



**Facultad de Educación**  
**Grado en Maestro en Educación Primaria**  
Proyecto de innovación educativa

***QUIDDITCH*, UN NUEVO JUEGO DEPORTIVO PARA EL AULA DE  
EDUCACIÓN FÍSICA.**

Propuesta de innovación basada en el juego de Harry Potter: *Muggle Quidditch*

Alumna: Maite Rodríguez Lorenzo  
[Alu0100346503@ull.edu.es](mailto:Alu0100346503@ull.edu.es)

Tutor: Antonio Gómez Rijo  
[agrijo@ull.edu.es](mailto:agrijo@ull.edu.es)

curso académico: 2020/2021  
convocatoria: julio 2021

## Índice

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. RESUMEN.....</b>   | <b>1</b>  |
| <b>1.1 PALABRAS CLAVE:</b> INNOVACIÓN; EDUCACIÓN FÍSICA; QUIDDITCH; MUGGLE QUIDDITCH; VALORES: JUEGO DEPORTIVO, VIOLENCIA..... | 1         |
| <b>1. ABSTRACT.....</b>  | <b>2</b>  |
| <b>1.1 KEY WORDS:</b> INNOVATION; PHYSICAL EDUCATION; QUIDDITCH; MUGGLE QUIDDITCH; VALUES: SPORT GAME, VIOLENCE.....           | 2         |
| <b>2. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....</b>   | <b>3</b>  |
| 2.1 DESCRIPCIÓN DE LOS DESTINATARIOS Y DEL CONTEXTO .....  | 3         |
| 2.2 NIVEL INSTRUCCIONAL Y SOCIOECONÓMICO DE LAS FAMILIAS.....  | 4         |
| 2.3 PUNTO DE PARTIDA (DIAGNÓSTICO INICIAL DE LAS NECESIDADES DE APRENDIZAJE).....  | 4         |
| <b>3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....</b>   | <b>5</b>  |
| <b>4. OBJETIVOS DEL PROYECTO .....</b>   | <b>8</b>  |
| 4.1. ¿QUÉ FINES, METAS, OBJETIVOS PROPONE EL PROYECTO? .....   | 8         |
| 4.2 ¿PARA QUÉ SE PROPONE ESTA INNOVACIÓN? .....  | 10        |
| <b>5. METODOLOGÍA .....</b>  | <b>10</b> |
| 5.1 PROCEDIMIENTO/ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN.....  | 10        |
| 5.2 MODELOS DE ENSEÑANZA.....  | 12        |
| 5.3 AGRUPAMIENTOS.....   | 13        |
| 5.4 TEMPORALIZACIÓN .....  | 13        |
| <b>6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....</b>  | <b>13</b> |
| <b>7. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....</b>  | <b>14</b> |
| <b>8. EVALUACIÓN.....</b>  | <b>28</b> |
| 8.1 FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR.....   | 28        |
| 8.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN .....   | 30        |
| 8.3 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....   | 30        |
| <b>9. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA .....</b>   | <b>31</b> |
| 9.1 BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE .....  | 32        |
| <b>ANEXOS .....</b>  | <b>34</b> |

# QUIDDITCH, UN NUEVO JUEGO DEPORTIVO PARA EL AULA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

## Propuesta de innovación basada en el juego de Harry Potter: Quidditch

### 1. RESUMEN

En la actualidad, se están dando profundos e importantes cambios en todos los ámbitos de la sociedad. El deporte y la actividad física no escapan a esta evolución y transformación. El aula de Educación Física se convierte en un escenario óptimo para el trabajo de múltiples contenidos que inciden positivamente en el desarrollo social, afectivo, emocional, psíquico y físico del alumnado. La innovación puede ser un buen medio para favorecer el aprendizaje de contenidos del currículo en el alumnado. A través de esta propuesta innovadora se ofrece, al profesorado de Educación Física, una adaptación didáctica del juego de Harry Potter que ha llamado la atención a multitud de personas en todo el mundo, especialmente a niños y adolescentes. Para ello se ha creado un nuevo juego deportivo denominado Muggle Quidditch, su principal objetivo es trabajar diversos contenidos del currículo educativo de Educación Primaria y potenciar la motivación y el nivel de disfrute en la práctica de los deportes alternativos, previniendo comportamientos violentos derivados de la competitividad y favoreciendo la educación en valores. A lo largo de este proyecto se presenta el desarrollo de la propuesta didáctica y se desarrolla un enfoque metodológico basado en metodologías activas. El resultado de la implementación en el período de prácticas confirma una mayor motivación hacia la práctica deportiva, un mejor trabajo de valores y prevención de comportamientos violentos durante el juego así como una forma innovadora de trabajar diferentes contenidos del currículo a través de un nuevo juego deportivo, siendo definido por los participantes en el estudio como emocionante, intenso, dinámico, divertido y estimulante. Se trata de un juego rápido, lleno de estímulos y con un nivel de compromiso motor alto.

**1.1 Palabras clave:** Innovación; Educación Física; Quidditch; Muggle Quidditch; Valores: juego deportivo, violencia.

## 1. ABSTRACT

Today, profound and important changes are taking place in all sectors of society. Sport and physical activity do not avoid this evolution and transformation and it is for this reason that the Physical Education classroom becomes an optimal environment for the work of multiple contents that positively influence the social, affective, emotional, mental and physical development of students. Innovation can be a good means of improving the learning of the curriculum content in students. Through this innovative proposal, Physical Education teachers are offered a didactic adaptation of the famous Harry Potter game that has attracted the attention of many people around the world, especially children and teenagers. For this a new sports game called Muggle Quidditch has been created, its main goal is to work on various contents in primary education and of the educational curriculum and improve motivation and level of enjoyment in practicing alternative sports, avoiding violent behavior and working on different values.

During this project, the full development of the didactic proposals are presented and a methodological approach based on active methodologies are developed. The result of the implementation in the internship period confirms a greater motivation towards sports practice, a better work on values and on the prevention of violent behavior during the game, as well as an innovative way of working on different contents of the curriculum through a new sports game, defined by studying participants as exciting, intense, dynamic, fun and stimulating. It is a fast-paced game, full of motivation and with a high level of motor commitment.

**1.1 Key words:** Innovation; Physical Education; Quidditch; Muggle Quidditch; values: sport game, violence.

## **2. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

### **2.1 Descripción de los destinatarios y del contexto.**

El centro escogido para desarrollar esta propuesta de innovación educativa es el CEIP Isabel La Católica, lugar donde he realizado el Prácticum I, II y el de mención en Educación Física. Se trata de un colegio público situado en el centro de Santa Cruz de Tenerife. Apuesta por una Educación IPP, es decir, que sea Integral, Protagonista y Productiva-Activa, para que el niño se sienta útil, considerado, feliz y protagonista de su educación para así, hacerle consciente de que lo que aprende va a ser útil para construir activa y de una manera práctica, una sociedad mejor, así como para su crecimiento y enriquecimiento en el ámbito personal. También apuestan por una educación que sea incluyente y multicultural, que considere las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner (EEUU, 1943), una educación que contribuya activamente al bienestar de los padres y madres del alumnado y del profesorado para que les permita desempeñar su papel sin estrés, con alegría y con cariño. El profesorado, lleva a cabo su labor docente, teniendo en cuenta los numerosos proyectos con los que el centro está involucrado, entrelazando así diferentes temas y utilizando cada materia como un instrumento de aprendizaje. Es por ello que, una de las estrategias metodológicas que se pone en práctica, en el CEIP Isabel La Católica, es la autonomía del aprendizaje y esto lo consiguen aportando medios a los niños y niñas para que puedan resolver con éxito los problemas que vayan surgiendo. Estos profesores innovadores del siglo XXI, hacen que estos aprendizajes sean significativos partiendo de vivencias próximas al contexto del alumnado y paulatinamente van derivando hacia conceptos más abstractos y complejos lo que les permite aprender a desenvolverse adecuadamente en distintos medios.

El ámbito geográfico para matricular al alumnado en el Centro, está delimitado de norte a sur de la ciudad, por la Avenida de La Salle y la Calle Áurea Díaz Flores hasta el mar, y de este a oeste, desde el Barranco de Santos hasta el Palmetum. Esta área, conocida como Cabo Llanos, abarca los barrios de El Cabo y Los Llanos. Se trata de la zona de expansión de la ciudad de Santa Cruz de Tenerife y actualmente se ha convertido en una de las zonas céntricas más importantes de la capital.

Desde sus inicios y hasta hoy en día el colegio ha sido un referente en el barrio, el colegio ha sido del barrio y éste del colegio. Existe una vocación que hoy en pleno siglo XXI es más si cabe y no es otra que la colaboración existente entre todos los sectores que componen el entorno y el centro, trabajando todos en una sola dirección. A lo largo de muchos años el barrio ha estado en el centro (Asociación de vecinos Los Caberos, Rondalla Unión Artística El Cabo, Murga el Cabito, Escuela de Adultos, Escuela de Baloncesto, ...) y el centro en el Barrio.

Actualmente vive una gran etapa, situado en el centro del nuevo Santa Cruz y con una demanda enorme de plazas; ha sido reconocido por el Consejo Escolar de Canarias “A la Labor Educativa” y con la obtención de la medalla de Oro al Mérito Educativo por el Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife. El año pasado, el centro ha dado un paso más, siendo reconocido como Centro Embajador ECIE por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias hacia la internacionalización de Educación en Canarias.

## **2.2 Nivel instruccional y socioeconómico de las familias.**

Las familias que acoge el CEIP Isabel la Católica, presentan un nivel socio económico medio, pues el índice de paro se ha visto incrementado de forma sustancial debido a la crisis financiera internacional que afectó a nuestro país. Por otro lado, el nivel de marginalidad social que existió en la década de los 80 ha disminuido, siendo el nivel social y educativo de la población actual muy superior, debido a que el acceso a la vivienda en esta zona ha quedado relegado a familias con alto nivel adquisitivo dado el elevado valor de los inmuebles. Sin embargo, es destacable la presencia de inmigración, aunque mermada por la situación económica, de años anteriores, que ha llevado a muchos de ellos a retornar a sus países de procedencia. La filosofía que impera es la del trabajo grupal, la búsqueda del consenso y la participación activa de todos los órganos y miembros de la comunidad escolar, partiendo de la idea de que son necesarios para el correcto funcionamiento del Centro, no solo por una cuestión burocrática, desempeñando las diferentes funciones para las cuales se crearon; y esto se ve reflejado en el buen funcionamiento general de la entidad.

