táctica.



En la Figura 1 se puede observar un ciclo de Enseñanza Comprensiva del deporte: aproximación táctica a la enseñanza de los juegos deportivos (adaptado de Mitchell et al., 2013; Oslin & Mitchell, 2006).

Figura 1

*Ciclo de Enseñanza Comprensiva del deporte (adaptado de adaptado de Mitchell et al., 2013, p.60).*



A nivel de valoración genera de este modelo y como aspectos positivos y negativos, podemos destacar:

Aspectos positivos:

- El papel activo del alumnado, ya que está en constante participación en las tareas propuestas.
- El deporte muestra una lógica interna desde el inicio, donde tiene que haber un control del espacio, el material, la interacción con otros jugadores y el tiempo.
- Integración de varios deportes con rasgos similares. Este modelo nos permite utilizar otros deportes similares al que estamos practicando en ese momento, con el fin de mejorar los aspectos tácticos y generar espacios de transferencia.
- Se crea también un gusto por el deporte para aquel alumnado que inicialmente genera algo de rechazo en las Situaciones de Aprendizaje relacionadas con contenidos deportivos.

- Es transferible a otros deportes por su desarrollo de la táctica y porque con la aplicación de este modelo se incluyen otros deportes como complemento al que estamos practicando en ese momento.

Aspectos negativos:

- Puede que, en ocasiones, el dominio técnico se vea afectado.
- Es importante que el compromiso motor no se pierda debido a los parones por explicaciones y segmentos de reflexión.
- Si no hay un cierto conocimiento del deporte, el desarrollo del modelo a través de la actividad se puede ver afectado.

A modo de conclusión, podemos destacar que la Enseñanza Comprensiva del deporte es un modelo que contribuye al desarrollo de la autonomía y la responsabilidad del alumno. También, ayuda a la adquisición de conocimientos de las diferentes modalidades deportivas. Pero de manera significativa los estudiantes comprenden mejor la lógica interna de los deportes, lo cual les facilita una práctica deportiva más autónoma.

Como se indicó anteriormente, para poder poner en práctica la Enseñanza Comprensiva del deporte hay tener un conocimiento profundo del deporte que se enseña, así como tener experiencia en la aplicación de metodologías basadas en la búsqueda (descubrimiento guiado y resolución de problemas).

Este modelo, requiere de algunos elementos que son necesarios para su correcto desarrollo en la práctica a través de las sesiones y actividades. Estas tienen que estar bien definidas y siempre partiendo de un conocimiento del dominio técnico del alumnado, ya que sin este puede existir incertidumbre sobre cómo van a transcurrir las propias actividades. Es fundamental que en todo momento se produzca feedback interrogativo por parte del docente, ya que es la única forma de que el docente sea capaz de tomar conciencia del grado de comprensión de la información que alcanzan los alumnos y alumnas para continuar con la práctica y poder añadir variantes de mayor complejidad. Por último, sería interesante que la conexión con otros deportes y el juego modificado sea a través de aquellos que el docente tiene constancia que se han tratado en cursos o Situaciones de Aprendizaje anteriores, para que haya un buen dominio técnico y así el desarrollo táctico que tanto caracteriza al Modelo Comprensivo transcurra de forma más fluida a través de las propias sesiones, y siempre teniendo en cuenta la propia experiencia

para “desmenuzar” el juego deportivo y los entresijos tácticos que esconde (Sánchez, 2011, 2014)

Finalmente, otra posibilidad didáctica es la combinación o hibridación de la Enseñanza Comprensiva del deporte con otros modelos pedagógicos, que guarda relación con este trabajo, como puede ser la Educación Deportiva.

### 3.2. Modelo de Educación Deportiva.

El éxito de las primeras publicaciones del modelo ED (Siedentop, 1987; Siedentop, Mand, & Taggart, 1986) hizo que este modelo se incluyera en el currículo de Nueva Zelanda, incorporándolo incluso en el desarrollo curricular del país. Actualmente, en España el modelo ha encajado bien en el currículo oficial, al fomentar la autonomía y la interacción social entre el alumnado. Aunque bien es cierto que el modelo ED lleva expandiéndose desde finales de los años 80 del siglo XX, ganando cada vez más importancia a pesar de que ha sufrido modificaciones.

Este modelo pretende adentrar al alumnado en una experiencia real de deporte (Siedentop et al., 2011). Para ello, incluye elementos característicos del propio deporte de competición en la enseñanza y dentro de un contexto escolar.

Así pues, este modelo (Siedentop et al., 2011) presenta una serie de características: en primer lugar la *temporada*, donde la unidad didáctica tiene una estructura organizativa similar a temporadas existentes en el deporte real y por tanto una duración más larga que las tradicionales unidades didáctica, en segundo lugar la *afiliación* (ver anexo 2), se forman equipos que permanecieron estables durante toda la unidad didáctica y donde cada uno de esos equipo tendrá que crear unas señas de identidad como por ejemplo un logo, un grito de guerra o un nombre de grupo. En tercer lugar, destacamos la *asignación de roles* (ver anexo 3) en la que cada alumno o alumna desempeña un papel relevante en el transcurso de las sesiones, esos roles suelen ser el de entrenador, de preparador físico, organizador, árbitro/juez, analista y reportero. El cuarto punto es el de *registro* donde se anotan resultados de los partidos y otros elementos como el comportamiento, las asistencias, los puntos conseguidos, etc. Como quinta característica encontramos el *evento final* en el cual se desarrolla una competición a través de un calendario competitivo, similar al deporte real donde todos los equipos participarán entre ellos y por último un *ambiente festivo* que se produce cuando finaliza con la Situación de

Aprendizaje, finalizando con la experiencia con la entrega de algún premio y una celebración, en la que se pueden realizar actividades cooperativas.

Con este modelo se pretende promover un alumnado *competente*, que sea capaz de comprender y ejecutar la táctica del deporte que estamos practicando. Se fomenta también la *cultura*, donde conozca las normas, valores, y rituales, así como diferenciar entre las buenas y malas prácticas deportivas y, por último, se pretende mejorar el entusiasmo a través de una participación que proteja y realce el clima deportivo.

Es un modelo basado en el trabajo en equipo y la cesión de responsabilidades al alumnado que apoya la autonomía (Fernández-Río et al., 2016). Se ha visto que, entre otros aspectos, el modelo de Educación Deportiva aumenta la percepción del aprendizaje y la satisfacción del alumnado (Calderón et al. 2013), fomentando el clima motivacional de clase orientado a la tarea (Cuevas et al., 2015) y logrando mejorar el nivel de habilidad y de conocimiento táctico de estudiantes considerados de baja-habilidad (Hastie, 1998).

Este modelo, intenta estimular experiencias deportivas auténticas mediante la igualdad de oportunidades para llegar a ser competentes, conocedores del deporte y muestren entusiasmo en la práctica.

Con todo ello, se pueden observar también una serie de ventajas y desventajas que el propio modelo presenta:

Ventajas:

- Mayor desarrollo de las habilidades sociales, la cooperación, el liderazgo o la inclusión.
- Existe un mayor entusiasmo por parte del alumnado como resultado de elementos como la afiliación y participación de manera autónoma desde los diferentes roles complementarios.
- Se produce una mayor inclusión y participación del alumnado con una percepción de nivel de habilidad más bajo con respecto al resto de la clase.

Desventajas:

- Puede haber una parte de incertidumbre por parte del alumnado al adquirir cierta autonomía en el proceso de trabajo, sobretodo inicialmente.
- Requiere una gran preparación previa y trabajo por parte del docente, que lo tiene que tener todo bien estructurado.
- Es necesario que el material curricular esté perfectamente preparado y cumpla con las características del alumnado, los niveles competitivos tienen que estar controlados y se tiene que tener en cuenta que se están promoviendo las relaciones sociales dentro del grupo.
- Toda la parte preparatoria que conlleva este modelo tiene que estar bien coordinada para perder el menor tiempo posible en lo que al componente motriz se refiere.

A modo de conclusión, tenemos que destacar que este modelo es muy positivo y aplicable en la Educación Física, donde es fundamental tener en cuenta algunas consideraciones como empezar poco a poco y de menor a mayor complejidad con respecto a la planificación de la temporada, debe haber una buena planificación inicial que recoja todas las características del modelo, los roles deben estar bien definidos y necesitan de tiempo y experiencias del alumnado, es importante atender a las propuestas del alumnado para fomentar su autonomía, es imprescindible contar con materiales didácticos adecuados que faciliten la participación en las tareas, así como el buen uso de las TIC y es imprescindible que haya transferencia del aprendizaje aprovechando los momentos de reflexión compartida con el alumnado sobre los aspectos observados en la práctica.

### 3.3.Hibridación de los dos Modelos de Enseñanza.

Las hibridaciones de modelos de enseñanza puede ser una opción muy interesante en el campo educativo, pues permite abordar los procesos de enseñanza-aprendizaje desde una dimensión bilateral en la que dos o más modelos se complementan, creando una especie de simbiosis que permita a los discentes beneficiarse de las ventajas que cada modelo puede acarrear. Tal como afirman Joyce y Weil (1985), no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, no debemos limitar nuestros métodos a un modelo único, por atractivo que sea a primera vista. La hibridación de modelos pedagógicos ayuda a incrementar las potencialidades que los diferentes modelos tienen por sí solos, permite llegar de una manera más real y directa a todo tipo de

estudiantes (Fernández-Río, 2014), produciendo una estructura mucho más efectiva para docentes y discentes (Fernández-Río, 2015).

Como ya hemos comentado, todos los modelos presentan una serie de puntos fuertes o potencialidades propias, pero también, unas limitaciones a nivel de contenidos en el área de Educación Física. Estas carencias o limitaciones pueden solucionarse a través de la complementación o hibridación de varios de ellos. Para que esto se produzca, es necesario partir de sus características para conjugarlas la práctica educativa. Así pues, la creación de esa hibridación para llevarla a cabo en una intervención educativa, tiene que mejorar las limitaciones que un modelo presenta por sí solo, como por ejemplo la falta de atención a determinados canales de desarrollo, ampliar los contenidos en los que se aplican y mejorar el tiempo de compromiso motor.

Destacar también, que el beneficio principal de implementar modelos híbridos son las mayores posibilidades de contextualización que ofrecen, al potenciar los beneficios y minimizar algunos inconvenientes de los modelos que se hibridan. A su vez, se precisan unos requisitos, entre otros: conocer y haber aplicado previamente varios modelos en la práctica.

Varios modelos de enseñanza han sido objeto de hibridación, como son: Hibridación de los modelos de Educación Deportiva y Responsabilidad Personal y Social: una experiencia a través de un programa de kickboxing educativo (Menéndez & Fernández-Río, 2016), Hibridando modelos pedagógicos para la mejora de la comprensión táctica de estudiantes: una investigación a través del Duni (Antón-Candanedo & Fernández-Río, 2017), Aplicación de crossfit educativo a través de los modelos pedagógicos en la práctica (Evangelió et al., 2018), Impacto de una unidad híbrida TGfU-Educación Deportiva en la motivación de los estudiantes en Educación Física y Una unidad didáctica de voleibol híbrida TGfU / SE para mejorar la motivación en la educación física: un enfoque de método mixto (García et al., 2020).

Estos artículos centran sobre todo en crear la hibridación de los modelos *Teaching Game for Understanding*, *Sport Education*, *Responsabilidad Personal y Social*, *Autoconstrucción de Materiales y el Aprendizaje Cooperativo*, siendo los dos primeros modelos los utilizados en nuestra propuesta de hibridación.

De los estudios anteriormente mencionados, la experiencia de Menéndez y Fernández-Río (2016) se llevó a cabo a través de unas 16 sesiones en cinco grupos de la 4º de la

ESO, la de Antón-Candanedo y Fernández-Río (2017) se produjo entre treinta estudiantes (14 chicos y 16 chicas) de 1º de Bachillerato y a través de 8 sesiones, en el tercero de Evangelio y González (2018), las edades de los alumnos y alumnas son algo menores, 10-12 años por tanto pertenecen al curso de Sexto de Primaria y 1º de ESO recogido en una única sesión, el cuarto artículo de Gil-Arias et al. (2017) y la aplicación de esa hibridación de modelos va dirigido a 53 estudiantes de secundaria. El último artículo nombrado de Gil et al., (2020), va dirigido a 55 estudiantes de 4º de Secundaria.

Podemos observar de lo comentado anteriormente que hay cierta relación de los artículos expuestos con nuestra propuesta de hibridación entre los modelos Enseñanza Comprensiva del Deporte y Educación Deportiva. En nuestro caso participaron un total de 16 alumno y alumnas, número inferior al resto de las experiencias comentadas probablemente debido a las aulas reducidas por el COVID-19. En cuanto al número de sesiones se asemeja al segundo artículo, que son 8 mientras nuestro estudio fue de 7 a causa del cumplimiento del calendario escolar, mientras que los otros estudios presentan un mayor número de sesiones y por tanto las conclusiones extraídas probablemente difieran de las nuestras.

#### 3.4.Motivación del alumnado en Educación Física.

En los últimos tiempos, han existido diversos factores, como por ejemplo las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que han tenido gran trascendencia en la sociedad, provocando un aumento del sedentarismo en nuestra sociedad reduciendo la actividad física.

A raíz de esto, es cada vez más frecuente que los jóvenes estén conectados a los videojuegos, las redes sociales o la televisión siendo uno de los principales problemas de la sociedad actual es el empleo del tiempo libre y del ocio de los adolescentes en actividades sedentarias como el ocio digital comentado.

En esta situación, la Educación Física puede aportar una excelente alternativa promoviendo hábitos de vida saludables a través del ocio activo. Pero para ello, es necesario que las clases de EF resulten motivantes para el alumnado.

Por esta razón, se hace necesario estudiar la motivación de los adolescentes en las clases de Educación Física (EF) en cuanto a la práctica deportiva y demás contenidos del currículo educativo.

Parece que la motivación está condicionada por diversos factores como la etapa de desarrollo de la persona, el estilo interpersonal del docente y el apoyo social (de profesores, padres, etc.).

Con todo ello, diversos autores (Fin et al., 2017; Moreno-Murcia et al., 2013) afirman que el docente, en las clases de EF, es uno de los máximos responsables para generar experiencias satisfactorias en el aula, siendo su intervención determinante para la motivación del alumnado.