## **2.3. Punto de partida (diagnóstico inicial de las necesidades de aprendizaje)**

Durante el presente curso escolar sexto de Educación Primaria cuenta con un total de 30 alumnos y alumnas que están divididos 2 grupos: sexto A y sexto B.

- El curso de 6º A está formado por un total de quince alumnos y alumnas: ocho niñas y siete niños, donde nos encontramos con tres alumnos de NEAE, de los cuales hay una alumna repetidora con un Informe Psicopedagógico con Dictamen y dos alumnos con Pre-informe Psicopedagógico con Propuesta.
- El curso de 6º B está formado por un total de quince alumnos y alumnas: de los cuales ocho son niñas y siete son niños, donde nos encontramos con dos alumnas de NEAE, de las cuales hay una alumna repetidora con un Informe Psicopedagógico con Propuesta y una alumna con Informe Psicopedagógico con Propuesta por TDAH. También hay 1 alumno con áreas pendientes de superar de quinto de Ed. Primaria.

Los dos grupos de sexto se consideran grupos bastante cohesionados, a pesar de haber sufrido un desdoble con respecto al curso pasado, contar con una nueva incorporación a principio de curso y la presencia de dos alumnas repetidoras.

En general, los alumnos y alumnas se muestran muy predispuestos a participar ante el área y son muy competitivos.

Lo anteriormente descrito resulta la razón fundamental por la que, bajo mi punto de vista, este centro educativo resulta idóneo para desarrollar este proyecto de innovación.

El nivel educativo escogido ha sido sexto de Primaria debido al desarrollo madurativo y motor propios del alumnado de esta edad.

### **3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

En este apartado se realiza una justificación del TFG a tres niveles: personal, profesional y académico. Desde el punto de vista personal, me gustaría destacar que la elección del tema se debe a mi experiencia en los Prácticums I y II. Durante este período he podido observar el nivel de competitividad que está asociado al área de Educación Física y el rechazo generalizado al trabajo en equipo. Razón por la que he decidido proponer este proyecto de innovación que podría servir como medida para dar una posible solución que pueda mejorar esta situación en las clases de Educación Física. Esta iniciativa de innovación se centra en aportar los medios apropiados para conseguir que los alumnos se sientan más motivados y con ganas de cooperar en las sesiones de Educación Física con el fin de conseguir que los alumnos desarrollen estrategias de trabajo en equipo que puedan potenciar su desarrollo competencial. A nivel profesional, en este caso como futura maestra especialista en Educación Física, me gustaría destacar que el eje vertebrador de la elección del tema, ha sido la búsqueda de recursos y estrategias que puedan ser de utilidad para mi futura labor como docente. Un cómputo de herramientas que será imprescindible para afrontar la realidad educativa. Cabría destacar las amplias posibilidades de aprendizaje que ofrecen este tipo de trabajos. En el caso específico del tema elegido, junto con el uso de las metodologías activas y participativas como medio potenciador del aprendizaje, resulta imprescindible la formación en la diversidad metodológica. Este aprendizaje será clave para poder elegir y adaptar la metodología apropiada a cada situación.

Por último destacar la justificación a nivel académico, teniendo en cuenta las competencias de Grado que he adquirido con la elaboración de este TFG. Para ello, utilizaré como referencia el Plan de Estudios de Grado de la Universidad de La Laguna (Resolución de 21 de marzo de 2011) donde se establecen las competencias específicas que debe adquirir un maestro de Educación Primaria. Teniendo en cuenta los diferentes módulos en los que se estructura, cabe destacar que la propia guía indica que con este TFG se hace hincapié en el desarrollo de todas las competencias que hay que adquirir, e el broche final

de la formación inicial como docente. Dentro de las competencias, señalar la habilidad centrada en el conocimiento, participación y la reflexión sobre la vida práctica del aula, cuestión esencial para la realización de este TFG.

La educación actual ha tenido una herencia educativa caracterizada por una “metodología de talla única” (Pérez, citado por Vergara, 2017, p.11) centrada en una educación fundamentada en los contenidos, materiales, ritmos y método. Frente a ello, han nacido las metodologías activas y participativas en busca de una educación centrada en el desarrollo integral de los alumnos, dando una gran importancia a las características personales de cada niño. Teniendo en cuenta las palabras de Bona (2015), “cada niño es un universo, una microhistoria. Pero si no prestamos atención a cada uno de ellos como se merece, muchas cosas pueden quedarse en el camino y quizá no se descubran nunca” (p.194).

En este estado de atención que debe caracterizar a todo agente educativo, cabe destacar la importancia de tener en cuenta las aportaciones que buscan reinventar la educación. Más allá de lo aisladamente pedagógicas señalar la contribución de la neurociencia cognitiva. Esta ciencia busca “educar con cerebro” y para ello, sus estudios disponen que los ingredientes necesarios para el conocimiento son: la emoción, el deporte, la sorpresa y la experimentación (Mora, 2015). Cuatro ingredientes que deben dar la textura idónea a la metodología, para que el alumnado digiera de la mejor forma el aprendizaje. Una metodología activa y participativa como medio para favorecer el desarrollo competencial del alumnado, destacada por tres ideas principales (González y Dueñas, 2017):

1. El estudiante se convierte en protagonista activo de su propio aprendizaje.
2. El aprendizaje debe ser realista, complejo y viable para conseguir una relevancia y alcanzar un aprendizaje significativo.
3. La interacción social asentará las bases del aprendizaje, un aprendizaje también caracterizado por el ámbito social.

En los últimos años ha irrumpido en la educación la innovación en las aulas, cada vez más presentes en el profesorado. Utiliza la neuroeducación como sustrato para mejorar la adherencia al proceso educativo y al disfrute de acudir a un centro educativo para optimizar nuestro conocimiento.

Así es como la neuroeducación aboga por despertar la curiosidad del alumnado, favorecer el interés, potenciar la motivación, autoestima, creatividad y el movimiento utilizando metodologías activas donde los estudiantes sean los principales protagonistas del proceso de su formación (Mora Teruel, 2014). La pasión que transmite hacia los contenidos de la materia el profesor universitario es también un determinante a la hora de fomentar la creatividad en el alumnado (Craft, Hall, & Costello, 2014).



La actualización y la búsqueda de nuevas propuestas innovadoras en cualquiera de los elementos que configuran el currículo educativo es un objetivo prioritario. Los docentes deben tener en cuenta lo que ocurre en el aula pero también lo que ocurre en la sociedad para intentar que se utilice en clase aquello que más motiva al alumnado fuera del aula, para mejorar la motivación y aprendizaje de los alumnos. De esta forma las redes sociales ya han sido estudiadas por numerosos autores como medios formativos y complementarios al aula (Adams, Raes, Montrieux, & Schellens, 2018; Hortigüela Alcalá & Pérez Pueyo, 2015) dado su gran uso dentro del tiempo de ocio de los niños y jóvenes.

Silvero, señala la necesidad de dotar al alumnado de autonomía, guiando y facilitando la adquisición de conocimientos, fomentando un aprendizaje activo de los estudiantes y potenciando los procesos que impliquen la autogestión de lo aprendido, generando un buen clima para el aprendizaje en el que predomine el respeto mutuo (Silvero Miramón, 2006).

Pero es sin lugar a dudas la motivación, una de las principales variables psicológicas protagonistas para mejorar el aprendizaje del alumnado pudiendo incluso mejorar los resultados académicos (Schulz, 2016; Schunk, 2012).

Un medio que resulta adecuado para favorecer la motivación del alumnado y combatir el aburrimiento o la rutina, es el juego. El juego es una característica de la especie humana (Huizinga, 1984). El ser humano ha disfrutado siempre con el juego, desde que nacemos lo usamos como un gran modo de aprendizaje, incluso en la vejez, con juegos más tranquilos o pausados, se usa para la búsqueda del placer en el tiempo de descanso. Así surge la necesidad del uso de los juegos en el aula de Educación Física, entendido como una forma divertida y amena de trabajar los contenidos y competencias de las diferentes materias, siguiendo los principios que rigen el juego pero manteniendo en todo momento el carácter formal de todo proceso de enseñanza-aprendizaje, basado en una planificación de las actividades, control y seguimiento de estas y vinculación completa con las competencias y resultados de aprendizaje previamente establecidos en las guías docentes y programaciones del docente. Todo ello, buscando como fin último la mejora de la motivación de los estudiantes hacia el estudio de la materia y comprensión de los contenidos.

Por todo esto, los juegos o deportes alternativos pueden ser una herramienta ideal para trabajar diferentes aspectos didácticos y educativos.

## 4. OBJETIVOS DEL PROYECTO

### 4.1. ¿Qué fines, metas, objetivos propone el proyecto?

Se propone una situación de aprendizaje que tiene como objetivo principal estimular y motivar al alumnado para que sea capaz de alcanzar el desarrollo adecuado de las competencias que se necesita para finalizar la etapa y le capacite funcionalmente para la participación activa en la vida real.

Esta situación de aprendizaje fomentará desde un punto estimulante y motivador, el desarrollo de las competencias a desarrollar a lo largo de la etapa de Educación Primaria, habilidades que capacitarán al alumnado para su día a día.

El alumnado **aprenderá estrategias propias de contextos lúdicos y deportivos** (cooperación/oposición). Además, los deportes alternativos, como el *Muggle Quidditch*, son muy adecuados por lo que tienen de novedosos, por ofrecer diferentes oportunidades de aprendizaje motriz y por obligar a sus jugadores a partir de niveles homogéneos (Virosta, 1994) y (Barbero, 2000). Por otra parte, los niños y niñas gozarán de las ventajas psicosociales que otorga esta práctica lúdico-deportiva. Del mismo modo verán incrementada su **competencia motriz** al poner en práctica sus habilidades motrices básicas y específicas en diferentes situaciones lúdico-deportivas.

Además, el alumnado aprenderá a resolver retos motrices, donde tendrá que demostrar intencionalidad estratégica usando los conocimientos propios de la Educación Física y de otras áreas a través del trabajo grupal, actitudes de ayuda, colaboración con sus compañeros/as; usando las habilidades motrices básicas y las nociones topológicas, sin olvidar el aseo personal. Todo ello a través de diferentes retos, para que el alumnado aplique sus conocimientos y trate de darles solución ampliando su bagaje motriz. La finalidad de esta SA será la creación de un buen ambiente de cooperación en el grupo clase, con sentido de equipo, de respeto, de aceptación de las diferencias individuales y colectivas, las puestas en común, la toma de decisiones y el consenso de manera que se puedan evitar o reducir al mínimo los conflictos que puedan surgir.

Mediante esta propuesta innovadora, se desarrollará contenidos curriculares relacionados de manera directa con: acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición: el *Quidditch*: sus orígenes y las reglas de juego, gestos técnico-tácticos del *Quidditch*, ejercicios destinados al aprendizaje de la carrera, lanzamiento y fintas, la creación de situaciones que mejoren conjuntamente el comportamiento técnico-táctico - (1x1, 2x2, 3x3), la adaptación del deporte del adulto al niño (pre-deporte o deporte adaptado, el respeto y cuidado por el material y las instalaciones, y aceptar las posibilidades y/o limitaciones de los demás).

De entre los aprendizajes esperados se pretende comprobar que el alumnado es capaz de ejecutar las

diferentes habilidades motrices básicas (desplazamientos, giros, lanzamientos y recepciones) y genéricas (conducciones) en entornos habituales así como resolver retos en situaciones motrices, demostrando intencionalidad estratégica en situaciones de componente lúdico, todo esto con actitudes de: ayuda, colaboración, cooperación con los distintos miembros de su grupo y respetando los acuerdos y normas establecidos en ellos para así aprender a adoptar conductas favorecedoras de la relación con las demás personas, de forma asertiva e inclusiva y aprender a utilizar en las actividades físico – motrices los conocimientos propios de la Educación Física (nociones topológicas, higiene postural, cooperación, relajación ...).

En este sentido el desarrollo de la capacidad de reflexión y análisis del alumnado debe ser la base de las propuestas didácticas, para conseguir que el alumnado sea capaz de adquirir ciertas habilidades para extrapolar sus conocimientos a otras situaciones. Por tanto, será importante la participación e interacción de los alumnos de forma activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta Situación de Aprendizaje se relaciona con los **objetivos de etapa**: ya que hace referencia a los valores y normas de convivencia, hace referencia al trabajo individual y en equipo que hace referencia a la resolución pacífica de conflictos y especialmente, hace referencia a la salud, la EF y el deporte. Se vincula con el trabajo de competencias clave, como son: **competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** puesto que en los juegos planteados, los alumnos deberán desenvolverse en el entorno de manera adecuada y eficaz, resolviendo problemas motores, **aprender a aprender**, a partir del conocimiento de sí mismo y de sus propias posibilidades y carencias, **competencias sociales y cívicas** al favorecer el desarrollo de actitudes de cooperación y trabajo en equipo, **sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, al favorecer la capacidad de transformar las ideas en actos.

Se vincula especialmente con el desarrollo de las inteligencias múltiples: Corporal-Cinestésica, Espacial e interpersonal.

Entre los objetivos didácticos de la SA, señalamos: Adquirir un conocimiento global del juego del Quidditch, Conocer el origen y la evolución del Quidditch, Practicar las destrezas específicas del Quidditch e iniciarse en la práctica del juego, Conocer y practicar las nociones de atacante y defensor, según se esté o no en posesión del balón, Trabajar y poner en práctica los elementos técnicos y tácticos básicos para que su desarrollo facilite las acciones dentro del juego, Participar de forma activa en la práctica de juegos y deportes de equipo, Respetar a los compañeros, adversarios, árbitro, saber ganar y perder.

También me gustaría proponer otros objetivos didácticos que creo que son también importantes de

mencionar tales como:

1. Conocer y respetar las habilidades individuales y de los compañeros, buscando una resolución pacífica de los posibles conflictos surgidos mediante el diálogo.
2. Desarrollar habilidades individuales teniendo en cuenta los diferentes roles y responsabilidades individuales y grupales.
3. Actuar de forma coordinada para resolver retos cooperativos en pequeño y gran grupo.
4. Resolver los diferentes retos teniendo en cuenta el espacio y el tiempo
5. Seleccionar y combinar las habilidades físicas básicas necesarias adaptadas a las condiciones de los retos.
6. Incrementar su repertorio motriz mediante la iniciativa en la resolución coordinada de los retos.
7. Respetar las normas del aula y las normas específicas del Quidditch.

#### **4.2 ¿Para qué se propone esta innovación?**

Estamos finalizando el curso escolar y los alumnos están motivados y contentos, ya han trabajado las habilidades y capacidades físicas básicas durante el curso por lo que esta situación de aprendizaje tendrá como finalidad que los alumnos aprendan más sobre los deportes alternativos. LA percepción espacial es un contenido fundamental y que está muy presente en nuestra vida cotidiana (estamos continuamente calculando las distancias para salvar los obstáculos y adaptando la velocidad al espacio). El área de Educación Física debe favorecer la adquisición de las capacidades perceptivo-motrices del alumno.

Estas capacidades se estructuran desde dos ámbitos de conocimiento: el propio cuerpo y el entorno. Este tipo de actividad física se desarrolla en unas coordenadas espaciales concretas y por eso es muy importante que los alumnos exploren el espacio en el que interactúan respecto a los objetos y compañeros que los rodean. Por todo ello el trabajo de esta situación de aprendizaje se centrará en el desarrollo de las nociones asociadas a relaciones espaciales y al uso del espacio utilizando el juego como elemento vehicular para la adquisición de nuevas capacidades.

### **5. METODOLOGÍA**

#### **5.1 Procedimiento/estrategia de intervención.**

La ambientación de toda la Propuesta innovadora, tiene una influencia importante en la metodología. Se trata de un deporte alternativo “mágico” que tiene una cierta complejidad en su desarrollo (de ahí que se haya escogido el último nivel de Primaria) ya que se suceden diferentes actuaciones asociadas a los roles de cada jugador (Cazadores, golpeadores,

guardianes y buscadores).

Los personajes del universo ideado por *J.K. Rowling* se sitúan en un colegio de magia denominado *Hogwarts*. En este colegio los estudiantes se agrupan en cuatro casas (*Gryffindor*, *Hufflepuff*, *Slytherin* y *Ravenclaw*). Cada curso escolar compite por la Copa de las Casas, premio anual otorgado a la casa que tenga más puntos. Estos puntos son otorgados por los profesores como consecuencia de respuestas o buenas acciones. Así pues, se utilizarán los **agrupamientos** que hagamos durante la primera sesión a lo largo de toda la Propuesta, utilizando la misma estructura de las casas de *Hogwarts*. Esto permitirá dinamizar el desarrollo de las sesiones, crear vínculos entre el alumnado perteneciente a cada casa y favorecer el afianzamiento de comportamientos respetuosos.

A pesar de que el desarrollo de las sesiones tiene como principal eje vertebrador el aprendizaje del *Muggle Quidditch*, toda la Propuesta se plantea como un **juego de rol colectivo** ambientado en el Colegio *Hogwarts*. Dicho juego de rol consiste en una competición por equipos en los que cada jugador podrá sumar puntos de experiencia a su equipo en diferentes momentos, durante las sesiones de Educación Física o fuera de ellas. También pueden recibir puntos de equipo por determinadas acciones grupales, como vestir todo el grupo con los colores de su Casa, llevar todos ellos las pulseras identificativas, realizar una determinada actividad física durante el recreo o llevar todo el equipo a un almuerzo saludable. Al superar una determinada cantidad de puntos de experiencia recibirán un premio relacionado con la actividad física, como una sesión de patinaje, una marcha en bicicleta o una fiesta del agua en una piscina. Por el contrario, se establecen los puntos de salud, que pueden perder por el contacto con los *Sedentores*, por no traer el almuerzo saludable o por no participar en las actividades delequipo.

El *Muggle Quidditch* es un deporte complejo en el que se suceden diferentes acciones en función de los roles de cada jugador. Por ello, aunque la **estrategia en la práctica** será mixta, la estructura de algunas sesiones es analítica pura, fusionándose todas las partes en la última sesión. Así, en cada sesión (de la segunda a la quinta) iremos introduciendo un nuevo elemento del *Muggle Quidditch* relacionándolo con las habilidades motrices que demanda la interacción con el mismo:

- Primera sesión: Creación de grupos, nombre de los equipos y creación del baile representativo.
- Segunda sesión: Desplazamientos “condicionados “ (con las escobas).
- Tercera sesión: Lanzamientos y recepciones (*Quaffle*).
- Cuarta sesión: Fintas, esquives y amagues (*Bludgers*).
- Quinta sesión: Desplazamientos (*Snitch*).

- Sexta sesión: Práctica del *Muggle* Quidditch.

## 5.2 Modelos de enseñanza

En cuanto a los **modelos de enseñanza**, se utilizará fundamentalmente la resolución de problemas y el descubrimiento guiado. Estamos presentando un nuevo juego deportivo al alumnado, por tanto deberán enfrentarse a las diferentes situaciones en las que se encuentren sin tener ideas previas técnico-tácticas. Así, irán descubriendo por ellos mismos las opciones más efectivas en cada momento a través de la experimentación. Teniendo en cuenta la clasificación de los estilos de enseñanza que establece Delgado Noguera (1991), esta propuesta se basa en cuatro: (1) asignación de tareas (2) grupos reducidos, (3) resolución de problemas, y (4) descubrimiento guiado.

- Asignación de tareas: el punto de referencia es la autonomía del alumno en el proceso, donde una vez recibido el primer estímulo, el alumno debe ir tomando las decisiones que considere, sin una intervención directa por parte del profesor. Fomentando una mayor responsabilidad en el alumno. Este modelo fomentará la autonomía y la responsabilidad individual del alumnado en el trabajo en equipo.
- Grupos reducidos: la participación del alumnado es la base de este estilo de enseñanza. Cada alumno tiene un rol que desempeñar en el grupo de trabajo, que irán variando para poder adquirir las habilidades y destrezas que caracteriza cada rol.
- Resolución de problemas: este estilo plantea al alumno un problema, el cual no tiene una sola solución correcta, son múltiples las opciones de resolución. Se consigue un gran desarrollo de la capacidad de organización y la toma de decisiones sobre el aprendizaje de forma autónoma, por parte del alumnado. Además de fomentar la reflexión sobre la actividad motriz.
- Descubrimiento guiado: el profesor muestra a los alumnos el objetivo que se debe conseguir en cada una de las actividades, pero no les indica las operaciones a realizar. Les guía a través de preguntas, por lo que el alumno deberá descubrir, a partir de sus conocimientos previos, las ejecuciones u operaciones adecuadas a realizar para la consecución del objetivo propuesto.

La metodología se orientará hacia las capacidades, hacia el «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos, dentro y fuera del aula, de forma que el tratamiento integrado de los contenidos de la etapa educativa faciliten la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. (Decreto 26/2016, p. 34214)

Las capacidades del alumnado deben ser el punto de partida que debe tener la metodología, para conseguir que la propuesta se adapte a la realidad a la que va dirigida e integre todos los elementos

didácticos. En este caso, la propuesta tendrá en cuenta: los principios metodológicos de la etapa y las orientaciones del área de Educación Física, los estilos de enseñanza, el tipo de modelo de sesión y la atención a la diversidad.