Para conocer el grado de motivación de los jóvenes estudiantes hacia la práctica de actividad físico-deportiva, es preciso analizar los perfiles motivacionales que presentan. Al respecto, Haerens et al. (2018) informan sobre la relación significativa entre el grupo de clase con mayor apoyo a la autonomía, la motivación intrínseca y la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas. Por su parte, Kujong (2017) establece que existe una clara relación entre los niveles de motivación más interna y la satisfacción personal, en contraste con los grupos con mayor motivación extrínseca o desmotivación, quienes además expresaron una mayor búsqueda de satisfacción externa.

Cuando hablamos de motivación en el ámbito de la educación, varios autores la relacionan con la teoría de la Autodeterminación (TAD) (Deci & Ryan, 1985, 2002), que sugieren tres necesidades psicológicas universales o necesidades psicológicas básicas (competencia, autonomía y relación) y que son esenciales para el crecimiento psicológico, el desarrollo social y el bienestar de las personas. La *competencia* se refiere a la necesidad de producir los resultados deseados y de experimentar maestría y eficacia, La *autonomía* se define como la necesidad de sentirse el origen y regulador de la propia conducta y la *relación* alude a la necesidad de sentirse capaz de relacionarse con los demás de manera segura y conectada en el contexto social (Deci & Ryan 2000; 2002). El apoyo y la consolidación en las clases de Educación Física producirá en las personas la experimentación de estados de motivación intrínseca y diversión, mientras que la frustración de tales necesidades provocará una mayor motivación extrínseca e incluso desmotivación.

Es destacable también y para reforzar el apartado de la motivación, el Modelo Jerárquico de la Motivación Intrínseca y Extrínseca (MJMIE) (Vallerand, 1997) basado en la teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, 1985, 1991). Así pues, cuando hablamos **de motivación intrínseca o extrínseca**, la primera hace referencia a la conducta que se



realiza por placer y diversión y suelen estar ligadas a la satisfacción que se experimenta por aprender cosas nuevas, a la satisfacción por intentar conseguir o dominar aspectos táctico-técnicos y que guardan relación con el Modelo Comprensivo o por vivir experiencias estimulantes. Mientras que la motivación extrínseca, alude a conductas que están ligadas a circunstancias externas como por ejemplo la *regulación externa*, cuando alguien actúa para conseguir algo positivo, *la regulación introyectada*, donde el individuo actúa para evitar sentimientos de vergüenza, para no sentirse culpable y por presión interna, *regulación identificada* que es cuando las razones para realizar una actividad son internalizadas en el sentido de que se juzga como valiosa y la *regulación integrada*, donde existe una coherencia entre la conducta que se realiza y otras estructuras dentro del ego. A parte de estos dos tipos de motivación, existe la **amotivación**, donde el individuo se siente incompetente y sin control sobre sus acciones.

Estos tres tipos de motivación, responden a un contexto global donde el individuo, en ese caso alumno o alumna desarrolla una orientación motivacional para interactuar con su entorno. Responden también a un contexto, refiriéndonos como contexto a la educación, el ocio y las relaciones interpersonales. Por último, también nos referimos a un nivel situacional que hace referencia al estado en el que se encuentra el individuo en ese momento.

Todo ello nos va a ayudar a comprender que elementos conforman la motivación para que exista una mejora en el alumnado de Educación Física.

Por último, y estableciendo una conexión con lo anteriormente nombrado, la Escala de las Necesidades Psicológicas Básicas en el ejercicio o (Basic Psychological Needs in Exercise Scale, BPNES) de Vlachopoulos y Michailidou (2006), que hemos utilizado en nuestra intervención (ver anexo), es una de las pocas escalas que mide la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en ámbitos físico-deportivos y la que ha reflejado unas propiedades psicométricas más adecuadas a través de diferentes análisis.

### 3.5.El Flag Football.

El fútbol bandera (también conocido como tochito en México y flag football en Estados Unidos) es una modalidad de fútbol americano que se juega sin placajes. En vez de tirar al suelo al jugador contrario. (down) el equipo defensor debe retirar uno de los dos banderines (flags) o pañuelos que cuelgan a los lados de la cintura; estos pueden ir ya sea

con un cinturón o dentro del pantalón corto. Se juega por equipos de 11 jugadores y las versiones de 9, 8, 7, 6, 5, y hasta 4 jugadores.

Este deporte se practica entre hombres y mujeres ya sea que se hagan los equipos del mismo sexo o en su caso sea un equipo mixto. Es bastante apasionante y llamativo para quien lo juega, porque se trata de correr, pasar y recibir y donde existen muchos elementos táctico-técnicos que requieren de cierta inteligencia en el juego.

Este deporte se caracteriza por no proteger a los jugadores con los característicos cascos y corazas, ya que en este deporte no existen los bloqueos o placajes, solo la diversión, siendo necesario exclusivamente dos pañuelos a ambos lados de la cintura de cada jugador, un campo, un balón y tres árbitros.

Las posiciones son: el *quarterback*, que es el que decide los ataques. El *center*, que es el que entrega el balón al quarterback para dar lugar al inicio de la jugada, el *wide receiver* o *receptor*, que es el encargado de atrapar los pases de *quarterback*, el *runniback* que recibe el balón en mano y corre con él por el espacio y el *defensive back*, que son todos los defensores y tienen que tratar de interceptar el balón o de robar el flag a los oponentes.

Cada equipo dispone de 4 intentos (*dwons*) para avanzar 10 yardas, en caso de conseguirlo, dispone de otros 4 *dwons* y así hasta conseguir llegar a la END ZONE mediante la recepción de un pase o a través de una carrera y conseguir así el touchdown. En caso de no conseguir pasar las 10 yardas o no conseguir anotar, la posesión del balón pasa al equipo contrario. He de destacar aquí, que hemos considerado adaptar las reglas en nuestra Situación de Aprendizaje, donde cada equipo dispondrá únicamente de cuatro *dwons* para intentar lograr el touchdown que vale 6 puntos, en un campo más reducido al real que suele medir unas 50 yardas de largo por 30 de ancho, consiguiendo así una mayor participación y fluidez en el juego.

En cuanto al reglamento, destacar varias reglas básicas que nos van a permitir participar este deporte y son: 1- se prohíbe cualquier tipo de contactos físico, 2- solo se puede interceptar el balón por el aire, 3- no se permite que un atacante interfiera en el robo de su flag quitando o golpeando la mano del defensor, 4- el atacante con balón no puede saltar para evitar el robo del flag, 5- si en medio de una situación de juego se le cae el flag a alguien el partido de para para que pueda colocárselo, 6- no se puede obstaculizar la trayectoria de un defensor que va a robar un flag mediante un bloqueo 7- los pases se

pueden realizar hacia delante, hacia detrás y en paralelo (otra adaptación que hemos propuesto para intentar conseguir más continuidad y fluidez en el juego).

A modo de conclusión de este punto, quisiera destacar que he elegido este deporte porque considero que es bastante atractivo para el alumnado, es relativamente nuevo en Canarias, ya que muchos de los alumnos y alumnas no lo conocían y por último hemos considerado que se adapta perfectamente al modelo híbrido propuesto.

Para explicar al alumnado de forma sencilla y gráfica este deporte, hemos procedido a la creación de un CANVA (Figura 2) que se ha subido al clasroom de la asignatura.

Figura 2

### *Características del Flag Football*

**FLAG FOOTBALL**

**INTRODUCCÓN.**

El Flag Football, también llamado Fútbol Pañuelo, es una variante del Fútbol Americano. Es un juego al que todo el mundo puede jugar. Se trata de correr, pasar y recibir; y se basa en la inteligencia y la estrategia, así como en la habilidad física. Siendo necesario exclusivamente dos pañuelos a ambos lados de la cintura de cada jugador, un campo, un balón y varios árbitros.

**CAMPO DE JUEGO**

El campo de juego tiene una longitud de 60 yardas (54 metros) y un ancho de 30 yardas (27 metros). Hay dos End Zone, situadas en los extremos del campo, que tienen un máximo de 10 yardas (9 metros) de profundidad y mínimo de 7 yardas (6,3 metros cada una). Las zonas de no carrera están situadas a 5 yardas (4,5 metros) de cada End Zone.

Diagrama del campo de juego:

- Longitud total: 60 yardas (54 metros)
- Ancho: 30 yardas (27 metros)
- Extremos: END ZONE (ZONA DE NO CARRERA)
- Áreas de juego: ZONA DE NO CARRERA (intermedia)
- Linhas de conversión: Línea de conversión de 1 punto (5 yardas de la End Zone), Línea de conversión de 2 puntos (10 yardas de la End Zone)
- Primer Dicho Medio Campo (50 yardas desde la End Zone)
- Linhas de conversión de 2 puntos (5 yardas de la End Zone)
- Linhas de conversión de 1 punto (5 yardas de la End Zone)



### EL JUEGO.

Los jugadores pasan y corren con el balón tratando de avanzar en el campo. El equipo con el balón se llama ataque que puede avanzar pasando el balón o corriendo con él y el equipo sin balón se llama defensa, estos últimos tratan de parar las jugadas de ataque arrancando el Flag del cinturón del jugador que tiene el balón o interceptando el balón. En el momento que roben un flag el equipo atacante empieza su 2 down donde fue robado dicho flag.

### EL ATAQUE.

- El ataque tiene 3 oportunidades(down) para avanzar 10 yardas (9 metros) con el balón. en caso de pasar esas 10 yardas vuelven a comenzar con el primer down de donde les robaron el flag y así sucesivamente hasta llegar a la zona final o hasta que agoten esos 3 downs.
- Se puede avanzar con un pase o corriendo con el balón en la mano.
- No se permite esconder el flag o impedir con la mano que el rival pueda robar el flag.
- Tampoco se permiten realizar saltos de cualquier tipo mientras se lleva el balón en la mano, pero si para recibirlo.
- Los jugadores del ataque no pueden obstaculizar el avance de la defensa que intenta robar el flag.



### LA DEFENSA

- La defensa empieza moverse cuando el ataque saca.
- No está permitido el contacto físico con el atacante de ninguna forma.
- Solo está permitido robar uno de los dos flags o interceptar el balón por el aire.
- Solo pueden robar el flag dos jugadores a la vez.
- Si la defensa intercepta un pase por el aire tiene que intentar el máximo de yardas posibles hacia el campo contrario.

## 4. Método.

Se ha seguido un diseño de investigación basado en métodos mixtos, integrando técnicas de recogida de datos cuantitativas y cualitativas (Anguera et al., 2014). El estudio cuantitativo de carácter cuasiexperimental se centró en conocer la percepción del alumnado sobre el apoyo a las necesidades psicológicas básicas. Para ello, se aplicó la Escala de Medición de la Necesidades Psicológicas Básicas (BPNES) Vlachopoulos y Vichailidou (2006). Por otra parte, desde una perspectiva cualitativa se procedió a la elaboración por parte del docente de un autoinforme estructurado.

### 4.1.Contexto de aplicación.

Esta intervención fue llevada a cabo en el IES Granadilla, centro perteneciente a este municipio situado al sur de la isla de Tenerife, donde parte del alumnado pertenece al propio municipio, y parte es de origen cultural diverso con problemas psicosociales y de aprendizaje.

La práctica fue realizada en la cancha polideportiva del centro, donde se ha tenido que delimitar el espacio de juego para su correcta adaptación al Flag Football.

A nivel de material con el que contaba el propio centro, se disponía de 3 balones de fútbol americano, y conos. Al no disponer de Flags, se tuvieron que sustituir por petos que hacían la función de estos.

#### 4.2. Participantes.

En este trabajo han participado 16 estudiantes del Instituto de Enseñanza Secundaria Granadilla (9 alumnos, y 7 alumnas), con edades comprendidas entre los 16 y 17 años. Los participantes pertenecen al grupo de 1º de Bachillerato C, y recibieron las sesiones por parte del docente de prácticas, supervisado por el docente del área de Educación Física. Para la realización de la experiencia y su valoración, se solicitó el consentimiento informado de los padres o tutores legales del alumnado (ver anexo 5), siguiendo las pautas marcadas en la Declaración de Helsinki (Asociación Médica Mundial, 2017). Asimismo, se informó y solicitó la autorización a la dirección del centro (ver anexo 6).

#### 4.3. Instrumentos de recogida de datos

##### 4.3.1. Cuestionario de motivación. Escala de Medición de las Necesidades Psicológicas Básicas.

Para conocer la percepción del alumnado acerca del apoyo a las Necesidades Psicológicas Básicas, se empleó la escala de Medición de las Necesidades Psicológicas Básicas (BPNES) Vlachopoulos y Vochailidou (2006) (ver anexo 4). Esta escala está formada por 12 ítem agrupados en las Necesidades Psicológicas Básicas de autonomía (ítems 1, 4, 7 y 10), competencia (ítems 2, 5, 8, y 11), y relación con los demás (ítems 3, 6, 9, y 12). El tipo de respuesta es tipo Likert con cinco niveles que van desde el número 1, “totalmente en desacuerdo”, al 5 “totalmente de acuerdo”, pasando por el 2 “algo en desacuerdo”, 3 “neutro” y 4 “algo de acuerdo”. Este cuestionario fue cumplimentado por el alumnado antes de la Situación de Aprendizaje donde se valoraban las experiencias en Educación Física antes de empezar la SA, y después al finalizar la Situación de Aprendizaje de Flag Football.

#### 4.3.2. Autoinforme estructurado.

Para recoger conocer las ventajas e inconvenientes que han sido percibidos por el docente en la aplicación de la propuesta, este fue recogiendo información para la elaboración de un informe estructurado. Este autoinforme está organizado en los siguientes apartados:

- 1- Datos del contexto.
- 2- Ventajas e inconvenientes encontradas en la aplicación del modelo de enseñanza.
- 3- Problemas surgidos en la aplicación del modelo de enseñanza y decisiones adoptadas.
- 4- Grado de cumplimiento de los objetivos del modelo de Educación Deportiva.
- 5- Grado de cumplimiento de los objetivos del modelo de Enseñanza Comprensiva del deporte.
- 6- Grado de desarrollo de las Necesidades Psicológicas Básicas.