### **5.3 Agrupamientos**

Las agrupaciones utilizadas para esta propuesta han sido realizadas de forma analítica, buscando la creación de grupos equilibrados heterogéneos y que sigan la regla del cuatro. Debido a que se trata de una propuesta centrada en el trabajo en equipo, es esencial que las agrupaciones sean las adecuadas para el correcto desarrollo de las sesiones.

Teniendo en cuenta el número de alumnos de la clase seleccionada, las recomendaciones pedagógicas sobre el trabajo en grupos en las metodologías activas y participativas y las reglas del juego en cuestión, los grupos están conformados por pocos integrantes y variables. Para la última sesión se contará con dos grupos de siete alumnos cada uno, con la correspondiente estructuración del espacio en zonas de trabajo.

### **5.4 Temporalización**

La propuesta de intervención se llevará a cabo a lo largo de seis sesiones en los dos cursos de 6º de Primaria, (A y B) durante dos sesiones semanales cada grupo de una hora por sesión. Será necesario tener en cuenta también los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado. Para 6ª se realizarán dos sesiones semanales: la primera los lunes de 12 a 13 y la segunda los miércoles de 11 a 12; para el grupo B las sesiones se impartirán los lunes de 11 a 12 y los viernes de 9 a 10 . En cuanto a la estructuración temporal destacar el modelo de sesión anteriormente especificado en el apartado de metodología.

## **6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Es necesario hablar de inclusión, en busca de dar respuesta a las diferentes necesidades de todo el alumnado. En términos de atención a la diversidad (1008 DECRETO 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias).

El conjunto de actuaciones y medidas educativas que deben garantizar la mejor respuesta educativa a las necesidades y diferencias de todos y cada uno de los alumnos en un entorno inclusivo, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje en contextos educativos.

Para atender a este concepto, los centros deben realizar un plan centrado en la atención a la diversidad, que debe recoger todas las actuaciones y medidas educativas que se van a tener en cuenta.

Las medidas se estructurarán en dos categorías: medidas ordinarias y medidas especializadas y extraordinarias.

En el caso específico del aula al que va dirigida la propuesta, no cuenta con ningún alumno que necesite medidas especializadas y extraordinarias de atención a la diversidad. Por tanto, seguidamente mostrar las medidas ordinarias utilizadas:

1. Planificación previa de todas las acciones docentes, teniendo en cuenta el momento de ejecución, las características de nuestro alumnado y los recursos disponibles.
2. Adaptaciones metodológicas según el desarrollo del proceso, partiendo de un método flexible y abierto a modificaciones.
3. Propuestas flexibles con un gran abanico de respuestas, según las necesidades y donde se potencie el andamiaje.
4. Organización temporal y espacial clara, sencilla y práctica. Donde no se encasillen las experiencias y los momentos.

## **7. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

Este apartado se centrará en el diseño de una propuesta de intervención en el área de Educación Física. Se presentarán las sesiones propuestas y la evaluación que se va a llevar a cabo y como será la puesta en práctica. A continuación, se expone mediante tablas el contenido de cada sesión.



|                     |                       |  |            |                  |   |
|---------------------|-----------------------|--|------------|------------------|---|
| <b>Sesión 1</b>     |                       | <b>“Welcome wizards”</b>   |            |                  |   |
| <b>Agrupaciones</b> |                       | Gran grupo (GG)<br>Grupos de 4   |            | <b>Curso</b>     | 6° Educación Primaria                   |
| <b>Espacio</b>      | Aula/Patio/<br>cancha | <b>Duración</b>  | 60 minutos | <b>Contenido</b> | Trabajo en equipo e identidad de equipo |
| <b>Metodología</b>  |                       | Asignación de tareas y grupos heterogéneos   |            |                  |   |
| <b>Evaluación</b>   |                       | Cuaderno del maestro y Ficha de seguimiento grupal   |            |                  |   |
| <b>Materiales</b>   |                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Material de ambientación.</li> <li>- Vídeo explicativo o presentación. Carteles con las reglas y normas.</li> <li>- Recipientes para puntos/puntos (en caso de no optar por un sistema digital).</li> <li>- Tarjetas con emblemas de las casas (tantas como alumnos).</li> <li>- Capas de <i>Sedentores</i>.</li> </ul> |            |                  |   |

|                      |   |
|----------------------|---|
| <b>Observaciones</b> | Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad. Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por los Sedentores. Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (en función de la acción). Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción). |
|----------------------|---|

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### Sesión 1. “ Welcome wizards”

Objetivos principales de la sesión:

1. Conocer las principales normas del Muggle Quidditch
2. Motivar al alumnado a descubrir y disfrutar nuevas experiencias motrices.

**RETO.** El alumnado va a ir hasta un lugar mágico así que tienen que lograr llegar hasta allí sin hacer ruido y sin que nadie los vea. Si alguien los ve deben pararse como estatuas hasta que dejen de mirarlos.

**(10) MOMENTO DE ENTRADA.** -Vídeo de presentación/motivación. Puede ser sustituido por una representación del maestro en un espacio ambientado en el mundo de *Harry Potter*, explicando las claves más importantes de la nueva Propuesta. Evaluación previa de conocimientos. Se explican las reglas fundamentales de la competición *La Copa de las Casas* y de las reglas del *Muggle Quidditch*. Para ahorrar tiempo se pueden entregar con anterioridad o pedirles que vean algún vídeo como los siguientes:

<https://www.youtube.com/watch?v=YA-DizT6SFMhttps://youtu.be/39ZR90LE318>

#### **(35) MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.**

- Las Casas de Hogwarts. Se esconden tarjetas con los emblemas (león, serpiente, águila y tejón) de cada una de las cuatro Casas de *Hogwarts*. Deben agruparse imitando el movimiento del animal que le toque a cada uno.
- El ataque de los Sedentores. Los *Sedentores* son seres que arrastran al alumnado al sedentarismo quitándoles puntos de vida. Para evitarlo los alumnos deben escapar de ellos y agruparse siempre por Casas en número superior al número de *Sedentores*. El que la liga se pone una capa negra y persigue a los demás. Puede haber tantos *Sedentores* como capas se tengan.
- ¡Somos un equipo! Para fomentar el sentimiento de pertenencia al grupo, cada Casa debe inventarse un slogan y un baile representativo que practicarán a continuación. Se valorará la originalidad y la participación de todo el grupo.

**(15) MOMENTO DE DESPEDIDA.** Todos juntos celebran una fiesta de bienvenida al curso en *Hogwarts*.

- Pueden practicar el baile que han inventado en el juego anterior.
- Hablamos sobre lo que esperamos de la Propuesta, si tiene algo que ver con Educación Física o el deporte, si creemos que va a servirles para algo.
- Se les propone buscar/descubrir diferentes deportes fantásticos escondidos en otros libros.

|                      |              |   |            |                  |                       |
|----------------------|--------------|---|------------|------------------|-----------------------|
| <b>Sesión 2</b>      |              | <b>“Nmbus 2000” ;tu escoba!</b>   |            |                  |                       |
| <b>Agrupaciones</b>  |              | Gran grupo (GG)<br>Grupo fijo(GFIJ)   |            | <b>Curso</b>     | 6º Educación Primaria |
| <b>Espacio</b>       | Patio/cancha | <b>Duración</b>   | 60 minutos | <b>Contenido</b> | Destrezas básicas     |
| <b>Metodología</b>   |              | Grupos heterogéneos, resolución de problemas, aprendizaje guiado y asignación de tareas   |            |                  |                       |
| <b>Evaluación</b>    |              | Cuaderno del maestro y Ficha de seguimiento grupal  |            |                  |                       |
| <b>Materiales</b>    |              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escobas voladoras (una por alumno/a).</li> <li>- Material para el circuito (aros, bancos suecos, conos, picas...).</li> <li>- Petos de colores.</li> </ul>   |            |                  |                       |
| <b>Observaciones</b> |              | Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad. Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por <i>los Sedentores</i> si estos aparecen en un momento de la sesión. Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (en función de la acción). Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción). |            |                  |                       |

## Sesión 2. “Nmbus 2000 ¡tu escoba!”

### Objetivos de la sesión.

1. Conocer y practicar los desplazamientos condicionados que se producen en el *Muggle Quidditch*
2. Trabajar algunas habilidades físicas básicas mediante retos cooperativos utilizando diferentes materiales.

**RETO.** Salen "volando" con sus “escobas”. Tiene que parecer que lo hacen de verdad (aire en la cara, oscilación por el viento, trayectorias, curvas...).

### (10') MOMENTO DE ENTRADA.

- Las escobas. Corren por todo el campo y a la señal cogen una escoba (estarán repartidas por el suelo en un número menor al de participantes) y se desplazan con ella entre las piernas. El que no tiene escoba persigue a los demás para intentar coger una. Variantes en función del número de perseguidores.
- ¿Te subes a mi escoba? Mitad de escobas que de participantes. Se montan unos y van a recoger a los demás para darles una vuelta. Luego cambian de rol.

### (35') MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

- Prácticas de vuelo. Se sitúan sobre sus escobas y se agachan de forma correcta para cogerla. Despegan con su escoba y vuelan libremente. Después intentan
- volar en formación (parejas, tríos, grupos ...). Responden a las órdenes dadas por el instructor de vuelo (subir altura, bajar altura, izquierda, derecha, túnel .).
- Aterrizan saltando desde alguna altura superior.
- Prácticas en el aeródromo. Circuito con saltos, equilibrios, zig-zag, cuclillas, etc ...
- Es muy importante que los alumnos se familiaricen con este tipo de desplazamientos condicionados. En algunos momentos puede resultar peligroso ya que la escoba puede hacerles tropezar. Por ello deberán explicarse las pautas para evitar caídas peligrosas.
- Persecuciones locas. Las diferentes Casas se retan en persecuciones uno a uno, por parejas, por tríos...