#### 4.4. Plan de acción.

Este Plan de acción recoge los elementos relacionados con cada uno de los modelos de enseñanza híbridos (ED-EC) en cada una de las sesiones. Dentro de cada modelo se han considerado los siguientes rasgos a modo de indicadores:

- Enseñanza Comprensiva: de este modelo hemos incorporado los elementos *táctico-técnicos*, que son esenciales para explicar el desarrollo de las actividades, luego añadimos el *material curricular* que se requiere en cada momento y que aporta las aclaraciones necesarias y por último el *momento para la reflexión* que consiste en establecer un aserie de preguntas dirigidas al alumnado para proporcionar feedback de las tareas realizadas.
- Deporte Educativo: respecto a este modelo se recogen la *fase de la temporada* en la que nos encontramos de la Situación de Aprendizaje, la *asignación de roles complementarios* que cada alumno y alumna desarrolla durante las sesiones, y *aspectos a tener en cuenta* que son elementos observados por el docente y que pueden ser susceptibles de modificación para mejorar sesiones futuras.

A continuación (Tabla 1), podemos observar el plan de acción con la secuenciación completa de las actividades:

Tabla 1

Plan de acción Hibridación de los modelos EC-ED

SESION	Elementos táctico-técnicos.			TGFU	SPORT EDUCATION			
				Material curricular.	Momento para la reflexión.	Fase.	Roles.	Aspectos a tener en cuenta en la práctica.
<p>Sesión 1. Comenzaremos esta SA con una breve explicación de que deporte vamos a practicar. Posteriormente pasaremos a la creación de grupos heterogéneos, contando con la ayuda de nuestro tutor de prácticas que conoce las características del alumnado. Luego pasamos a la afiliación donde cada equipo debe ponerse un nombre, elegir un logo, un grito de guerra y una celebración de los tantos. Por último, comenzaremos a realizar algunos juegos de forma conjunta toda la clase.</p>	<p>1.Juego modificado. Juegos de pases en cooperación en posición estática y dinámica con balón de flag football y otros móviles.</p> <p>2.Juego de refuerzo técnico. Práctica de pases hacia detrás y hacia delante.</p> <p>3.Juego global. Juegos de pases en colaboración-oposición ocupando un espacio con balón de flagfootball y otros móviles.</p>	<p>Ataque.</p> <p>1.1. Desplazamientos por el espacio sin perder de vista el móvil.</p> <p>1.2. Ocupación del espacio de los receptores, más cercanos o lejanos al lanzador para recibir el pase.</p> <p>2.1. Fases del lanzamiento. Armado y aceleración.</p> <p>3.1. jugador con balón. Buscar el pase más efectivo, observar jugadores desmarcados.</p> <p>3.1. Jugador sin balón. Desmarques, ocupar espacios para recibir el balón.</p>	<p>Defensa.</p> <p>3.1. defensa al jugador con balón. Evitar que el atacante efectúe el pase a través de la trayectoria.</p> <p>3.2. defensa a los jugadores sin balón. Ocupar espacios para interceptar el pase, marcaje individual o zonal.</p>	<p>Entrega del anexo 1 sobre el reglamento y aspectos a tener en cuenta del <u>flag football</u> en formato CANVA, subido al <u>classroom</u>. Antes de comenzar con nuestra situación de aprendizaje, tenemos que hacer entrega al centro de un consentimiento informado, anexo 2, para poder acceder a la entrega de varios cuestionarios.</p> <p>Entrega al alumnado de un cuestionario de motivación, anexo3, escala de Necesidades Psicológicas Básicas, previo al desarrollo de las situaciones de aprendizaje.</p>	<p>Cuestiones al alumnado para que sean capaces de asimilar conceptos a nivel táctico.</p> <p>Ataque. ¿cuál es la mejor forma de proteger el balón?, ¿cómo nos desmarcamos para recibir el balón?</p> <p>Defensa. ¿cuál es la mejor manera de dificultar el pase al jugador/a que tiene el balón?¿cómo podemos interceptar un pase?</p>	<p>Pretemporada. El alumnado comenzará a realizar ciertas actividades y ejercicios que nos permitirán adquirir unos conocimientos previos el deporte a realizar.</p> <p>Afiliación.</p>	<p>Establecer un nombre de equipo, grito de guerra, logo y roles, que irán rotando en las situaciones de aprendizaje.</p>	<p>Es importante que en el momento inicial de la afiliación y establecimiento de roles, no se pierda demasiado tiempo de compromiso motor, que es la principal finalidad de las clases de Educación Física.</p>

SESION	TGFU			SPORT EDUCATION				
<p>Sesión 2.</p> <p>En esta sesión vamos a explicar en qué consiste cada rol que se asigna al alumnado y como deberán ir rotando en cada actividad para que todos participen y no haya pérdida de compromiso motor.</p> <p>En esta sesión se pretende crear situaciones de juego modificado donde aparezcan elementos técnico-tácticos que guardan relación con el flag football. Por último, haremos una reflexión sobre lo visto en la práctica a nivel de los juegos realizados y de los roles.</p>	Elementos técnico-tácticos.			Material curricular.	Momento para la reflexión.	Fase.	Roles.	Aspectos a tener en cuenta en la práctica.
	<p>1- Juegos modificados de ocupación del espacio.</p> <p>2- Juegos de refuerzo técnico. Rueda de pases, ejercicios de carrera.</p> <p>3- Juego de global. Juego de los 10 pases.</p>	<p>1. Ataque.</p> <p>1.1 Ataque con balón. Jugador con balón. Observar opciones de pase, proteger balón.</p> <p>1.2 Ataque sin balón. Buscar desmarques, ocupar zonas del espacio libres de defensores.</p>	<p>2. Defensa.</p> <p>2.2 Defensa al jugador con balón. Presionar para que falle el pase.</p> <p>2.3 Defensa a los jugadores/as sin balón. Marcaje para que no reciba el pase, interceptar el pase.</p>	<p>Entrega del anexo 4 de afiliación para cada equipo, donde se recogen los apartados de nombre del equipo, participantes, grito de guerra y el logo del equipo.</p> <p>Entrega del anexo 5 sobre la asignación de roles de cada equipo, roles de preparador físico-entrenador, reportero-analista y organizador-arbitro.</p>	<p>Preguntas al alumnado. Llevamos a cabo una reflexión con todo el alumnado realizando preguntas del tipo, ¿Qué pase es el más efectivo?, ¿Cuál es la mejor forma de interceptar el pase?, ¿Cómo avanzamos mejor, corriendo o pasando?</p>	<p>Pretemporada. Continuamos con ejercicios y juegos modificados que nos vayan adentrando en el deporte en sí.</p>	<p>Explicación de los roles del alumnado y de que funciones tienen en cada práctica. Rol de entrenador-preparador físico (hace los cambios y dirige los calentamientos), rol de árbitro-organizador (arbitra situaciones de juego y supervisa las prácticas deportivas), rol de reportero-analista (se encarga de dar feedback final y analizar algunos datos requeridos sobre ataque y defensa).</p>	<p>La explicación y aplicación de roles tiene que ser de forma muy clara y concisa y los roles no deben tener una gran complejidad para favorecer la práctica.</p>



SESION	TGFU				SPORT EDUCATION			
Sesión 3. Comenzamos con el calentamiento y las tareas propuestas basadas en juegos modificados de uno contra uno y colaboración oposición. Reflexión y <del>feedback</del> sobre lo visto en la práctica.	Elementos técnico-tácticos.			Material curricular.	Momento para la reflexión.	Fase.	Roles.	Aspectos a tener en cuenta en la práctica.
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Juego modificado 1. Juego de precisión en el lanzamiento con y sin oposición y juego de carrera y robo del flag, robos del flag.</li> <li>Refuerzo técnico. Lanzamientos y recepciones con balón de flag.</li> <li>Juego modificado 1. Ultimate frisbee. Simulamos un partido de <del>ultimate</del> y con las reglas del mismo, pero con el balón de <del>flag football</del> y sin la utilización de <del>flags</del>.</li> </ol>	<p><b>Ataque.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Lanzar con precisión al objetivo marcado, evitar mediante fintas que le roben el flag.</li> <li>Realizar gesto técnico de lanzamiento, tanto hacia delante como hacia detrás y receptores realizar el gesto técnico a la hora de coger el balón.</li> <li>Lanzar y <del>recepccionar</del> <del>frisbees</del>, en avance y ocupando el mayor espacio posible para lograr anotar.</li> </ol>	<p><b>Defensa.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Colocarse en la trayectoria del balón en el momento del lanzamiento anticipándose al movimiento, intentar robar el flag del atacante utilizando la técnica correcta.</li> <li>Interceptar el frisbee por el aire, reproducir defensas individuales o en zona.</li> </ol>	Presentación del anexo 5 para continuar con los roles pertinentes corroborar las funciones establecidas.	Preguntas de reflexión sobre los contenidos tratados en clase para el alumnado. ¿Cuál es la mejor forma de lanzar el balón para acertar con los aros tanto en estático como en dinámico?, ¿Qué tenemos que tener en cuenta a la hora de lanzar el balón? ¿y para <del>recepccionarlo</del> ? ¿Por qué creen que practicamos el <del>ultimate frisbee</del> si es un deporte diferente al que estamos llevando a cabo?	Pretemporada. Trabajo de elementos técnico-tácticos.	Comenzamos con la entrada y participación de algún rol en cada grupo. Rol de preparador físico/entrenador, realizar el calentamiento e intentar ayudar en la realización de las tareas. Rol de árbitro, hacer cumplir las reglas y reprobar aquello que o está permitido. Rol de organizador, coordinar a su equipo y rol de reportero/analista, dar <del>feedback</del> sobre la práctica y recopilar alguna estadística, como por ejemplo recoger el número de <del>flags</del> que roba su equipo en una situación de juego.	Constante <del>feedback</del> por parte del docente. Establecer preguntas para ver que salidas son las mejores en las situaciones de lanzar o defender en cada situación. Hacer preguntas acerca de por qué estamos haciendo estos ejercicios y que tiene que ver con el deporte en sí.

SESION	TGFU			Material curricular.	Momento para la reflexión.	SPORT EDUCATION		
Sesión 4. En esta sesión vamos a comenzar a crear situaciones de juego, donde se producen transiciones ataque defensa en desigualdad numérica y ejercicios de pase con comodín. Una vez realizados los ejercicios plantearemos una reflexión grupal sobre cuál es la mejor opción de juego, si correr con el balón o pasar la pelota.	Elementos técnico-tácticos.					Fase.	Roles.	Aspectos a tener en cuenta en la práctica.
	<p>1. Juego modificado. 1vs2. Un alumno o alumna se desplaza con un móvil por una zona delimitada mientras los otros dos tratan de robarle el flag.</p> <p>3vs2. Tres atacantes se van pasando el balón y los defensores tratan de robarlo. Por el aire o robar el flag.</p> <p>2. Minideporte. Similitud con el balonmano. Mini partido de balonmano con pelota de flag football en campo espacio reducido y son portero.</p> <p>3. Juego modificado 2. Juego de pases en igualdad numérica con comodín en los que no se puede robar el flag al comodín para recuperar la pelota, pero si interceptar el balón.</p>	<p>Ataque.</p> <p>1. Conducciones con el balón en la mano. Realizar fintas para proteger el flag. Ejecutar diferentes pases entre compañeros/as del mismo equipo para avanzar hasta un punto del espacio determinado.</p> <p>2. Intentar conseguir tantos a través de la utilización de elementos tácticos como la ocupación de espacios que favorezcan el ataque. Mantener la posesión del balón. Anotar tanto.</p> <p>3. mantener la posesión del balón. Evitar que el rival robe el flag o el balón. Utilizar los apoyos externos, como los comodines para mejorar la circulación de balón.</p>	<p>Defensa.</p> <p>1. Evitar el avance del ataque robando el flag lo antes posible. Evitar el avance del ataque robando el flag o interceptando el balón.</p> <p>2. Impedir que el equipo de ataque anote tanto a través de interceptar el balón, anteponiéndose a la trayectoria del balón o haciendo que el equipo de ataque erre el lanzamiento.</p> <p>3. Intentar robar el flag al equipo atacante, para cambiar la posesión del balón. Interceptar el balón para recuperarlo y cambiar la posesión.</p>	Presentación del anexo 5 para recordar los roles de cada uno y una.	¿Qué fintas puedo utilizar para que no me robe el flag cuando estoy en inferioridad numérica?, ¿Cómo defendemos a un solo jugador si somos dos defensores o defensoras?, ¿Cómo ocupamos el espacio si estamos atacando en superioridad numérica? ¿Por qué zonas del espacio debería desplazarse el comodín para ayudar al equipo que ataca?	Pretemporada. Seguimos creando situaciones de mejora de los equipos que nos permitan competir en el evento final.	Continuamos con la asignación de roles, en este caso metemos a del preparador físico y el entrenador que se encargará del calentamiento y de aspectos tácticos como por ejemplo que su equipo ocupe los espacios del terreno de juego, varios jueces, uno por equipo, que penalicen las infracciones para que todo el alumnado comprenda las situaciones y reglas del juego.	Podemos llevar a cabo una evaluación del discente a través de las observaciones vistas en el TGFU a través varias preguntas acerca de los aspectos del juego.