### (15') MOMENTO DE DESPEDIDA:

- El baile del campeón. La casa que más puntos haya logrado en la sesión tiene derecho a realizar el baile que inventaron en la primera sesión.
- Regresamos al hangar de escobas. Vuelven al gimnasio para "aparcar" las escobas. ¿cómo podríamos bajarnos de ellas. Hablamos acerca de las dificultades de desplazarse con una escoba entre las piernas.

|                     |              |   |              |                  |   |
|---------------------|--------------|---|--------------|------------------|---|
| <b>Sesión 3</b>     |              | <b>“La Quaffle es tu amiga, ¡ámala!”</b>  |              |                  |   |
| <b>Agrupaciones</b> |              | Gran grupo (GG)<br>Grupo fijo(GFIJ)<br>Individual (TIND)  | <b>Curso</b> |                  | 6º Educación Primaria                       |
| <b>Espacio</b>      | Patio/cancha | <b>Duración</b>   | 60 minutos   | <b>Contenido</b> | Desplazamientos, lanzamientos y recepciones |
| <b>Metodología</b>  |              | Grupos homogéneos, resolución de problemas, aprendizaje guiado y asignación de tareas   |              |                  |   |
| <b>Evaluación</b>   |              | Cuaderno del maestro y Ficha de seguimiento grupal  |              |                  |   |
| <b>Materiales</b>   |              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quaffles (balones de voleibol o similares). La mitad de balones que de alumnos/as.</li> <li>- Escobas voladoras (una por cada alumno/a).</li> <li>- Aros.</li> <li>- Petos de colores</li> </ul> |              |                  |   |

|                      |  |
|----------------------|--|
| <b>Observaciones</b> | Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad. Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por los Sedentores si estos aparecen en un momento de la sesión. Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (en función de la acción). Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción). |
|----------------------|--|

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

## Sesión 3: “La Quaffle es tu amiga ¡ámala!”

Objetivos principales de la sesión.

1. Conocer la función de la *Quaffle* y su influencia en el juego.
2. Practicar pases, lanzamientos, recepciones e interceptaciones condicionados por el uso de un implemento (escoba).
3. Trabajar ciertas habilidades físicas básicas en pequeño grupo en la resolución de diferentes retos cooperativos

**RETO.** Realizar el desplazamiento hasta el espacio de E.F. llevando una *Quaffle* entre cada dos alumnos/as sin tocarla con las manos y sin que se les caiga al suelo.

**(10')** MOMENTO DE LA ENTRADA.

- Conocemos la Quaffle. Es una pelota similar a la de voleibol. Se explica su función en el juego. Sirve para anotar al entrar por los aros. Solamente los cazadores pueden manejarla y los guardianes pararla.
- "Quaffleando". Se van pasando la *Quaffle* unos a otros por el campo. Posteriormente lo harán a mayor velocidad y, por último, con escobas entre las piernas.

**(35')** MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.

- i Quaf/le va! Por parejas, uno se sitúa en una marca con una *Quaffle* y otro se sitúa a su lado. A la señal "*brooms up*" sale corriendo con la escoba entre las piernas hasta una zona de recepción. Cuando el maestro/a dice "*Quaffle* va el que la tiene en las manos debe realizar un lanzamiento directo hasta su compañero.

Variante: cambiar las distancias Y poner oposición.

- La Quaffle pasa por todos. Cada Casa forma un equipo. Tienen que lograr pasarse la *Quaffle* sin que los miembros del equipo contrario la toquen. Si consiguen que todos los miembros del equipo reciban la pelota se anotan los puntos que se establezcan. Al anotar, la pelota cambia de bando. Un jugador con la *Quaffle* en las manos no puede desplazarse. Variante: que puedan dar hasta tres pasos con la pelota en las manos. Otra variante podría ser *el juego de los diez pases*.

- Afinamos puntería. Se colocan por tríos. Cada trío tiene un balón y un aro. Dos jugadores se sitúan a una distancia entre seis y diez metros. En medio se coloca el tercer jugador sosteniendo el aro por encima de su cabeza. Los jugadores de los extremos se lanzarán el balón procurando que pase por el aro.

- Quiero ser como Jocelind Wadcock. J.W. es la cazadora que ostenta el récord de anotaciones en un partido de *Quidditch*. Para llegar a ser como ella practican el lanzamiento.

Variante: Se pueden colgar aros del larguero de una portería, pintarlos en la pared, lanzar contra objetos..

**(15')** MOMENTO DE DESPEDIDA.

1. El baile del campeón. La casa que más puntos haya logrado en la sesión tiene derecho a realizar el baile que inventaron en la primera sesión.
2. Regresamos al hangar de escobas. Vuelven al gimnasio para "aparcar" las escobas y dejar las *Quaffles*. Reflexionamos acerca de la dificultad de dar o recibir pases con una escoba entre las piernas..

|                     |                       |   |              |                  |                       |
|---------------------|-----------------------|---|--------------|------------------|-----------------------|
| <b>Sesión 4</b>     |                       | <b>“Esquivando Bludgers!, es fácil si sabes como...”</b>  |              |                  |                       |
| <b>Agrupaciones</b> |                       | Gran grupo (GG)<br>Grupo fijo (GFIJ)<br>Individual  | <b>Curso</b> |                  | 6º Educación Primaria |
| <b>Espacio</b>      | Aula/Patio/<br>cancha | <b>Duración</b>   | 60 minutos   | <b>Contenido</b> | Desplazamientos       |
| <b>Metodología</b>  |                       | Grupos heterogéneos, resolución de problemas, aprendizaje guiado y asignación de tareas   |              |                  |                       |
| <b>Evaluación</b>   |                       | Cuaderno del maestro y Ficha de seguimiento grupal  |              |                  |                       |
| <b>Materiales</b>   |                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bludgers (balones de dodgeball, balón prisionero o similares). La mitad de balones que de alumnos/as.</li> <li>- Escobas voladoras (una por cada alumno/a).</li> <li>- 2 cuerdas y 2 ladrillos, o en su defecto otros objetivos móviles como cualquier tipo de balón.</li> <li>- - Petos de colores</li> </ul> |              |                  |                       |

|                      |   |
|----------------------|---|
| <b>Observaciones</b> | Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad. Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por los Sedentores. Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (en función de la acción). Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción). |
|----------------------|---|

#### Sesión 4. “¡Esquivando Bludgers!, es fácil si sabes como...”

Objetivos principales de la sesión .

1. Conocer la función de las *Bludgers* y su influencia sobre el juego.
2. Practicar las fintas, los amagues y las esquivas condicionados por el uso de un implemento (escoba).

Trabajar ciertas habilidades físicas básicas con limitaciones de sentidos y

1. extremidades en pequeño grupo de forma cooperativa utilizando ciertos materiales deportivos

**RETO.** Realizar el desplazamiento hasta el espacio de Educación Física llevando una *Bludger* entre cada dos alumnos sin tocarla con las manos y sin que se les caiga al suelo.

#### (10') MOMENTO DE ENTRADA

- Conocemos las Bludgers. Son unas pelotas similares a las de dodgeball o a las de balón prisionero. En el *Muggle Quidditch* se usan tres. Se explica su función en el juego. Sirven para noquear a los jugadores del equipo contrario. Solamente los golpeadores pueden manejarla.
- "Bludgerando". Se reparten varias *Bludgers* por el campo y se les pide que intenten golpearse unos a otros. Con la pelota en la mano solamente se pueden dar 3 pasos. Si te alcanza una *Bludger* debes quedarte paralizado hasta que te salven (te llegue una *Bludger*). A continuación se introducen las escobas en los desplazamientos.

#### (35') MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

- Los caza-cazadores. Dos Casas enfrentadas, una pista polideportiva y tres *Bludgers*. Ganará puntos aquella que logre eliminar (golpear) a todos los miembros de la otra Casa. Los miembros golpeados esperarán en un calabozo donde pueden ser salvados.

*Variante: los dos equipos golpean o solamente uno de ellos.*

*Variante: se puede correr con la pelota 1 correr botando o no correr con ella en las manos.*

- El callejón infernal. En *Hogwarts* hay muchos pasadizos y corredores, algunos llenos de peligros. Se hace un pasillo de unos 10 metros de ancho. A lo largo de él, a ambos

lados, se colocan los miembros de una Casa, cada uno con una *Bludger*. Los miembros de otra Casa intentarán atravesarlo "volando" con sus escobas sin ser alcanzados. Cada uno que lo consiga ganará puntos para su casa.

*Variante: dos casas lanzan y otras dos intentan pasar.*

- Los retos. Una pista polideportiva, 3 valientes cazadores con una *Quaffle* en su poder en un extremo y 2 intrépidos golpeadores con una *Bludger* en el otro.
- El objetivo de los primeros es llevar la *Quaffle* hasta el fondo contrario y lograr puntos para su casa. El de los segundos, evitarlo a golpe de *Bludger*. Cuando una *Bludger* toca a un jugador queda "noqueado" y debe ir hasta el fondo para recuperarse. No se puede correr con ninguna de las pelotas en las manos

*Variante: con escobas o sin ellas. Pudiendo correr con las pelotas en su poder*



- *Quiero ser como Gwenog Jones.* G.J. fue una célebre capitana y golpeadora del equipo galés de *Quidditch*. Para ser como ella deben afinar muy bien la puntería. Se coloca un ladrillo atado a una cuerda en una portería y se hace oscilar. Desde 5 metros lanzan la *Bludger* hacia el objetivo. Por cada acierto reciben puntos para su Casa.

*Variante: cualquier juego que se nos ocurra con blancos móviles. \*Por ejemplo, por tríos uno lanza un balón hacia arriba y otro intenta alcanzarlo con su Bludger. En frente se coloca un tercer jugador para ir a buscar la pelota y probar suerte en la siguiente oportunidad.*

#### **(15) MOMENTO DE DESPEDIDA.**

El baile del campeón. La casa que más puntos haya logrado en la sesión tiene derecho a realizar el baile que inventaron en la primera sesión. Regresamos al hangar de escobas. Vuelven al cuarto del material para "aparcar" las escobas y dejar las *Bludgers*. Reflexionamos acerca de la dificultad de lanzar una pelota o intentar esquivarla con una escoba entre las piernas.

|                     |                       |  |              |                       |                 |
|---------------------|-----------------------|--|--------------|-----------------------|-----------------|
| <b>Sesión 5</b>     |                       | <b>“La clave está en atrapar la Snitch dorada”</b>   |              |                       |                 |
| <b>Agrupaciones</b> |                       | Gran grupo (GG)<br>Grupo fijo (GFIJ)<br>Individual   | <b>Curso</b> | 6º Educación Primaria |                 |
| <b>Espacio</b>      | Aula/Patio/<br>cancha | <b>Duración</b>  | 60 minutos   | <b>Contenido</b>      | Desplazamientos |
| <b>Metodología</b>  |                       | Grupos heterogéneos, resolución de problemas, aprendizaje guiado y asignación de tareas  |              |                       |                 |
| <b>Evaluación</b>   |                       | Cuaderno del maestro y Ficha de seguimiento grupal   |              |                       |                 |
| <b>Materiales</b>   |                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 10/12 dibujos de <i>Snitches Doradas</i>.</li> <li>- 3 calcetines largos amarillos y 3 pelotas de tenis.</li> <li>- 5/10 vasos de plástico opacos y 1/2 pequeñas <i>Snitch</i> (puede servir una pelota de ping pong).</li> <li>- Petos de colores</li> </ul> |              |                       |                 |

|                      |   |
|----------------------|---|
| <b>Observaciones</b> | Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad. Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por los Sedentores. Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (en función de la acción). Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción). |
|----------------------|---|

### Sesión 5 “La clave es atrapar la Snitch dorada”

Objetivos principales de la sesión.