SESION				TGFU	SPORT EDUCATION			
<p>Sesión 5.</p> <p>Esta sesión va a recoger la de competición donde se creará un pequeño torneo organizado por el alumnado, participando todos los equipos entre ellos.</p>	Elementos táctico-técnicos.			Material curricular.	Momento para la reflexión.	Fase.	Roles.	Aspectos a tener en cuenta en la práctica.
	<p>El desarrollo táctico-técnico.</p> <p>1.Situación de juego real, aplicando lo practicado en situaciones anteriores a nivel táctico y técnico en un partido real de <b>flag football</b>.</p>	<p>Ataque.</p> <p>1.Ocupar espacios que favorezcan la acción de ataque.</p> <p>Crear alguna jugada que posibilite la anotación.</p> <p>Aprovechar los recursos técnicos de los jugadores como los pases, las recepciones o las carreras para lograr ventajas ofensivas.</p>	<p>Defensa.</p> <p>2.No perder la marca de los atacantes e intentar ocupar todos los espacios de su propio campo.</p> <p>Intentar leer las jugadas o acciones del equipo atacante para anticiparse.</p> <p>Intentar interceptar algún balón o roba el <b>flag</b>, mediando recursos técnicos adecuados para impedir que el equipo atacante anote.</p>	<p>Utilización de la aplicación <b>classroom</b> para comprobar los roles de cada jugador y jugadora dentro del torneo.</p> <p>Uso de una pizarra para crear el torneo, ver los emparejamientos, resultados y clasificación.</p>	<p>Cuestiones al alumnado para que sean capaces de assimilar conceptos a nivel táctico y técnico tras la finalización de los partidos.</p> <p>Ataque y defensa.</p> <p>¿Por qué creen que han ganado o perdido el partido?</p> <p>¿Qué aspectos del juego hubieran cambiado para conseguir un mejor <b>reslutado</b>?</p>	<p>Competición.</p> <p>Momento ya de la creación y puesta en marcha de la competición por equipos en forma de liguilla para establecer una clasificación y una fase final.</p>	<p>Rol de preparador físico/entrenador, realizar el calentamiento e intentar ayudar en la realización de las tareas. Rol de árbitro, hacer cumplir las reglas y reprobar aquello que o está permitido. Rol de organizador, coordinar a su equipo y rol de reportero/analista, dar <b>feedback</b> sobre la práctica y recopilar alguna estadística, como por ejemplo recoger el número de <b>flags</b> que roba su equipo en una situación de juego.</p>	<p>Es importante que a pesar de que el propio alumnado se está participando en todos los aspectos del juego y adquiriendo roles dentro de él, el docente mantenga una supervisión constante en esta parte de la SA para evitar el exceso de competitividad e intentar asegurar una práctica sin incidentes.</p>

SESION			TGFU	SPORT EDUCATION			
Sesiones 6 y 7.  Última sesión de la SA en la que se muestra un ambiente festivo a través de juegos cooperativos.	Elementos táctico-técnicos.		Material curricular.	Momento para la reflexión.	Fase.	Roles.	Aspectos a tener en cuenta en la práctica.
	<p>Pruebas cooperativas por equipos, donde se verán reflejados los aspectos táctico-técnicos adquiridos.</p> <p>1.Desplazar un móvil de la forma más rápida posible en carrera individualmente y con relevos en el menor tiempo posible. Luego se realizará la misma tarea, pero en parejas y todo el grupo.</p> <p>2.Efectuar 6 pases seguidos, utilizando la técnica adecuada, por el espacio e intentar encestar a canasta en un tiempo determinado.</p> <p>3.Ejecutar pases al compañero que intentará lograr una determinada puntuación según la distancia de la recepción.</p> <p>4.Prueba grupal que consiste en que todo el grupo de clase consiga pasa y recibir al menos un pase en varias zonas delimitadas del campo, en un tiempo determinado y sin que se les caigan los flags a los participantes.</p>	<p><b>Ataque-Defensa.</b></p> <p>He considerad llevar a cabo una unificación de estos apartados que esta sesión trata de tareas cooperativas.</p> <p>Aquí el equipo debe utilizar las tácticas que considere para lograr el objetivo final y tener en cuenta los aspectos técnicos.</p> <p>1.Desplazarse por el espacio de la forma más rápida posible con el balón en la mano. Desplazarse por el espacio rápidamente sin que el balón caiga al suelo.</p> <p>2.Ocupar el espacio de juego. Utilizar la técnica de pase. Utilizar el pase largo para encestar.</p> <p>3. establecer que grado de riesgo se asume en la distancia de pase, para asegurar una determinada puntuación o arriesgar a pases más lejanos donde la puntuación sea más alta pero haya menos probabilidad de <u>recep</u>cionar el pase. Utilizar técnicas de lanzamiento y recepción.</p> <p>4.Establecer un orden de pase y de colocación en el campo, así como ver que espacios se van a ocupar en cada momento para lograr el objetivo de la forma más eficaz posible. Utilizar los elementos técnicos de pase y recepción del <u>flag football</u>.</p>	<p>Utilización de la aplicación <u>classroom</u> para comprobar los roles de cada jugador y jugadora</p> <p>Cuestionario de motivación BPNES sobre las Necesidades Psicológicas Básicas.</p>	<p>Cuestiones al alumnado para que sean capaces de asimilar conceptos a nivel táctico y técnico.</p> <p>¿cuál ha sido la mejor manera de desplazarse con el balón?</p> <p>¿cuál es el mejor pase para conseguir una buena recepción por parte del compañero?</p> <p>¿Cuál es la mejor forma de ahorrar tiempo en las pruebas?</p>	<p>Esta es la última fase de este modelo, la del ambiente festivo. En ella, se lleva a cabo una exhibición, donde se aporta una visión global sobre la SA y se hace entrega de algún obsequio como algún alimento saludable tipo fruta.</p>	<p>Se siguen manteniendo los roles.</p> <p>Rol de preparador físico/entrenador, realizar el calentamiento e intentar ayudar en la realización de las tareas. Rol de árbitro, hacer cumplir las reglas y reprobar aquello que o está permitido. Rol de organizador, coordinar a su equipo y rol de reportero/analista, dar <u>feedback</u> sobre la práctica y recopilar alguna estadística, como por ejemplo recoger el número de <u>flags</u> que roba su equipo en una situación de juego.</p>	<p>Aquí ya se procedería a una reflexión general del grupo y se procede a la entrega del cuestionario final BPNES.</p>

#### 4.5. Plan de actividades.

Las actividades, por lo general, se han basado en resaltar aspectos tácticos del juego, reforzando elementos técnicos y proponiendo juegos modificados, además de algunas acciones reales de juego. Dichas actividades son de carácter más globales en algunos casos. La participación del alumnado ha sido formando un gran grupo en la práctica de deportes o juegos modificados donde participa la totalidad de la clase, y otras ocasiones mediante grupos reducidos para practicar ejercicios más específicos relacionados con el Flag Football.

Estas actividades están incluidas dentro de una hoja de sesión bastante detallada y donde siempre se incluye un calentamiento, una parte principal con variante y una vuelta a la calma, a parte de la representación gráfica de cada tarea.

### **5. Resultados.**

A continuación, mostraremos los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario BPNES (Figura 3), que establece una comparativa entre las respuestas pre y post test a los ítems, tomando como referencia las puntuaciones medias. Posteriormente se expone la relación pre y post test sobre las variables autonomía, competencia y relación con los demás (Figura 4), que mostrará en este caso. Por último, se presenta un análisis comparativo pre y post test mediante el estadístico  $X^2$  (Tabla 2). Por último, se expone el informe estructurado realizado por el docente a partir de la información recogida durante el desarrollo de la SA.

#### 5.1. Resultados cuantitativos

##### Figura 3

Variaciones pre-postest entre los ítems del cuestionario BPNES

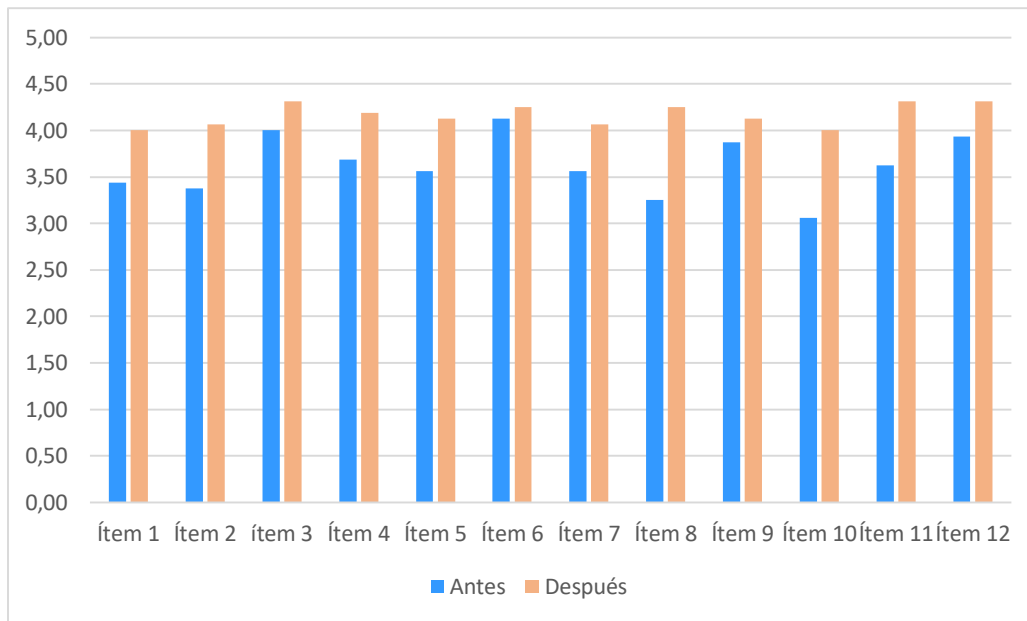
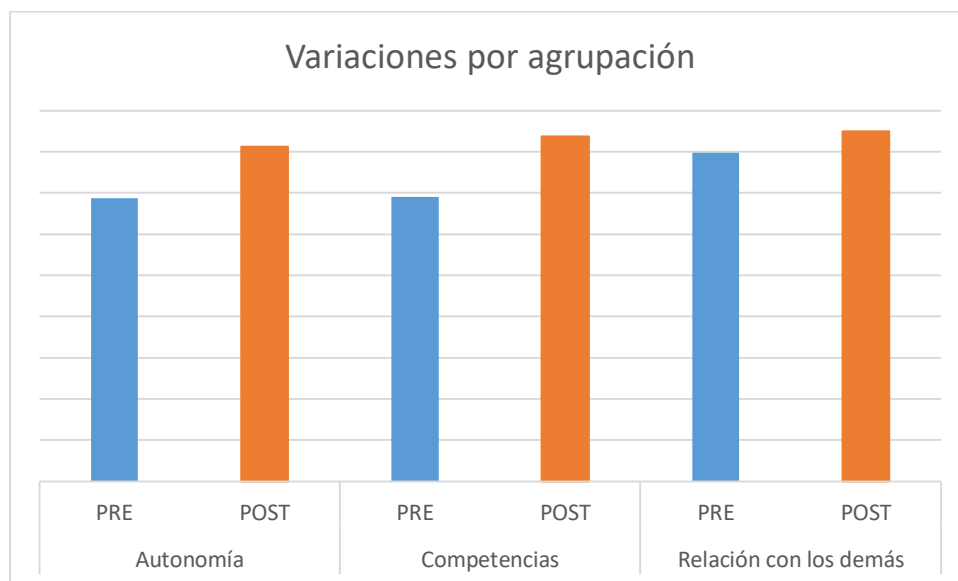


Figura 4

Relación pre-post entre las variables de agrupación del test Autonomía, Competencia y Relación con los demás.



En la figura 4 podemos encontrar como para las variables de agrupación del test BPNES (Autonomía, Competencia y Relación con los demás) ha habido un incremento de las medias de puntuación obtenidas en cada apartado con respecto a las logradas en el cuestionario previo a la intervención.

Tabla 2

Resultados análisis comparativo pre-post entre los ítems del cuestionario BPNES

Ítem	Preguntas	X <sup>2</sup>	p
Ítem 1	Los ejercicios que realizo se ajustan a mis intereses	24,28	0,02*
Ítem 2	Siento que he tenido una gran progresión con respecto al objetivo final que me he propuesto	11,38	0,25
Ítem 3	Me siento muy cómodo cuando hago ejercicio con los demás compañeros	8,43	0,20
Ítem 4	La forma de realizar los ejercicios coincide perfectamente con la forma en que yo quiero hacerlo	4,75	0,58
Ítem 5	Realizo los ejercicios eficazmente	11,19	0,19
Ítem 6	Me relaciono de forma muy amistosa con el resto de compañeros	19,37	0,02*
Ítem 7	La forma de realizar los ejercicios responde a mis deseos	7,91	0,25
Ítem 8	El ejercicio es una actividad que hago muy bien	22,71	0,03*
Ítem 9	Siento que me puedo comunicar abiertamente con mis compañeros	22,86	0,00*
Ítem 10	Tengo la oportunidad de elegir como realizar los ejercicios	7,67	0,57
Ítem 11	Pienso que puedo cumplir con las exigencias de la clase	25,06	0,02*
Ítem 12	Me siento muy cómodo con los compañeros	24,78	0,00*

(\*)= p<0,05.

En la tabla 2 se observa la relación entre las respuestas recogidas a través del cuestionario BPNES. Los datos demuestran que para los ítems 1 ( $X^2=24,28$ ); ítem 6 ( $X^2=19,37$ ); ítem 8 ( $X^2=22,71$ ); ítem 9 ( $X^2=22,86$ ); ítem 11 ( $X^2=25,06$ ) y ítem 12 ( $X^2=25,78$ ) hubo una diferencia significativa a favor de los datos extraídos al final de la intervención.

5.2.Resultados cualitativos

**AUTOINFORME ESTRUCTURADO**

El propósito de este autoinforme ha sido el recoger información sobre el modo en que se ha desarrollado la Experiencia de Innovación, conocer qué ventajas e inconvenientes se han encontrado en la aplicación del modelo híbrido Sport Education y Teaching Game for Understanding, los problemas que han surgido en su desarrollo y las alternativas activadas.

**1. Datos del contexto**

<b>Centro: IES Granadilla</b>		<b>CURSO: 1º de Bachillerato.</b>
<b>Profesor/a</b>	Iván José García García	
<b>Denominación de la Unidad Didáctica</b>	“Nos pirra el flag football”	<b>Nº de alumnado que ha participado de manera habitual en ella:</b>  <b>16</b>

**2.- Ventajas e inconvenientes encontrados en la aplicación del modelo de enseñanza.**

<b>Ventajas</b>	- Mostrar una alternativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje que a su vez es bastante enriquecedora.
-----------------	--



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Combinación perfecta de una aplicación teórico-práctica en la enseñanza.</li> <li>- Supone un reto importante para el docente y con un nivel de motivación alto.</li> <li>- El docente y el alumnado se muestran bastante involucrados en las tareas.</li> </ul>
<b>Inconvenientes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Requiere bastante dedicación a la hora de elaborar el plan de acción, las sesiones y anexos tipo asignación de roles, afiliación, etc.</li> <li>- Existe la incertidumbre de si el alumnado va a ser capaz de entender todos los elementos del modelo híbrido.</li> <li>- No sabes hasta qué punto se va a ver afectado el compromiso motor del alumnado.</li> <li>- El tiempo limitado de las clases de EF es un hándicap a la hora de realizar todas las tareas que se pretenden y hay que ajustarse a él.</li> </ul>

### 3.- Problemas surgidos en la aplicación del modelo de enseñanza y decisiones adoptadas

<b>Problemas surgidos</b>	<b>Decisiones adoptadas</b>
Entrega de documentos tipo consentimiento informado u hojas de afiliación y asignación de roles.	El consentimiento informado se entregó impreso ya que solo requería de la firma de los padres. El apartado de afiliación y asignación de roles fue realizado a través del classroom para aprovechar los recursos informáticos a la hora de crear.
El alumnado que participa en las tareas, también tiene asignado roles y en ocasiones no cumplían con esa función.	Recordar antes de comenzar con la sesión que cada alumno y a alumna tiene un rol asignado e ir dando feedback en transcurso de la tarea, recordándose los.
El alumnado cuando realiza alguna tarea de carácter más competitiva obvia la parte táctica, fundamental en esta SA, y se centra en individualidades técnicas.	Establecer normas en las que se obligue al equipo a participar por completo, donde los elementos tácticos ofrezcan ventajas en ataque y defensa y el alumnado lo interiorice y haga uso de esa táctica.

### 4.- Grado de cumplimiento de los objetivos del Modelo de *Educación Deportiva*

<b>Indica en qué grado consideras que se han alcanzado los siguientes objetivos del Modelo de Enseñanza Educación Deportiva</b>					
	<b>Nada 1</b>	<b>Poco 2</b>	<b>Algo 3</b>	<b>Bastante 4</b>	<b>Mucho 5</b>
<b>1. Promover un alumnado culto</b>	1	2	3	4	5
<b>2. Promover un alumnado competente</b>	1	2	3	4	5
<b>3. Promover un alumnado entusiasta</b>	1	2	3	4	5

### 5.- Grado de cumplimiento de los objetivos del Modelo *Enseñanza Comprensiva del Deporte*.

<b>Indica en qué grado consideras que se han alcanzado los siguientes objetivos del Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte</b>					
	<b>Nada 1</b>	<b>Poco 2</b>	<b>Algo 3</b>	<b>Bastante 4</b>	<b>Mucho 5</b>
<b>1. Plantear el juego adaptándolo al nivel de las posibilidades perceptivas y cognitivas del alumnado (Thorpe &amp; Bunker, 1982).</b>	1	2	3	4	5



<b>2. Favorecer la comprensión y transferencia de principios tácticos (Piggot, 1982).</b>	1	2	3	4	5
<b>3. Ofrecer oportunidades para explorar similitudes y diferencias entre juegos (Thorpe y Bunker, 1982).</b>	1	2	3	4	5

#### 6.- Grado de desarrollo de las Necesidades Psicológicas Básicas

Indica en qué grado consideras que se han desarrollado el apoyo a las Necesidades Psicológicas Básicas					
	Nada 1	Poco 2	Algo 3	Bastante 4	Mucho 5
<b>01-Apoyo a la autonomía</b>	1	2	3	4	5
<b>02-Apoyo a la percepción de competencia del alumnado</b>	1	2	3	4	5
<b>03- Apoyo a las relaciones sociales satisfactorias</b>	1	2	3	4	5

### 6. Discusión.

El desarrollo de este apartado toma como referencia los objetivos establecidos.

En relación al primer objetivo, crear un modelo híbrido a partir de dos modelos de enseñanza convencionales y llevarlos a la práctica, podemos decir que, efectivamente, hemos podido diseñar y desarrollar la hibridación de los modelos ED-EC, apoyándonos en la elaboración de un Plan de Acción, no exento de complejidad, que nos ha permitido planificar las iniciativas conjuntas para dar respuesta a los rasgos caracterizadores de estos dos modelos. Esta hibridación, nos ha permitido llegar a los estudiantes de una manera más real y directa (Fernández-Río, 2014), lo que nos ha permitido generar una interacción docente-discente más efectiva (Fernández-Río, 2015). La potencialidad de la hibridación realizada ha quedado acreditada en el incremento de las puntuaciones en la fase postest de todos los ítems (Figura 3), y en las diferencias significativas que alcanzan ítems relacionados con las tres NPB (competencia: ítems 8 y 11; autonomía: ítems 1; relaciones con los demás: ítems 6, 9, y 12).

En lo que respecta al objetivo de discriminar si el nivel de motivación de esta Situación de Aprendizaje evoluciona tras aplicar este modelo, con respecto al de las Situaciones de Aprendizaje realizadas con anterioridad, podemos observar que a través de los resultados obtenidos en la aplicación Escala de las Necesidades Psicológicas Básicas (Vlachopoulos & Michailidou, 2006), esta evolución se ha producido incrementándose los puntuaciones del postest, lo que está acreditando que la metodología empleada ha sido percibida por el

alumnado como favorecedora del apoyo a las NPB, y por tanto de su motivación hacia la práctica como refleja (Cuevas et al., 2015).

Observando ya el último objetivo propuesto que trata sobre conocer las ventajas e inconvenientes percibidos por el docente en la aplicación de los modelos de enseñanza híbridos, podemos considerar que este modelo híbrido ha reunido elementos esenciales del Modelo de Enseñanza Comprensiva (Bunker & Thorpe, 1982), que generan un aumento de la implicación del alumnado en el desarrollo las tareas. Permite mostrar la lógica interna del deporte practicado, y establecer relaciones con otros deportes con rasgos similares, potenciando su comprensión. También aspectos negativos como la duda de si el alumnado va a comprender los elementos que componen este modelo híbrido, si el compromiso motor se va a ver afectado, o que es necesario cierto conocimiento del deporte. Respecto al modelo de Educación Deportiva (Siedentop, 1987), que presenta rasgos beneficiosos como una mejora en las habilidades sociales, un mayor entusiasmo gracias, en parte, al elemento de la afiliación y una mayor inclusión y participación del alumnado con diferentes niveles. Este aspecto, se ha visto reflejado en nuestra experiencia en los resultados del postest en los ítems 6, 9, y 12 de la dimensión relación con los demás. Por otro lado, también se pueden producir aspectos no tan positivos como la incertidumbre por parte del alumnado, el trabajo y la preparación previa por parte del docente, preparación de un material curricular bien elaborado y buen control y coordinación del modelo.

Durante el transcurso de las sesiones, se ha intentado incorporar las características principales del Modelo de Enseñanza Comprensiva (Bunker & Thorpe, 1982), teniendo en cuenta el ciclo de Enseñanza Comprensiva del deporte: aproximación táctica a la enseñanza de los juegos deportivos (adaptado de Mitchell et al., 2013; Oslin & Mitchell, 2006), donde destaca el juego modificado 1 y 2, la conciencia táctica, la ejecución de habilidades técnico tácticas y la reflexión y análisis final de aprendizaje. Al mismo tiempo, y de forma paralela a este modelo, se ha puesto en práctica el Modelo de Educación Deportiva (Siedentop et al., 2011), que desarrolla por su parte, en las sesiones, los elementos de temporada, afiliación, asignación de roles, registro, evento final y ambiente festivo. Todo ello de forma unificada entre los modelos, ya que un solo modelo no es capaz de hacer frente a todos los estilos de aprendizaje y, por tanto, no debemos limitar nuestros métodos a un único modelo, como afirma Joyce y Weil (1985). Con todo ello, y tras la puesta en práctica de las sesiones, se puede decir que existen más ventajas

que inconvenientes en la hibridación de los modelos ya que se hemos visto reflejado esos aspectos positivos, en mayor medida que los negativos.

## **7. Conclusión.**

La elaboración de un Plan de Acción que ha integrado las iniciativas específicas a adoptar desde cada uno de los modelos hibridados ha permitido llevar a la práctica la hibridación de los modelos ED-EC de manera satisfactoria.

La aplicación de la hibridación de los modelos ED-EC ha sido percibida por el alumnado más motivante que las opciones metodológicas que venían vivenciado, destacando el apoyo unas relaciones sociales satisfactorias, a sentirse competentes y autónomos.

Desde la perspectiva docente, las principales ventajas percibidas se relacionan con la combinación perfecta de una aplicación teórico-práctica en la enseñanza que ofrece la hibridación de los modelos ED-EC, y aunque supone un reto importante para el docente, genera un alto nivel de motivación alto en el alumnado; como inconvenientes más destacados el que requiere bastante dedicación a la hora de elaborar un plan de acción que integre los rasgos caracterizadores de los modelos hibridados, y el riesgo que puede tener para el compromiso motor si no se aplica de manera eficiente lo planificado.

## **8. Limitaciones y prospectiva.**

En esta propuesta de intervención se han encontrado una serie de limitaciones a la hora de crearla y desarrollarla, entre ellas el número reducido de sesiones con las que pudimos contar para la puesta en práctica de esta intervención, lo que nos pudo limitar a la hora de llevar a cabo una propuesta mucho más profunda y detallada, ya que en ese caso hubiéramos podido utilizar todos los elementos de nuestra. También se puede considerar una limitación el poco tiempo del que contamos en el desarrollo de las sesiones, ya que debido a los cambios de clase, la bajada a la cancha, se dispone de poco tiempo para desarrollar las sesiones de forma satisfactoria sin que se vea afectado el compromiso motor de cada clase.

Como claves a tener en cuenta en futuras aplicaciones de un modelo de enseñanza hibridado consideramos interesante llevar a cabo una propuesta de intervención donde en un curso se impartiera el Modelo de Enseñanza Comprensiva, en el siguiente curso el Modelos de Educación Deportiva y en otro la hibridación de ambos modelos.

## 9. Bibliografía.

Anguera, M. T., Camerino, O., Castañer, M., y Sánchez, P. (2014). Mixed methods en la investigación de la actividad física y el deporte. *Revista de Psicología del Deporte*, 2014, 23 (I), p. 123-130.

Antón-Candanedo, A., y Fernández-Río, J. (2017). Hibridando modelos pedagógicos para la mejora de la comprensión táctica de estudiantes: una investigación a través del Duni. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 19(2-3), 257-276. doi:10.24197/aefd.2-3.2017.257- 276

Asociación Médica Mundial (2017). Declaración de Helsinki de la AMM - principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos. <https://www.wma.net/es/policies-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-sereshumanos/>

Balaguer, I., Castillo, I., y Duda, J. (2008). Apoyo a la autonomía, satisfacciones de las necesidades, motivación y bienestar en deportistas de competición: un análisis de la teoría de la autodeterminación. *Revista de Psicología del Deporte*, 17 (1), 123-139.

Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18, 5-8.

Casado, C., Mayorga, D., Guijarro, S., y Viciano, J. (2020). ¿Es efectivo el Modelo de Educación Deportiva para mejorar la deportividad y actividad física en escolares? RICYDE. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, XVI (60), 180-198. <https://doi.org/10.5232/ricyde2020.06005>.

Cuevas, R., García-López, L. M., y Contreras-Jordán, O. (2015). Influencia del modelo de Educación Deportiva en las necesidades psicológicas básicas. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 15(2), 155-162

Evangelio, C., Toboso, R., y González, S. (2018). Aplicación del crossfit educativo a través de los modelos pedagógicos en la práctica. [Tesis doctoral, Universidad de Castilla-La Mancha].

Fernández-Río, J. (2014). Another step in Models-based practice: hybridizing Cooperative Learning and Teaching for Personal and Social Responsibility. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 85 (7), 3-5. doi.org/10.1080/07303084.2014.937158

García, L., Abós, A., Diloy, S., Gil, A., y Sevil, J. (2020). Can a Hybrid Sport Education/Teaching Games for Understanding Volleyball Unit Be More Effective in Less Motivated Students? An Examination into a Set of Motivation-Related Variables. *Sustainability. Revista International of Environmental Research and Public Health*, 18(1), 110. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010110>.

Gil-Arias, A., Claver, F., Práxedes, A., Del Villar, F., y Harvey, S. (2018). Autonomy support, motivational climate, enjoyment and perceived competence in physical education: Impact of a hybrid teaching games for understanding/sport education unit. *European Physical Education Review*, 26 (I), 36-53 <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1356336X18816997>.

Gil-Arias, A., Diloy, S., Sevil, J., García, L., y Abós, A. (2020). A Hybrid TGfU/SE Volleyball Teaching Unit for Enhancing Motivation in Physical Education: A Mixed-Method Approach. *International journal of environmental research and public health*, 18(1), 110., 18(1), 110. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010110>.

Griffin, L. L., S. A. Mitchell, S.A. (1997). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Champaign, IL, Human Kinetics

González, S., Evangelio, C., Fernández, J., y Peiró, C. (2018). Hibridación de tres modelos pedagógicos: Aprendizaje Cooperativo, Educación Física relacionada con la salud y Educación Deportiva, Innovación en Crossfit. XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Universidad de Castilla-La Mancha.

Haerens, L., Vansteenkiste, M., De Meester, A., Delrue, J., Tallir, I., Vande Broek, G., Goris, W., & Aelterman, N. (2018). Different combinations of perceived autonomy

support and control: Identifying the most optimal motivating style. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23, 16–36. doi:10.1080/17408989.2017.1346070

Harvey, S. (2006). *Effects of Teaching Games for Understanding on Game Performance and Understanding in Middle School Physical education*. [Tesis doctoral, Universidad de Oregón.

Hastie, P. (1998). Applied benefits of the sport education model. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 69, 24-26.

Joyce, B. y Weil, M. (1985). *Modelos de enseñanza*. Anaya.

Kujong, Y. (2017). Clustering and case analysis applying the young children motivation types assessment tool. *Journal of Children's Literature and Education*, 18(1), 241-270. <https://doi.org/10.22154/JCLE.18.1.11>

Méndez, A., Fernández, J., y Cecchini, J. (2012). Climas motivacionales, necesidades, motivación y resultados en Educación Física. *Aula Abierta*, 41 (1), 63-72.

Méndez-Giménez, A. (2005). Una iniciación deportiva de calidad con materiales autoconstruidos. El ejemplo del ringo en el marco de un modelo comprensivo-estructural. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 18, 61-69.

Menéndez, J., y Fernández-Río, J. (2016). Hibridación de los modelos de Educación Deportiva y Responsabilidad Personal y Social: una experiencia a través de un programa de kickboxing educativo. *Retos*, 30, 150-158. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i30.38772>.

Metzler, M. (2011). *Instructional Models in Physical Education*. Routledge.

Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2006). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach* (2da ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.

Moreno-Murcia, J. A., Zomeño T., Marín, L. M., Ruiz, L. M. y Cervelló, E. (2013). Percepción de la utilidad e importancia de la educación física según la motivación generada por el docente. *Revista de Educación*, 362, 380-401. doi. 10- 4438/1988-592X-RE-2011-362-165

Núñez, J., Martín, J., y Navarro, J. (2017). El modelo jerárquico de motivación intrínseca/extrínseca. X Congreso Nacional y Andaluz de Psicología de la Actividad Física y el Deporte. Universidad de Málaga.