1. Conocer la función de la *Snitch Dorada* y su influencia sobre el juego.
2. Practicar las habilidades motrices trabajadas durante la propuesta en situaciones de juego.

**RETO.** En el trayecto hacia el espacio de Educación Física se colocan, previamente, varios dibujos de una *Snitch Dorada*. El alumnado deberá abrir bien los ojos y observar con atención durante el desplazamiento para contar cuántas *Snitches Doradas* hay escondidas. Al llegar cada Casa se pondrá de acuerdo en una respuesta. Las casas acertantes recibirán puntos.

#### (10') MOMENTO DE ENTRADA.

- Conocemos la Snitch dorada. Es una pelota de tenis metida en un calcetín amarillo que llevará un jugador neutral (*Snitch runner*) colgada en la parte trasera de su pantalón. Se les explica que en un momento dado ese jugador aparece en el juego corriendo libremente por el campo. En ese momento un jugador de cada equipo, denominados buscadores, entran en juego intentando atrapar la *Snitch*. El equipo que lo consigue se anota 30 puntos (150 en algunas versiones) y se acaba el juego.
- "Snitcheando". Previamente habremos escondido una *Snitch* (calcetín largo con una pelota de tenis) en algún lugar del patio. El jugador que la encuentre ganará puntos para su Casa. En ese momento, se la colgará y tendrá que correr hasta un refugio que hayamos señalado en el campo de juego/patio. Si llega a salvo su casa ganará más puntos. Si no llega, la casa que le quite la *Snitch* tendrá la oportunidad de intentarlo. Cambiaremos aleatoriamente el refugio para provocar la movilidad de todo el grupo.

#### (35') MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.

- Encuentra la Snitch Dorada. Los miembros de una de las Casas se sitúan en el círculo central. Tres de ellos tienen una *Snitch* atada a su cintura. Las otras casas se sitúan libremente por el campo. A la señal, los jugadores centrales intentarán que alguno de los jugadores que llevan una *Snitch* llegue a cruzar la línea de fondo. Si lo consiguen se anotan puntos. Las otras Casas deben impedirlo atrapando a los *Snitch runners*.
- Trilero Snitch. Colocamos 5 vasos boca abajo y una *Snitch* dentro de uno de ellos. Movemos los vasos. Cada Casa tiene una oportunidad de adivinar bajo qué vaso está. Si lo aciertan ganan puntos para su casa.

*Variante:* que los vasos lis muevan ellos (si consiguen engañar a los contrincantes ganarán puntos para su casa.

#### (15') MOMENTO DE DESPEDIDA.

1. *El baile del campeón.* La casa que más puntos haya logrado en la sesión tiene derecho a realizar el baile que inventaron en la primera sesión.
2. *Regresamos al hangar de escobas.* Vuelven al cuarto del material para "aparcar" las escobas y dejar las *Snitch Doradas*.
3. Reflexionamos acerca de la incertidumbre que provoca en el juego la aparición de la *Snitch*.

|                    |                       |   |              |                       |  |
|--------------------|-----------------------|---|--------------|-----------------------|--|
| <b>Sesión 6</b>    |                       | <b>“La gran final”</b>  |              |                       |  |
|                    |                       | Por equipos   | <b>Curso</b> | 6º Educación Primaria |  |
| <b>Espacio</b>     | Aula/Patio/<br>cancha | <b>Duración</b>   | 60 minutos   | <b>Contenido</b>      | Juego cooperativo en equipo, habilidades motrices básicas. |
| <b>Metodología</b> |                       | Grupos homogéneos, resolución de problemas, aprendizaje guiado y asignación de tareas   |              |                       |  |
| <b>Evaluación</b>  |                       | Cuaderno del maestro y Ficha de seguimiento grupal  |              |                       |  |
| <b>Materiales</b>  |                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 6 aros colocados en soportes verticales (o en las porterías).</li> <li>- Escobas (tantas como participantes haya).</li> <li>- Petos de colores.</li> <li>- Cintas para el pelo de colores (amarilla, azul, blanca y verde) para diferenciar los roles dentro del equipo.</li> <li>- 1 <i>Quaffle</i>.</li> <li>- 3 <i>Bludgers</i>.</li> <li>- 1 <i>Snitch Dorada</i> con un calcetín amarillo.</li> </ul> |              |                       |  |

|                      |  |
|----------------------|--|
| <b>Observaciones</b> | <p>Si no tenemos un <i>Snitch runner</i> imparcial podemos colocar detrás de cada línea de aros una mesa con 5 vasos translúcidos boca abajo y una pelota de ping-pong dentro. Cada buscador tiene una oportunidad de encontrar la <i>Snitch</i>. Si falla volverá a un lugar determinado para esperar otra oportunidad. Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad. Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por los <i>Sedentores</i> si estos aparecen en algún momento de la sesión. Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (enfunción de la acción). Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción).</p> |
|----------------------|--|

## Sesión 6. “La gran final”

### Objetivos principales de la sesión.

1. Vivenciar, en situaciones de juego real, aquellas destrezas adquiridas a lo largo de la propuesta.
2. Disfrutar practicando el deporte del Muggle Quidditch

**RETO.** El gran momento ha llegado, la gran final de la Copa del Mundo de Muggle Quidditch! El reto consiste en llegar hasta el campo de juego todos los jugadores agarrados de la mano. Lo lógico es que interpreten que son los de una sola Casa, pero si preguntan si pueden ir todos juntos agarrados o directamente lo hacen consideraremos que el reto ha sido superado.

### **(10)** MOMENTO DE ENTRADA.

Últimos ajustes. Los jugadores hacen un entrenamiento libre con el material repartido por el campo. Así podrán repartirse puestos y preparar jugadas. Se les insiste en que roten las posiciones.

### **(35)** MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE.

- Campeonato de Muggle Quidditch. Comenzamos a hacer partidos de *Muggle Quidditch*. La organización dependerá de los equipos existentes. Por cada anotación el equipo ganará 10 puntos.
- Por cada Snitch atrapada 30 puntos.
- Por cada juego ganado 150 puntos.

### **(15)** MOMENTO DE DESPEDIA.

- *Recuento de puntos y proclamación de la Casa ganadora.*
- *El baile del campeón.* La Casa que más puntos haya logrado en total tiene derecho a realizar el baile de su Casa. A continuación, cada Casa realizará el baile de otra Casa como muestra de deportividad.
- *Regresamos al hangar de escobas.* Vuelven al cuarto del material para "aparcar" definitivamente las escobas y todo el material.
- Reflexionamos acerca de las impresiones y sentimientos de toda la propuesta de aprendizaje.

## 8. EVALUACIÓN

### 8.1. Fundamentación curricular

La evaluación tomará como referencia los criterios de evaluación curriculares expuestos en la siguiente tabla.

| FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR |  |
|---------------------------|--|
| Criterios de evaluación:  |  |
| Código:                   | Descripción:   |
| PEFI06C02                 | <p><b>Resolver retos de situaciones motrices demostrando intencionalidad estratégica.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de elegir estrategias individuales y grupales para la resolución de la práctica motriz optando por la estrategia más adecuada para cumplir con el objetivo planteado, en un contexto de situaciones motrices de componente lúdico y deportivo que requieran actitudes de ayuda, colaboración y cooperación, respetando los acuerdos, normas, reglas y roles favorecedores de la relación con las demás personas de forma asertiva e inclusiva.</p>  |
| PEFI06C01                 | <p><b>Aplicar las distintas habilidades motrices básicas y genéricas a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio- temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.</b></p> <p>La finalidad de este criterio es comprobar que el alumnado es capaz de ejecutar las diferentes habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos, conducciones, transportes, botes...) para resolver las exigencias de situaciones motrices (juegos, actividades físicas, deportivas y expresivas) en entornos habituales y no habituales (como es el medio natural), ajustando su realización a sus posibilidades, a los parámetros espacio-temporales (velocidad, cadencia, limitaciones de espacio y tiempo, ampliación de espacio y tiempo,...) y los distintos estímulos (visuales, sensoriales y auditivos) que se le presenten manteniendo un correcto equilibrio postural.</p> |
| Competencias              | Aprendizajes esperados   |
| AA, CL, CSC, SIEE         | <p>Resolver retos de situaciones motrices demostrando intencionalidad estratégica en situaciones de componente lúdico, con actitudes de ayuda, colaboración.</p> <p>Cooperación con los distintos miembros de su grupo respetando los acuerdos y normas establecidos en ellos para adoptar conductas favorecedoras de la relación con las demás personas de forma asertiva e inclusiva.</p>  |

Utilizaremos la observación y la heteroevaluación. Los instrumentos de evaluación se encuentran en el siguiente apartado.

La evaluación será formativa, porque analizaremos inicialmente los conocimientos con los que cuenta el alumnado y lo compararemos con el progreso y trabajo final. El producto final será el resultado de la observación, la autodirección del alumnado en las sesiones y la adquisición de las habilidades a través del MED.

Este tipo de evaluación, continua, facilitará la detección de dificultades y servirá para ver cómo se van a ir consolidando los nuevos aprendizajes. Además ayudará a adaptar el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado y se llevará a cabo durante todo el proceso en el que el/la docente, asumirá el rol de guía y facilitador de los aprendizajes, supervisará el trabajo realizado por el alumnado y realizará las modificaciones y ajustes necesarios. Un punto importante será el transmitir al alumnado una buena retroalimentación o feedback por parte de el/la docente y de sus iguales, de tal forma que pueda ir mejorando su aprendizaje constantemente y sepa en qué momento del aprendizaje se encuentra.

A lo largo de esta situación de aprendizaje la docente hará una evaluación heterogénea de los criterios de evaluación y los estándares contenidos en estos. Se abordarán los criterios de evaluación 2 y 1 y las competencias, AA, CL, CSC, SIEE. Como técnica de evaluación el/la docente utilizará la observación sistemática y como herramientas las rúbricas de los criterios de evaluación, adaptados a partir de los establecidos por en el BOC, junto a una escala de valoración. Los productos e instrumentos de evaluación serán la elaboración de una ficha. Asimismo, se contemplará también la coevaluación y autoevaluación del alumnado mediante fichas de registro, donde deberán marcar los diferentes ítems según su frecuencia.