Pérez, A., Hortigüela, D., Fernández, J., Calderón, A., García, L. M., González, S., Manzano, D., Valero, A., Hernando, A., Barba, R., Méndez, A., Baena, A., Julián, J., Peiró, C., Zaragoza, J.,

Aibar, A., Chiva, O., Flores, G., Gutiérrez, C., . . . Sobejano, M. (2021). Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué. Universidad de León.

Sánchez Gómez, R. (2017). Planificar mejor en el modelo TGfU. Tándem. *Didáctica de la Educación Física*, 57, 7-15.

Siedentop, D. (1987). Dialogue or exorcism? A rejoinder to Schempp. *Journal of Teaching in Physical Education*, 6, 373-376.

Siedentop, D., Mand, C. & Taggart, A. (1986) *Physical Education: Teaching and Curriculum Strategies for Grades 5-12*. Mayfield.

Siedentop, D., Hastie, P., & van der Mars, H. (2011). *Complete Guide to Sport Education* (2nd ed.). Human Kinetics.

Sierra-Ríos, J. V., Manuel-Clemente, F., Rey, E., y González-Víllora, S. (2020). Effects of 6 Weeks Direct Instruction and Teaching Games for Understanding Programs on Physical Activity and Tactical Behaviour in U-12 Soccer Players. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 17, 5008.

Stran, M., Sinelnikov, O., y Woodruff, E. (2012). Pre-service teachers' experiences implementing a hybrid curriculum: Sport education and teaching games for understanding. *European Physical Education Review*, 18 (3), 287-308.

Valero-Valenzuela, A., Merino-Barrero, J. A., Manzano-Sánchez, D., Belando-Pedreño, N., Fernández-Merlos, J. D., & Moreno-Murcia, J. A. (2020). Influencia del estilo docente en la motivación y estilo de vida de adolescentes en educación física. *Universitas Psychologica*, 19, 1-11. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy19.iedm>

Vallerand, R. J. (1997). Toward a hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. In M. P. Zanna (Ed.), *Advances in experimental social psychology: vol. 29* (pp. 271-360). San Diego: Academic Press

Vlachopoulos, S.P. y Michailidou, S. (2006). Development and initial validation of a measure of autonomy, competence and relatedness: The Basic Psychological Needs in Exercise Scale. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 10, 179-201.

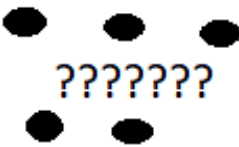
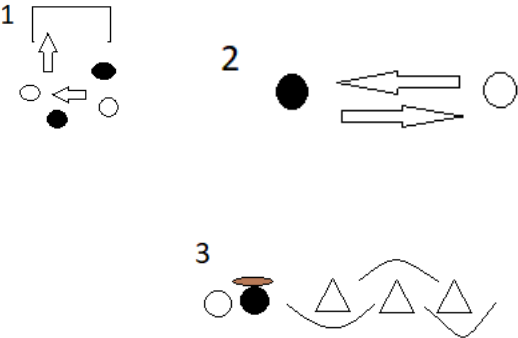
Werner, P., Thorpe, R., y Bunker, D. (1996). Teaching Games for Understanding: Evolution of a model. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67 (1), 28-33.

## 10. Anexos.

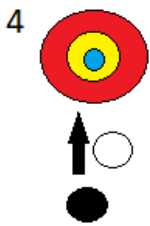
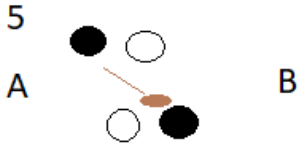
### Anexo 1.

UNIDAD de PROGRAMACIÓN: "Nos pirra el flag football".		NIVEL: 1º de bachillerato.
Nº SESIÓN: 1		FECHA:
CRITERIO/S DE EVALUACIÓN: 2. Resolver problemas motores en diferentes contextos de práctica, utilizando de manera adecuada las habilidades motrices específicas y los conceptos estratégicos y estructurales propios de cada situación motriz.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 2, 3, 8, 9, 11.	
CONTENIDOS:  1. Perfeccionamiento de las habilidades motrices específicas y principios estratégicos y estructurales de alguna de las actividades físicas psicomotrices y sociomotrices practicadas en la etapa anterior.  2. Resolución de tareas motrices adecuando las habilidades motrices específicas a los principios estructurales de las situaciones psicomotrices y sociomotrices (reglamento, espacio, tiempo, gestualidad, comunicación y estrategias).	COMPETENCIAS: <b>AA, CSC, SIEE.</b>	



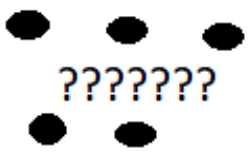
<p>3. Valoración de los aspectos de relación, trabajo en equipo y juego limpio en las actividades físicas y deportes.</p> <p>4. Responsabilidad individual para la consecución de objetivos motores comunes u opuestos.</p>	
<p>MATERIAL: pañuelos(sustituyendo a los flags), balones de fútbol americano, petos, conos.</p>	
<p>METODOLOGÍA: inicialmente un estilo de enseñanza más directivo y luego pasamos al estilo de asignación de tareas.</p>	
<p><b>INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO.</b></p>	
<p><b>Estrategia discursiva: conociendo este nuevo deporte, el flag football. ¿Han leído el CANVA que se subió al classroom?</b></p>	
<p>REP. GRÁFICA: <span style="float: right;">DUR: 10'</span></p> <div style="text-align: center; margin-top: 50px;">  </div>	<p>PARA EL PROFESOR/A:</p> <hr/> <p>PARA EL ALUMNO/A:</p>
<p>DESCRIPCIÓN: Breve explicación de este deporte por parte del docente. Creación de grupos heterogéneos, 4 grupos de 4 alumnos y alumnas. Comenzamos con la afiliación y asignación de roles. Entrega al alumnado de un cuestionario de motivación, escala de Medición de las Necesidades Psicológicas Básicas, previo al desarrollo de la situación de aprendizaje.</p>	<p>CRITERIOS DE INTERVENCIÓN: igualdad.</p>
<p><b>PARTE PRINCIPAL</b></p>	
<p><b>Estrategia discursiva: Hoy, vamos a trabajar juegos y ejercicios que nos permitan conocer un poco mejor el flag football.</b></p>	
<p>REP. GRÁFICA: <span style="float: right;">DUR: 10'</span></p> <div style="margin-top: 20px;">  </div>	<p>PARA EL PROFESOR/A:</p> <hr/> <p>PARA EL ALUMNO/A:</p>
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>1. Juego modificado. Vamos a comenzar la parte principal de esta sesión con juegos de pases en colaboración oposición con diferentes balones e intentar marcar gol en una portería sin portero, no se pueden desplazar con el balón en la mano y solo se puede interceptar el balón por el aire. En caso de que el balón caiga al suelo, comienza el juego el equipo contrario.</p>	<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN: de igualdad.</p>

<p><i>Variante.</i> Realizaremos el mismo juego, pero esta vez está permitido dar un número máximo de diez pases, a parte, en el equipo atacante han de haber recibido todos los jugadores el balón antes de intentar anotar.</p> <p>2.Juego de refuerzo técnico. Lanzar un móvil a una distancia determinada y recepción del mismo en un espacio delimitado en estático.</p> <p><i>Variante.</i> Lanzamientos del balón hacia delante mientras el compañero intenta recepcionarlo en movimiento y realizando alguna ruta sencilla típica del flag.</p> <p>3.Juego modificado. Correr con un móvil en la mano esquivando obstáculos en forma de carrera de relevos donde hay que hacer una ida y vuelta antes de entregar el balón de flag football en mano al compañero o compañera.</p> <p><i>Variante.</i> Carrera de relevos por parejas, donde los jugadores deben trasladar el balón de un extremo al otro del campo con pases cortos usando la técnica del pase bajo a dos manos propio del rugby.</p> <p>Relación con el balonmano, baloncesto y carreras de velocidad.</p>	
---	--

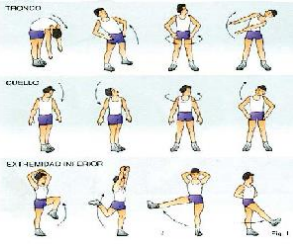
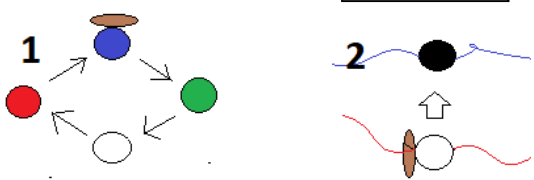
<p>REP. GRÁFICA: DUR:10' <input type="text"/></p> <p>4 </p> <p>5 </p>	<p>PARA EL PROFESOR/A: Refuerzo verbal tras la explicación de las actividades para comprobar que el alumno con discapacidad las entendió, a través de preguntas de tipo: ¿Sabes que hay que hacer en si tienes este rol?, ¿Qué hace el jugador que ataca con balón, y el que no tiene balón?, ¿Qué hace el defensa sin balón, y si cortas el balón?</p> <p>PARA EL ALUMNO/A: participación en las actividades con las mismas posibilidades y la misma independencia y las mismas posibilidades de éxito.</p>
--	--

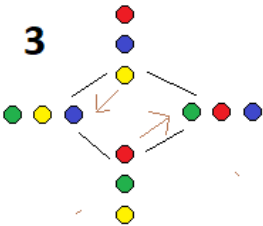
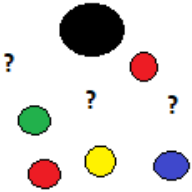
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>4.Juego modificado2. Lanzamiento de un móvil en una diana, mientras que un oponente que intenta impedirlo.</p> <p><i>Variante.</i> Mismo ejercicio, pero el atacante tiene un flag y puede moverse para lanzar, mientras que el defensor puede interceptar el pase o robar el flag.</p> <p>5.Situación de juego. Juego de pases 2x2 con oponentes que solo pueden interceptar el móvil por el aire.</p> <p><i>Variante.</i> Mismo ejercicio, pero se puede interceptar el balón o robar el flag al jugador poseedor del balón. Los atacantes tienen que llegar de un punto A hacia un punto B sin que le roben el balón o el flag.</p> <p>Relación con baloncesto y carreras de velocidad.</p>	<p>CRITERIOS DE INTERVENCIÓN: igualdad.</p>
---	---

VUELTA A LA CALMA – RECAPITULACIÓN.

Estrategia discursiva: <b>Muy bien chicos, ahora vamos a hacer un resumen de lo visto en la práctica de hoy.</b>	
REP. GRÁFICA: <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;">DUR: 10'</div>  	PARA EL PROFESOR/A: buscar la participación de forma directa de este alumno haciéndole alguna pregunta a él.
DESCRIPCIÓN: reflexión y feedback sobre lo realizado en la práctica. Cuestiones al alumnado para que sean capaces de asimilar conceptos a nivel táctico.	PARA EL ALUMNO/A: participación en las actividades con las mismas posibilidades y la misma independencia y las mismas posibilidades de éxito.
Ataque.  ¿cuál es la mejor forma de proteger el balón?, ¿cómo nos desmarcamos para recibir el balón?  Defensa.  ¿cuál es la mejor manera de dificultar el pase al jugador/a que tiene el balón? ¿cómo podemos interceptar un pase?  Por último precedemos a la recogida y desinfección del material.	CRITERIOS DE INTERVENCIÓN: de igualdad.

UNIDAD de PROGRAMACIÓN: "Nos pirra el flag football".	NIVEL: Bachillerato.
Nº SESIÓN: 2	FECHA:
CRITERIO/S DE EVALUACIÓN: 2. Resolver problemas motores en diferentes contextos de práctica, utilizando de manera adecuada las habilidades motrices específicas y los conceptos estratégicos y estructurales propios de cada situación motriz.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 2, 3, 8, 9, 11.
CONTENIDOS: 1. Perfeccionamiento de las habilidades motrices específicas y principios estratégicos y estructurales de alguna de las actividades físicas psicomotrices y sociomotrices practicadas en la etapa anterior.  2. Resolución de tareas motrices adecuando las habilidades motrices específicas a los principios estructurales de las situaciones psicomotrices y sociomotrices (reglamento, espacio, tiempo, gestualidad, comunicación y estrategias).  3. Valoración de los aspectos de relación, trabajo en equipo y juego limpio en las actividades físicas y deportes.  4. Responsabilidad individual para la consecución de objetivos motores comunes u opuestos.	COMPETENCIAS: <b>AA, CSC, SIEE.</b>
MATERIAL: pañuelos(sustituyendo a los flags), balones de fútbol americano, petos, conos.	
METODOLOGÍA: asignación de tareas.	
<b>INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO.</b>	
Estrategia discursiva: <b>Buenos días quipo, ¿recuerdan lo visto en la sesión anterior?</b>	

<p>REP. GRÁFICA: DUR: 10'</p> <p>?</p> 		<p>PARA EL PROFESOR/A:</p>
<p>Afianzamiento de elementos teóricos visto en la clase anterior y repaso de los elementos táctico-técnicos vistos en la sesión anterior.</p> <p>Comenzamos ya con algo de movilidad articular general, comenzando por el tren inferior y continuando con el superior.</p>	<p>PARA EL ALUMNO/A:</p>	<p>CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:</p>
<p><b>PARTE PRINCIPAL</b></p>		
<p><b>Estrategia discursiva: "Ahora vamos a reforzar algunos aspectos táctico-técnicos a través de las siguientes tarea".</b></p>		
<p>REP. GRÁFICA: DUR: 15'</p> 		<p>PARA EL PROFESOR/A:</p>
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>Juego modificado.</p> <p>1.Carreras de relevos usando de testigo el balón de futbol americano. Los participantes se colocarán en diferentes zonas de la cancha por equipos y se procederá a la carrera de relevos.</p> <p>Variante. Carreras de relevos con oposición. Dos equipos realizan la carrera de relevos, mientras otros dos equipos intentan robar los flags de los corredores.</p> <p>2.Roba el flag. En una zona delimitada del campo se colocan jugadores de ataque (flags rojos) y frente a ellos los de defensa(flags azules). Se producen situaciones de 1x1 donde un jugador o jugadora sale corriendo de frente y el defensa tiene que intentar robarle el flag, siempre sin salir de la zona delimitada. Posteriormente se cambian los roles.</p> <p>Variante. Mismo ejercicio, pero situaciones de dos contra dos donde está permitido pases entre compañeros y compañeras.</p>	<p>PARA EL ALUMNO/A:</p>	<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN:</p>
<p>REP. GRÁFICA: DUR:15'</p>		<p>PARA EL PROFESOR/A:</p>
		<p>PARA EL ALUMNO/A:</p>

	
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>3. Rueda de pases. Formamos dos equipos de 8, realizamos una rueda de pases con varios valones para no perder dinamismo en la actividad. Un alumno o alumna realiza un pase a un compañero o compañera de la fila a su derecha y rota a esa fila y así sucesivamente. Posteriormente cambiamos el sentido de los pases.</p> <p>Variante. Mismo ejercicio, pero añadimos un cono a mitad del recorrido para realizar una finta antes de realizar el pase.</p> <p>Variante 2. Realizamos el mismo ejercicio pero esta vez hay que rotar a la fila de enfrente y no a la que estamos realizando el pase, tras realizar la finta.</p>	<p>CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:</p>
<b>VUELTA A LA CALMA – RECAPITULACIÓN.</b>	
<p>Estrategia discursiva: “¿sobre qué aspectos táctico-técnicos hemos estado trabajando hoy?”.</p>	
<p>REP. GRÁFICA:</p> <p>DUR:10'</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 5px auto;"></div> 	<p>PARA EL PROFESOR/A:</p>
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>Preguntas de reflexión hacia el alumnado.</p> <p>¿En qué posición sostienes el balón cuando corres?</p> <p>¿Qué tipo de fintas utilizas para que no te roben el flag?</p> <p>¿Cuál es la mejor forma de robar el flag?</p> <p>¿Cuál es la mejor forma de realizar el pase a un compañero?</p>	<p>PARA EL ALUMNO/A:</p> <p>CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:</p>

<p>UNIDAD de PROGRAMACIÓN: “Nos pirra el flag football”.</p>	<p>NIVEL: 1º de bachillerato.</p>
<p>Nº SESIÓN: 3</p>	<p>FECHA:</p>
<p>CRITERIO/S DE EVALUACIÓN: 2. Resolver problemas motores en diferentes contextos de práctica, utilizando de manera adecuada las habilidades motrices específicas y los conceptos estratégicos y estructurales propios de cada situación motriz.</p>	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:</p> <p>2, 3, 8, 9, 11.</p>

<p><b>CONTENIDOS:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perfeccionamiento de las habilidades motrices específicas y principios estratégicos y estructurales de alguna de las actividades físicas psicomotrices y sociomotrices practicadas en la etapa anterior.</li> <li>2. Resolución de tareas motrices adecuando las habilidades motrices específicas a los principios estructurales de las situaciones psicomotrices y sociomotrices (reglamento, espacio, tiempo, gestualidad, comunicación y estrategias).</li> <li>3. Valoración de los aspectos de relación, trabajo en equipo y juego limpio en las actividades físicas y deportes.</li> <li>4. Responsabilidad individual para la consecución de objetivos motores comunes u opuestos.</li> </ol>	<p><b>COMPETENCIAS: AA, CSC,SIEE.</b></p>
--	---

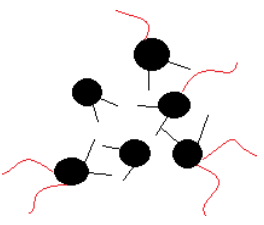
**MATERIAL:** pañuelos(sustituyendo a los flags), balones de fútbol americano, petos, conos.

**METODOLOGÍA:** asignación de tareas.

**INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO.**

**Estrategia discursiva: “Ya tenemos cierto control sobre los pases y robos del flag, pero vamos a seguir practicándolos”.**

REP. GRÁFICA: DUR: 10'



PARA EL PROFESOR/A:

PARA EL ALUMNO/A:

**DESCRIPCIÓN:**

Activación general a través del juego de robar la cola del zorro, donde el alumnado lleva un pañuelo a la altura de la cadera y el juego consiste en robar los pañuelos de los compañeros para ir cada vez adquiriendo más.

CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:

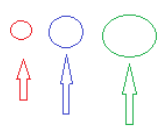
**PARTE PRINCIPAL**

**Estrategia discursiva: “Lo que a ahora vamos a trabajar nos, va a permitir mejorando los aspectos táctico-técnicos”.**

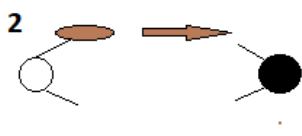
REP. GRÁFICA: DUR: 15'

**1**

1p. 2p. 3p.



**2**



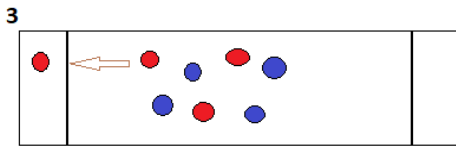
PARA EL PROFESOR/A:

PARA EL ALUMNO/A:

**DESCRIPCIÓN:**

<p>1.Lanzamientos de precisión en estático a varios aros de diferentes diámetros, valiendo 1, 2 y 3 puntos si el diámetro va de menor a mayor. Realizarlo utilizando la técnica de lanzamiento a una mano.</p> <p>Variante. Continuamos con el ejercicio de precisión a los aros, pero esta vez en parejas y en movimiento, realizando pases hasta el momento del lanzamiento y alternando al lanzador.</p> <p>2.Reforzar la técnica de lanzamiento, ejecutando pases, tanto de forma estática como dinámica y en parejas, realizando tanto el lanzamiento hacia delante con una mano, como hacia detrás a dos manos.</p> <p>Variante. Continuar con el ejercicio de pases, pero añadiendo oposición de compañeros y compañeras que tratarán de interceptarlo.</p>	<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN:</p>
--	----------------------------------

<p>REP. GRÁFICA:</p>	<p>DUR: 15'</p>	
----------------------	-----------------	--



<p>PARA EL PROFESOR/A:</p>
----------------------------

<p>PARA EL ALUMNO/A:</p>
--------------------------

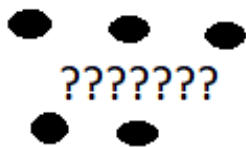
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>3. Jugamos como en el Ultimate frisbee. Vamos a llevar a la práctica un juego que consiste en adoptar las reglas del ultimate frisbee, visto en la SA de juegos alternativos, pero con el balón de flag football y sin la utilización de flags y que pueden ayudarnos en los aspectos tácticos, como es la ocupación de espacios o las transiciones en ataque y defensa, o aspectos técnicos, como los lanzamientos o recepciones.</p> <p>Variante. Vamos a añadir, a parte del balón de flag football, un frisbee para aumentar el número de incógnitas en el juego.</p>
--

<p>CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:</p>
-----------------------------------

**VUELTA A LA CALMA – RECAPITULACIÓN.**

Estrategia discursiva: **“Sobre lo que hemos visto hoy, vamos a intentar resolver una serie de cuestiones”.**

<p>REP. GRÁFICA:</p>	<p>DUR: 10'</p>	
----------------------	-----------------	--



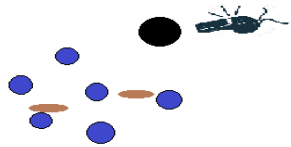
<p>PARA EL PROFESOR/A:</p>
----------------------------

<p>PARA EL ALUMNO/A:</p>
--------------------------

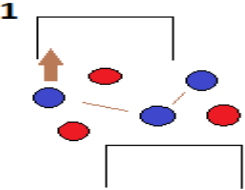
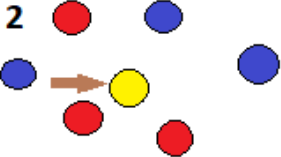
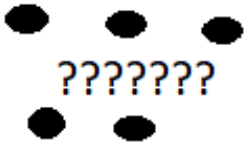
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>Feedback sobre aspectos de las tareas, como, por ejemplo: ¿Cuál es la mejor forma de coger el balón a la hora de lanzarlo cuando estamos en estático? ¿Y en dinámico?, ¿Cómo podemos ocupar más espacio para robar un balón?, ¿Por qué hemos practicado otro deporte distinto al flag football?</p>
--

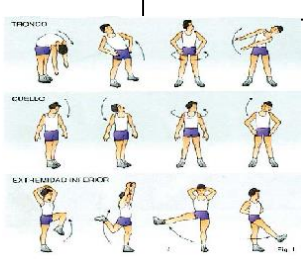
<p>CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:</p>
-----------------------------------

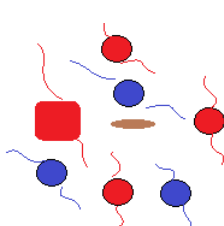
<p>UNIDAD de PROGRAMACIÓN:</p>	<p>NIVEL: 1º de bachillerato.</p>
--------------------------------	-----------------------------------

Nº SESIÓN: 4		FECHA:
CRITERIO/S DE EVALUACIÓN: 2. Resolver problemas motores en diferentes contextos de práctica, utilizando de manera adecuada las habilidades motrices específicas y los conceptos estratégicos y estructurales propios de cada situación motriz.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 2, 3, 8, 9, 11.	
CONTENIDOS:  1. Perfeccionamiento de las habilidades motrices específicas y principios estratégicos y estructurales de alguna de las actividades físicas psicomotrices y sociomotrices practicadas en la etapa anterior.  2. Resolución de tareas motrices adecuando las habilidades motrices específicas a los principios estructurales de las situaciones psicomotrices y sociomotrices (reglamento, espacio, tiempo, gestualidad, comunicación y estrategias).  3. Valoración de los aspectos de relación, trabajo en equipo y juego limpio en las actividades físicas y deportes.  4. Responsabilidad individual para la consecución de objetivos motores comunes u opuestos.	COMPETENCIAS: AA, CSC, SIEE.	
MATERIAL: pañuelos(sustituyendo a los flags), balones de fútbol americano, petos, conos.		
METODOLOGÍA: asignación de tareas.		
<b>INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO.</b>		
<b>Estrategia discursiva: ¿Recuerdan los pases, recepciones y robos del flag del otro día? Hoy vamos a practicarlo.</b>		
REP. GRÁFICA:	DUR: 10' <input type="text"/>	PARA EL PROFESOR/A:
		PARA EL ALUMNO/A:
DESCRIPCIÓN:		CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:
Activación e iniciación a la práctica a través de un juego de pases en que el alumnado tiene que ir pasando el balón a un compañero o compañera en movimiento, hasta que el docente toque el silbato, cuando esto ocurra, las personas que tengan el balón en su posesión, sumará un punto negativo.		
<b>PARTE PRINCIPAL</b>		
<b>Estrategia discursiva: “Lo que vamos a ver ahora nos va a permitir trabajar los aspectos tácticos vistos anteriormente”.</b>		
REP. GRÁFICA:	DUR: 15' <input type="text"/>	PARA EL PROFESOR/A:



	<p>PARA EL ALUMNO/A:</p>
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>1. Mini balonmano. Partido de balonmano, deporte visto en una SA anterior, reduciendo el espacio, sin portero y con el balón de fag football.</p> <p>Variante. Continuamos con el mini partido de balonmano pero los jugadores y jugadoras tienen que haber recibido el balón antes de lanzar a portería y no se puede dar un pase a la persona que te lo acaba de entregar el balón.</p>	<p>CRITERIO DE INTERVENCIÓN:</p>
<p>REP. GRÁFICA:                      DUR: 15'      <input type="text"/></p> 	<p>PARA EL PROFESOR/A:</p>
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>2. Juego o tarea de pases con comodín para crear situaciones en superioridad numérica. Cuando cada equipo logre efectuar 10 pases, incluyendo los que pasan por el comodín, suman un punto.</p> <p>Variante. Realizamos el mismo juego, pero esta vez para conseguir el punto, el equipo atacante tras haber realizado los 10 pases tiene que ejecutar un pase a un compañero o compañera que tiene que recibirlo en una zona delimitada del campo. El alumno o alumna que hace la función de comodín no puede anotar el punto.</p>	<p>PARA EL ALUMNO/A:</p> <p>CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:</p>
<p><b>VUELTA A LA CALMA – RECAPITULACIÓN.</b></p>	
<p>Estrategia discursiva: “Muy buena práctica hoy equipo”, “vamos a reforzar algunos conceptos vistos hoy”.</p>	
<p>REP. GRÁFICA:                      DUR: 10'      <input type="text"/></p> 	<p>PARA EL PROFESOR/A:</p>
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>Feedback sobre aspectos de las tareas, como, por ejemplo: ¿Cuál es la mejor forma de coger el balón a la hora de lanzarlo cuando estamos en estático? ¿Y en dinámico?, ¿Cómo podemos ocupar más espacio para robar un balón?, ¿Por qué hemos practicado otro deporte distinto al flag football?</p>	<p>PARA EL ALUMNO/A:</p> <p>CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:</p>

UNIDAD de PROGRAMACIÓN: “Nos pirra el flag football”.		NIVEL: 1º Bachillerato
Nº SESIÓN: 5		FECHA:
CRITERIO/S DE EVALUACIÓN: 2. Resolver problemas motores en diferentes contextos de práctica, utilizando de manera adecuada las habilidades motrices específicas y los conceptos estratégicos y estructurales propios de cada situación motriz.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 2, 3, 8, 9, 11.	
CONTENIDOS:  1. Perfeccionamiento de las habilidades motrices específicas y principios estratégicos y estructurales de alguna de las actividades físicas psicomotrices y sociomotrices practicadas en la etapa anterior.  2. Resolución de tareas motrices adecuando las habilidades motrices específicas a los principios estructurales de las situaciones psicomotrices y sociomotrices (reglamento, espacio, tiempo, gestualidad, comunicación y estrategias).  3. Valoración de los aspectos de relación, trabajo en equipo y juego limpio en las actividades físicas y deportes.  4. Responsabilidad individual para la consecución de objetivos motores comunes u opuestos.	COMPETENCIAS:  AA,CSC,SIEE.	
MATERIAL: Pañuelos(sustituyendo a los flags), balones de fútbol americano, petos, conos.		
METODOLOGÍA: Inicialmente un estilo de enseñanza más directivo y luego pasamos al estilo de asignación de tareas.		
<b>INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO.</b>		
<b>Estrategia discursiva: LA CARACTERIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO COMO COMPARTIDO. “Hasta ahora hemos conseguido controlar los elementos táctico-técnicos, ahora vamos llevar a cabo situaciones de superioridad e inferioridad numérica”.</b>		
REP. GRÁFICA:	DUR: 10'	PARA EL PROFESOR/A:
?		PARA EL ALUMNO/A:
DESCRIPCIÓN:		CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:
Cada equipo llevará a cabo su propio calentamiento a través de una movilidad articular general y algún juego de pases.		
<b>PARTE PRINCIPAL</b>		
<b>Estrategia discursiva:</b>		

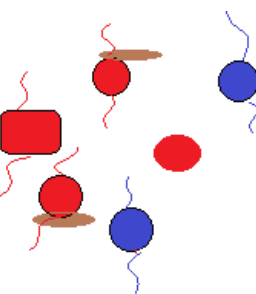
<p>REP. GRÁFICA: DUR: 15'</p> 	<p>PARA EL PROFESOR/A:</p> <p>PARA EL ALUMNO/A:</p>
--	---

DESCRIPCIÓN:

1. Situaciones de 4x3, donde el quarterback tiene que intentar ejecutar un pase con éxito a uno de los atacantes, evitando que ese pase sea interceptado o que le roben el flag.