Se evaluará si:

- Adapta sus desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones a las situaciones motrices que plantea la propuesta, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales .
- Muestra respeto ante la diversidad de realidades corporales y de competencia motriz entre sus compañeros.
- Resuelve situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices usando los recursos adecuados, distinguiendo estrategias de cooperación y oposición.
- Valora la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
- Muestra una actitud abierta y positiva hacia la mejora de su competencia motriz.
- Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.

- Acepta el rol que le corresponda dentro del grupo y el resultado de las competencias con deportividad, colaborando activamente en el.

## **8.2 Instrumentos de evaluación**

Las técnicas y los instrumentos serán los elementos claves para la evaluación de la propuesta. Nos ayudarán a valorar su desarrollo y los aprendizajes que adquiere el alumnado. En los anexos se muestran los procedimientos con sus respectivos instrumentos de evaluación (ver Tabla 1 Anexo1)

El procedimiento utilizado para la evaluación del aprendizaje del alumnado será la observación directa durante el desarrollo de las sesiones. Este procedimiento se lleva a cabo con la aplicación de los dos instrumentos utilizados: diario del maestro y ficha de seguimiento grupal. El primer instrumento será clave para el registro de todo lo relevante sucedido en la sesión y sobre todo en las asambleas tanto inicial como final. El segundo instrumento, la ficha de seguimiento grupal, servirá para poder ir valorando el nivel de logro alcanzado en cada uno de los estándares de aprendizaje evaluables del alumnado a lo largo de las diferentes sesiones. Seguidamente se adjunta un ejemplo de la ficha de seguimiento grupal para la evaluación de los estándares de aprendizaje, destacando que los más conceptuales serán evaluados a través del diario del maestro (ver Tabla 2 Anexo2).

## **8.3 Procedimientos e instrumentos de evaluación**

Para la evaluación de la propuesta y la práctica docente cabría destacar técnicas e instrumentos específicos. Se muestran en la tabla las técnicas e instrumentos (ver Tabla 3 Anexo3).

La tabla 3 muestra que el procedimiento utilizado es la observación, tanto para el instrumento del diario del maestro como las hojas de registro de escala numérica. En cuanto al diario del maestro destacar que será esencial para poder analizar y valorar el proceso de la propuesta, consiguiendo apuntar las diferentes situaciones a mejorar. Por otro lado, destacar las hojas de registro de escalas numéricas específicas para evaluar la propuesta y la práctica docente, consiguiendo una autovaloración de la propuesta.



## 9. BIBLIOGRAFÍA y WEBGRAFÍA

1. Acaso, M. (2013). *Reduolution: hacer la revolución en la educación*. Madrid: Paidós.
2. Águeda, B. y Cruz, A. (2005). *Nuevas claves para la docencia universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Narcea.
3. Barrows, H.S. (1986). A Taxonomy of problem-based learning methods, en *Medical Education*, 20(6), 481-486.
4. Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
5. Colomina, R. y Onrubia, J. (1990). *Interacción educativa y aprendizaje escolar: La interacción entre alumnos*. En C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi (Eds.), *Desarrollo psicológico y educación* (415-436). Madrid: Alianza Editorial.
6. Contreras, O. y Gutiérrez, D. (coords.)(2017). *El Aprendizaje Basado en Proyectos en Educación Física*. Barcelona: INDE.
7. Delgado Noguera, M.A. (1991). *Los estilos de aprendizaje en Educación Física: propuesta para una enseñanza de la reforma*. ICE: Universidad de Granada.
8. Delors, J. (1994). *Los cuatro pilares de la educación*, en La Educación encierra un tesoro México: El Correo de la UNESCO. Recuperado en: [http://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918\\_9.pdf](http://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf)
9. De Miguel, M. (coord.). (2005) Metodologías de enseñanza para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior. Oviedo: Ediciones Universidad de Oviedo. Recuperado en [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiA04PYwvTfAhXC2AKHdwbDowQFjAAegQICBAC&url=https%3A%2F%2Fwww2.ulpgc.es%2Fhege%2Falmacen%2Fdownload%2F42%2F42376%2Fmodalidades\\_en\\_senanza\\_competencias\\_mario\\_miguel2\\_documento.pdf&usg=AOvVaw1DI-R4odffNZ3lhFs5cRr7](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiA04PYwvTfAhXC2AKHdwbDowQFjAAegQICBAC&url=https%3A%2F%2Fwww2.ulpgc.es%2Fhege%2Falmacen%2Fdownload%2F42%2F42376%2Fmodalidades_en_senanza_competencias_mario_miguel2_documento.pdf&usg=AOvVaw1DI-R4odffNZ3lhFs5cRr7)
10. Díaz-Aguado, M.J. (2003). *Educación intercultural y aprendizaje cooperativo*. Madrid: Pirámide.
11. Exley, K. y Dennick, R. (2007). *Enseñanza en Pequeños grupos en Educación Superior*. Madrid: Narcea.
12. Fernández-Berrocal, P., & Pacheco, N. E. (2002). La inteligencia emocional como una habilidad esencial en la escuela. *Revista Iberoamericana de educación*, (1-6).
13. Fernández-Río, J., Rodríguez, J. M., Velázquez, C. y Santos, L. (2013). *Actividades y juegos cooperativos para educar en la escuela y en el tiempo libre*. Madrid: Editorial CCS.
14. Gardner, H. (2010). *La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.
15. Goleman, D. (2005). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
16. González, M. D. C. B., Dueñas, M. S. M. (2017). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista panamericana de pedagogía*, (25), 271-275. Recuperado en <http://portalderevistasdelaup.mx/filespedagogia/journals/1/articles/259/public/259-798-1-PB.pdf>
17. Iglesias, J., González, L. y Fernández-Río, J. (coord.) (2017). *Aprendizaje cooperativo: Teoría y práctica en las diferentes áreas y materias del currículum*. Madrid: Pirámide.
18. Johnson, D.W. y Johnson, R.T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Aiqué.
19. Kim, T. W., & Werbach, K. (2016). More than just a game: ethical issues in gamification. *Ethics and Information Technology*, 18(2), 157-173. Recuperado en [https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1051&context=lgst\\_papers](https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1051&context=lgst_papers)
20. Labrador, M<sup>a</sup>. J. y Andreu, M<sup>a</sup>. J. (2008). Metodologías activas: Grupo de innovación en metodologías activas (GIMA). *Universidad Politécnica de Valencia*. Valencia: Editorial UPV.
21. L'Ecuyer, C. (2013). *Educación en el asombro. ¿Cómo educar en un mundo frenético e hiperexigente?* Barcelona: Plataforma Editorial.
22. López, G. (2012). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e Investigación*. (22), 41-60. Recuperado en <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/9053>
23. López, V. M., Pedraza, M. A., Ruano, C. y Sáez, J. (coords.) (2016). *Programar por Dominios de Acción Motriz en Educación Física*. Buenos Aires. Miño y Dávila.
24. Malaguzzi, L. (1994). Your image of the child: Where teaching begins. *Child Care Information Exchange*, 52-58.

27. Marban Prieto, J.M. (2008). Memoria del Plan de Estudios del título de grado maestro-maestra en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid. 27-37.
28. Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, L., & Guitert, M. (2015). Play the Game: gamification and healthy habits in physical education. *Apunts. Educación Física y Deportes*, (119), 1.
29. Mora, F. (2015). *Neuroeducación: solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial.
30. Robinson, K. (2015). *Escuelas creativas: La revolución que está transformando la educación*. Barcelona: Grijalbo.
31. Sánchez-Rivas, E. y Pareja-Prieto, D. (2015). La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). *Innovaciones con tecnologías emergentes*. Málaga: Universidad de Málaga.
32. Stufflebeam, D. y Shinkfield, A. (1995). *Evaluación sistemática - Guía teórica y práctica*. Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. España: Ediciones Paidós Ibérica.
33. Tonucci, F. (2001). *La ciudad de los niños: un modo nuevo de pensar la ciudad*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
34. Pareja, I. D. U. (2010). Motricidad infantil y desarrollo humano. *Educación física y deporte*, 20(1).
35. Piaget, J. (1983). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique.
36. Pujolàs, P. (2017). *Aprender juntos alumnos diferentes: Los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO.
37. Prieto, L. (2006). Aprendizaje activo en el aula universitaria: el caso del aprendizaje basado en problemas, en *Miscelánea Comillas. Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 64 (124) ,173-196. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2150712>
38. Velázquez, C., Fraile, A., López, V. M. (2014). Aprendizaje cooperativo en Educación Física. *Movimiento: revista da Escola de Educação Física*, 1(20), 239-259. Recuperado en <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/download/40518/28352>
39. Vigotsky, L.S (2010). *Pensamiento y Lenguaje*. Traducción de José Pedro Tosaus Abadía; nueva edición a cargo de Alex Kozulin. Barcelona: Paidós.