Variante. Mismo ejercicio pero esta vez los atacantes solo pueden recibir el balón en determinadas zonas del campo.

CRITERIO DE INTERVENCIÓN:

<p>REP. GRÁFICA: DUR: 15'</p> 	<p>PARA EL PROFESOR/A:</p> <p>PARA EL ALUMNO/A:</p>
---	---

DESCRIPCIÓN: Situaciones de 4x3, donde el quarterback tiene que dar el balón en mano a uno de los compañeros para que este corra con él, evitando que le roben el flag al propio quarterback o al corredor y teniendo que llegar hasta una zona delimitada del campo.

Variantes. Mismo ejercicio, pero el quarterback tendrá dos balones y por tanto habrá dos corredores que salgan con el balón.

CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:

**VUELTA A LA CALMA – RECAPITULACIÓN.**

Estrategia discursiva:

<p>REP. GRÁFICA: DUR: 5'</p> <p>¿?????????????????????????????????????</p>	<p>PARA EL PROFESOR/A:</p> <p>PARA EL ALUMNO/A:</p>
--	---

DESCRIPCIÓN:

Feedback sobre la práctica. ¿Qué situación de juego ha sido más fácil para el ataque y para la defensa?	CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:
---	----------------------------

UNIDAD de PROGRAMACIÓN: “Nos pirra el flag football”.	NIVEL: 1º de Bachillerato.
Nº SESIÓN: 6-7	FECHA:

CRITERIO/S DE EVALUACIÓN: 2. Resolver problemas motores en diferentes contextos de práctica, utilizando de manera adecuada las habilidades motrices específicas y los conceptos estratégicos y estructurales propios de cada situación motriz.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 2, 3, 8, 9, 11.
--	---

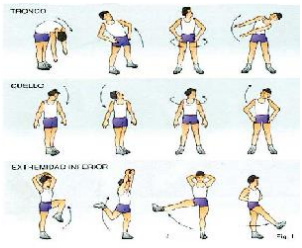
<p>CONTENIDOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perfeccionamiento de las habilidades motrices específicas y principios estratégicos y estructurales de alguna de las actividades físicas psicomotrices y sociomotrices practicadas en la etapa anterior.</li> <li>2. Resolución de tareas motrices adecuando las habilidades motrices específicas a los principios estructurales de las situaciones psicomotrices y sociomotrices (reglamento, espacio, tiempo, gestualidad, comunicación y estrategias).</li> <li>3. Valoración de los aspectos de relación, trabajo en equipo y juego limpio en las actividades físicas y deportes.</li> <li>4. Responsabilidad individual para la consecución de objetivos motores comunes u opuestos.</li> </ol>	<p>COMPETENCIAS:</p> <p>AA,CSC,SIEE.</p>
---	--

MATERIAL: pañuelos(sustituyendo a los flags), balones de fútbol americano, petos, conos.
--

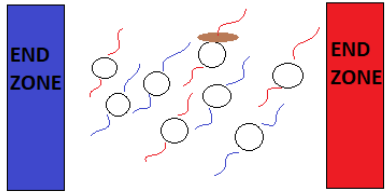
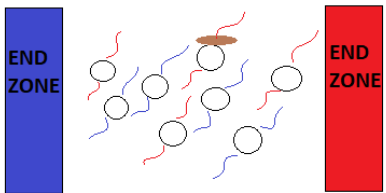
METODOLOGÍA: Inicialmente un estilo de enseñanza más directivo y luego pasamos al estilo de asignación de tareas.
---

**INTRODUCCIÓN – ANIMACIÓN/CALENTAMIENTO.**

**Estrategia discursiva: LA CARACTERIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO COMO COMPARTIDO. “Hasta ahora hemos conseguido controlar los elementos táctico-técnicos, ahora vamos a jugar un mini torneo para poner todo los vitos en práctica”.**

<p>REP. GRÁFICA: DUR: <input type="text"/></p> <p>?</p> 	<p>PARA EL PROFESOR/A:</p>
<p>DESCRIPCIÓN: Llevaremos a cabo movilidad articular general, por equipos y donde un alumno o alumna del grupo deberá llevar dicho calentamiento.</p>	<p>PARA EL ALUMNO/A:</p> <p>CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:</p>

**PARTE PRINCIPAL**

<b>Estrategia discursiva:</b>			
REP. GRÁFICA:	DUR:		PARA EL PROFESOR/A:
			
DESCRIPCIÓN:			PARA EL ALUMNO/A:
Torneo organizado por el alumnado en el que se enfrentan todos y todas creando sus propios equipos, teniendo en cuenta los elementos de afiliación como por ejemplo un logo, un nombre del equipo y un grito de guerra.			
			CRITERIO DE INTERVENCIÓN:
REP. GRÁFICA:	DUR:		PARA EL PROFESOR/A:
			
DESCRIPCIÓN:			PARA EL ALUMNO/A:
Continuamos con el torneo, desarrollando ya las fases finales y terminando con la situación de aprendizaje.			
			CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:
<b>VUELTA A LA CALMA – RECAPITULACIÓN.</b>			
<b>Estrategia discursiva:</b>			
REP. GRÁFICA:	DUR:		PARA EL PROFESOR/A:
????????????????????			
DESCRIPCIÓN:			PARA EL ALUMNO/A:
Feedback sobre aspectos de las tareas, como, por ejemplo: ¿Qué les ha gustado más de este deporte? ¿y que menos?, ¿cambiarían alguna norma?			
			CRITERIOS DE INTERVENCIÓN:

Anexo 2.

Modelo híbrido sport education y TGFU.

**AFILIACIÓN de los equipos.**

<p><b>NOMBRE DEL EQUIPO.</b></p> <p><b>LOS NAVEGANTES DE GRANADILLA</b></p>	<p><b>MIEMBROS DEL EQUIPO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Iván Santos</li><li>- Javier Casanova</li><li>- Diego Álvarez</li><li>- Daniela Barroso</li></ul>
<p><b>LOGO.</b></p> 	<p><b>GRITO DE GUERRA.</b></p> <p><b>"LA CAÑA DE ESPAÑA"</b></p>

## ASIGNACIÓN DE ROLES.

EQUIPO: Ignacio Gervas, Omayra Pérez, Sara González y Juan Alberto Coello.

<p style="text-align: center;"><b>ENTRENADOR/PREPARADOR FÍSICO.</b></p> <p><u>Descripción.</u> El entrenador será el encargado de asignar las posiciones de los jugadores/as y para ello deberá conocer las características de los mismos/as. El preparador físico se encargará del calentamiento inicial.</p> <p>Nombre: <b>Ignacio Gervas Sasiain</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>REPORTERO/ANALISTA.</b></p> <p><u>Descripción.</u> El reportero/a deberá tomar alguna foto o vídeo de las sesiones y para ello debe tener un buen control de las TIC. El analista deberá conocer las reglas los sistemas de puntuación y las infracciones de este deporte, así como tener conocimientos matemáticos.</p> <p>Nombre: <b>Sara González Armas</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>ORGANIZADOR.</b></p> <p><u>Descripción.</u> El organizador/a debe tener una buena capacidad para planificar tiene que ser capaz de, con ayuda, dividir el campo por zonas para que cada equipo pueda realizar las actividades y es el que se encarga de crear el torneo de flag football.</p> <p>Nombre: <b>Omayra Pérez Carballo</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ÁRBITRO.</b></p> <p><u>Descripción.</u> El o la árbitro tiene que conocer las reglas de este deporte y tener cierta autoridad para mediar y hacer cumplir el reglamento en la práctica deportiva.</p> <p>Nombre: <b>Juan Alberto Coello Armas</b></p>

Anexo 4.

**Cuestionario medición NPB Vlachopoulos y Michailidou (2006)**

Este cuestionario propuesto a primeros de Bachillerato, tiene la finalidad de conocer tu opinión sobre las clases de Educación Física desarrolladas en este curso y en las que has participado hasta el momento.

**Cuestionario inicial.**

Las respuestas son anónimas, para ello has de crear una clave personal que te sea fácil de recordar y tendrás que ponerla en los dos cuestionarios.

Para cumplimentar este cuestionario has de rodear con un círculo tu respuesta en cada uno de los ítems.

Muchas gracias por tu colaboración.

Fecha: 4/05/2021      Curso: 1º Bach  
 Edad: 17 años      Sexo: Mujer

	Total mente en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Neutro	Algo de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Los ejercicios que realizo se ajustan a mis intereses	1	2	3	4	5
Siento que he tenido una gran progresión con respecto al objetivo final que me he propuesto	1	2	3	4	5
Me siento muy cómodo/a cuando hago ejercicio con los/as demás compañeros/as	1	2	3	4	5
La forma de realizar los ejercicios coincide perfectamente con la forma en que yo quiero hacerlos	1	2	3	4	5
Realizo los ejercicios eficazmente	1	2	3	4	5
Me relaciono de forma muy amistosa con el resto de compañeros/as	1	2	3	4	5
La forma de realizar los ejercicios responde a mis deseos	1	2	3	4	5
El ejercicio es una actividad que hago muy bien	1	2	3	4	5
Siento que me puedo comunicar abiertamente con mis compañeros/as	1	2	3	4	5
Tengo la oportunidad de elegir cómo realizar los ejercicios	1	2	3	4	5
Pienso que puedo cumplir con las exigencias de la clase	1	2	3	4	5
Me siento muy cómodo/a con los/as compañeros/as	1	2	3	4	5

Escala de Medición de las Necesidades Psicológicas Básicas (BPNES) Vlachopoulos y Michailidou (2006)

**Cuestionario medición NPB Vlachopoulos y Michailidou (2006)**

Este cuestionario propuesto a primeros de Bachillerato, tiene la finalidad de conocer tu opinión sobre la Situación de Aprendizaje del flag football en las clases de Educación Física desarrolladas en este curso y en las que has participado hasta el momento.

**Cuestionario inicial.**

Las respuestas son anónimas, para ello has de crear una clave personal que te sea fácil de recordar y tendrás que ponerla en los dos cuestionarios.

Para cumplimentar este cuestionario has de rodear con un círculo tu respuesta en cada uno de los ítems.

Muchas gracias por tu colaboración.

Fecha: 25/05/2021      Curso: 1º Bach  
 Edad: 17      Sexo: Mujer


	Total mente en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Neutro	Algo de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Los ejercicios que realizo se ajustan a mis intereses	1	2	3	4	5
Siento que he tenido una gran progresión con respecto al objetivo final que me he propuesto	1	2	3	4	5
Me siento muy cómodo/a cuando hago ejercicio con los/as demás compañeros/as	1	2	3	4	5
La forma de realizar los ejercicios coincide perfectamente con la forma en que yo quiero hacerlos	1	2	3	4	5
Realizo los ejercicios eficazmente	1	2	3	4	5
Me relaciono de forma muy amistosa con el resto de compañeros/as	1	2	3	4	5
La forma de realizar los ejercicios responde a mis deseos	1	2	3	4	5
El ejercicio es una actividad que hago muy bien	1	2	3	4	5
Siento que me puedo comunicar abiertamente con mis compañeros/as	1	2	3	4	5
Tengo la oportunidad de elegir cómo realizar los ejercicios	1	2	3	4	5
Pienso que puedo cumplir con las exigencias de la clase	1	2	3	4	5
Me siento muy cómodo/a con los/as compañeros/as	1	2	3	4	5

Anexo 5.

**Departamento de Didácticas Específicas**  
 Universidad de La Laguna

Padre/Madre, Tutor/a del alumno/a: [Redacted]

Autorizo a que pueda aplicarse a mi hijo/a un cuestionario sobre motivación del alumnado en las clases de Educación Física.

Firmado: 

Los cuestionarios forman parte del desarrollo del Trabajo Fin de Máster del alumno Iván José García García dentro del Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, que se imparte en la Facultad de Educación, de la Universidad de La Laguna. Los investigadores se comprometen, en todo momento, a mantener la confidencialidad con el fin de no mostrar la identidad de las personas participantes.

Esta investigación se viene desarrollando bajo mi coordinación. Una vez realizado el estudio durante el presente curso escolar, estaremos a su disposición para informarle de los resultados obtenidos, si estos fueran de su interés.

En espera de que esta solicitud pueda ser atendida, reciba un cordial saludo

Granadilla de Abona, a 20 de abril de 2021

Prof. Francisco Jiménez Jiménez  
 Departamento de Didácticas Específicas  
 Universidad de La Laguna



Anexo 6.

A/A de la Directora del I.E.S. Granadilla.

Estimada Señora,

Solicitamos su autorización para llevar a cabo la aplicación de un cuestionario al alumnado de 1º de Bachillerato B sobre motivación del alumnado en las clases de Educación Física.

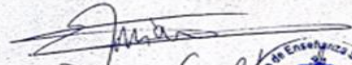

Este cuestionario forma parte del desarrollo del Trabajo Fin de Máster del alumno/a Iván José García García dentro del Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, que se imparte en la Facultad de Educación, de la Universidad de La Laguna. Los investigadores se comprometen, en todo momento, a mantener la confidencialidad con el fin de no mostrar la identidad de las personas participantes.

Esta investigación de innovación educativa se viene desarrollando bajo mi coordinación. Una vez realizado el estudio durante el presente curso escolar, estaremos a su disposición para informarle de los resultados obtenidos, si estos fueran de su interés.

En espera de que esta solicitud pueda ser atendida, reciba un cordial saludo

Granadilla de Abona, a 20 de abril de 2021

Firmado:

Prof. Francisco Jiménez Jiménez  
Departamento de Didácticas Específicas  
Universidad de La Laguna