### 9.1 Bibliografía y webgrafía de la situación de aprendizaje.

1. BARBEROÁLVAREZ, J.C. (2000) Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 2000, n 22. Recuperado el 13/07/16 desde <http://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm>
2. BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona, España: INDE
3. ROWLING, J.K. *Quidditch a través de los tiempos {2001}*. Ediciones Salamandra. Mallorca.
4. VARIOS AUTORES: "Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas". (2006) MEC, Madrid.
5. VIROSTA MERINO, A. (1994). *Deportes alternativos en el ámbito de la Educación Física*. Madrid, España: GVMNOS



## ANEXOS

### Anexo1

Tabla 1. Procedimientos e instrumentos para la evaluación del aprendizaje.

| PROCEDIMIENTOS | INSTRUMENTOS                |
|----------------|-----------------------------|
| Observación    | Diario del maestro          |
| Observación    | Ficha de seguimiento grupal |

### Anexo2

Tabla 2. Ficha de seguimiento grupal.

| ITEMS  | Alumnos |        |        |        |        |        |        |        |          |
|--|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|----------|
|  | A<br>1  | A<br>2 | A<br>3 | A<br>4 | A<br>5 | A<br>6 | A<br>7 | A<br>8 | A<br>... |
| 1.1.1 Explica sus opiniones y respeta las de sus compañeros en el trabajo en grupo y en las asambleas  |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 1.1.2 Desarrolla estrategias de coordinación grupal para la resolución de los diferentes retos.  |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 1.1.3 Soluciona los conflictos de manera razonable en los retos.   |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 2.1.1 Realiza desplazamientos, conducciones o transporte de pelotas, balones y aros realizando diferentes trayectorias y manteniendo el control sobre ellos. |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 2.1.2 Da solución a los retos utilizando las habilidades básicas.  |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 2.1.3 Resuelve situaciones de equilibrio estático y dinámico mediante el control corporal.   |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 3.1.1 Ejecuta desde parado combinaciones de un mínimo de tres habilidades motrices: sin pérdida del equilibrio y con continuidad                             |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 3.1.2 Realiza coordinadamente desplazamientos en carrera a diferentes ritmos con salto y caída.  |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 4.1.1 Conoce y practica diferentes retos en los miembros de su grupo.  |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 4.1.2 Utiliza los recursos adecuados para resolver los retos de forma colectiva.   |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 4.1.3 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose al reto y a los parámetros espacio-tiempo.   |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 4.1.4 Colabora con su equipo en los retos y de forma activa y cooperativa.   |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 4.1.5 Resuelve y propone soluciones a los retos con espontaneidad y creatividad.   |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 4.2.1 Tiene interés por mejorar la competencia motriz mediante el trabajo en equipo  |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 4.2.2 Demuestra autonomía y confianza en diferentes los diferentes roles.  |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 4.2.3 Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado  |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 5.1.1 Respeta las normas, mantiene una conducta respetuosa y no perjudica el desarrollo de las sesiones.   |         |        |        |        |        |        |        |        |          |
| 6.1.1 Conoce la importancia de la actitud postural en la realización de los diferentes retos grupales.   |         |        |        |        |        |        |        |        |          |

Escala: 1-Nunca

2-Casi Nunca

3-A veces 4- Casi Siempre

5- Siempre

Anexo 3

Tabla 3. Técnicas e instrumentos evaluación de la práctica docente y propuesta. .

| PROCEDIMIENTOS | INSTRUMENTOS  |
|----------------|---|
| Observación    | Diario del maestro  |
| Observación    | Ficha de autoevaluación del maestro y su práctica docente |

Ejemplo de la ficha de autoevaluación y su práctica docente:

| ITEMS A VALORAR  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|---|---|---|---|---|
| El hilo conductor implica al alumnado en la propuesta.                     |   |   |   |   |   |
| Los retos crean motivación en el alumnado.                                 |   |   |   |   |   |
| La progresión de complejidad de adapta a las capacidades del alumnado.     |   |   |   |   |   |
| Los retos son accesibles para el alumnado                                  |   |   |   |   |   |
| Existe coherencia entre los objetivos propuestos y las sesiones prácticas. |   |   |   |   |   |
| La dramatización ha sido la adecuada para motivar al alumnado.             |   |   |   |   |   |
| La labor docente de guía ha ayudado a los grupos en su autonomía           |   |   |   |   |   |
| La ambientación ha sido la apropiada.                                      |   |   |   |   |   |
| El lenguaje en las explicaciones es el adecuado.                           |   |   |   |   |   |
| La organización del tiempo en las sesiones ha sido la adecuada.            |   |   |   |   |   |



## Anexo 4

### 1. ESCENIFICACIÓN.

“Welcome wizards”.. Ahora, en un momento, pasarán a través de esas puertas, y se unirán a sus compañeros de clase" (*Minerva McGonagal/*). Podría n perfectamente servir estas palabras de la jefa de la casa *Gryffindor* y profesora de *Hogwarts* para recibir al alumnado al comienzo de la primera sesión de esta Propuesta de Aprendizaje. También Podemos optar por enviarles una carta de invitación para asistir al Colegio *Hogwarts* (hay diferentes modelos en Internet).

Decoración:

Como ya se ha comentado con anterioridad, esta Propuesta está ambientada en el mundo fantástico de *Harry Potter* y el Colegio *Hogwarts* de Magia y Hechicería. Por ello, decoraremos el gimnasio o cualquier otro espacio, la biblioteca es un lugar especialmente adecuado, con elementos propios del universo de la magia: banderas de las casas, pocimas, libros antiguos o pergaminos. Todo ello favorecerá la rápida inmersión del alumnado en la Propuesta.

Vestuario:

Es muy recomendable contar con un disfraz de *Harry Potter* o de algún otro personaje de los libros. También serán de gran utilidad capas negras para los *Sedentores*, personajes que hemos creado a imagen de los *Dementares*, son seres oscuros que intentarán arrastrar a nuestro alumnado al sedentarismo.

Juego de rol colectivo:

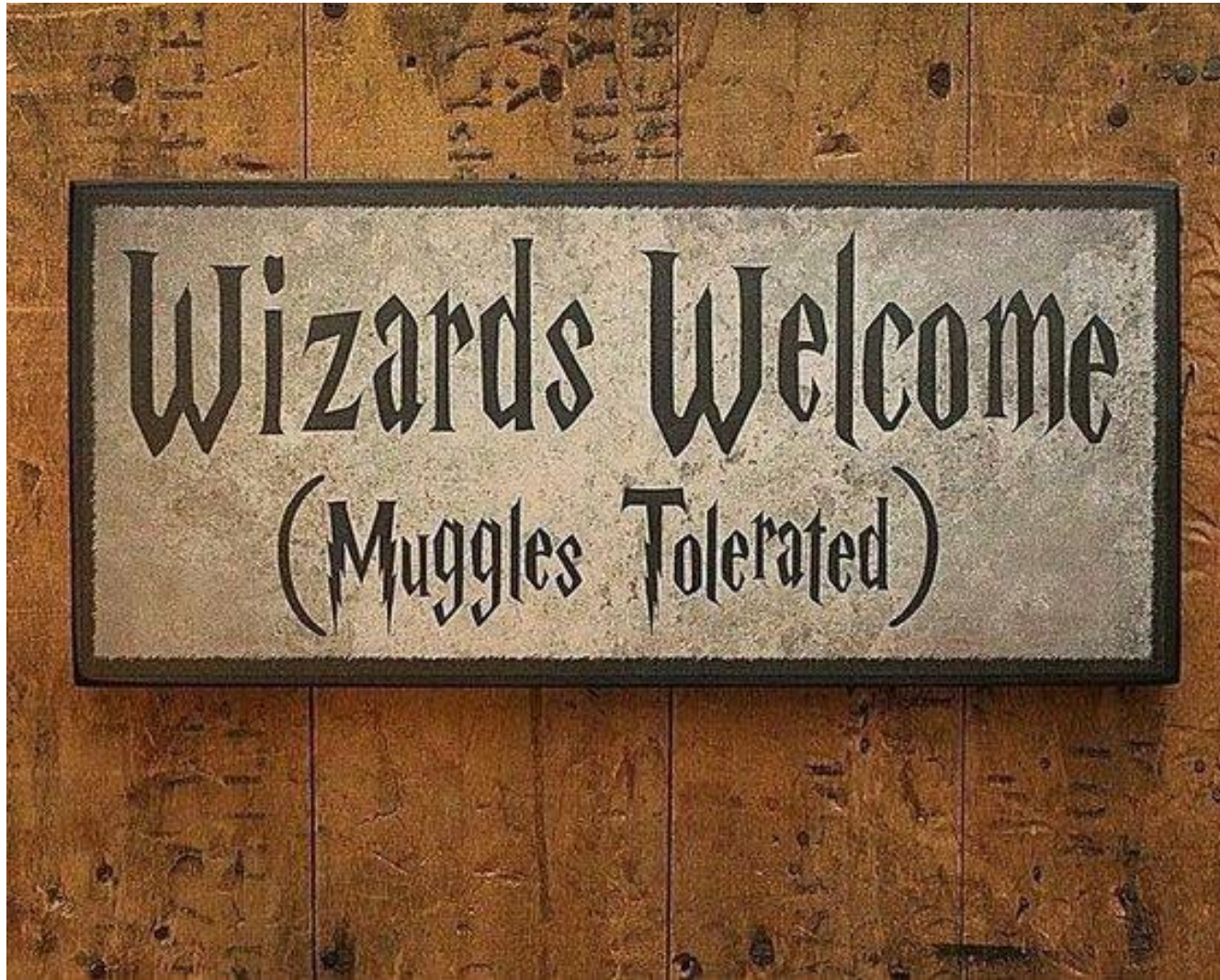
Se colocarán en algún lugar visible del gimnasio unos carteles explicativos sobre algunos aspectos importantes del juego de rol colectivo, como las actividades que les aportarán puntos de experiencia, el número de puntos que permite subir de grado, el marcador de la Copa de las Casas, los premios y las penalizaciones. Además, se puede proyectar algún vídeo o presentación para explicar estos aspectos y contribuir a la ambientación de la Propuesta.

Por último, el juego de rol colectivo establece una serie de grados que se identifican con unas pulseras de diferentes colores en función de la casa a la que se pertenezca. Esto ayudará a aumentar el interés del alumnado y a elevar el sentimiento de grupo.

Material didáctico:

El *Mugg/e Quidditch* es un deporte que necesita escobas para poder desarrollarse. Para evitar riesgos se usarán escobas hechas con churros de espuma y gomaeva

2. CARTEL REPRESENTATIVO DE LA SA, CON EL QUE SE ADORNARÁ EL PATIO.





### 3. REGLAS DEL JUEGO

#### Presentación



El Quidditch es un juego ficticio inventado por J.K. Rowling en las novelas de Harry Potter, que de hecho, se ha convertido en una forma de practicar actividad física en miles de jóvenes. La International Quidditch Association ha establecido una adaptación llamada Quidditch Muggle (referencia a personas no mágicas) para ayudar a que la práctica del Quidditch llegue a todas partes.

#### Los roles

¿Cuáles son los objetivos de cada rol de los jugadores?

- Cazador: Anotar la Quaffle a través de los aros jugando en equipo.
- Golpeador: Evitar que los cazadores anoten los puntos jugando en equipo.
- Guardián: Utilizar la Bludger para incomodar que los cazadores anoten los puntos desde la zona de defensa.
  - Buscador: Conseguir atrapar la Snitch dorada para conseguir puntos para su equipo.

## 1. Reglas básicas del juego

El **Quidditch** es un **deporte de contacto** con una **mezcla única** de elementos del **Rugby, Dodgeball, Lucha, Tocho bandera** y **otros deportes**. Un equipo de **Quidditch** está conformado por **siete atletas** que **juegan con escobas entre sus piernas** todo el tiempo. Mientras el **juego** puede **parecer caótico** para el observador casual, una vez familiarizado con las **reglas básicas**, el **Quidditch** es un **deporte excitante** de ver y mucho más de jugar.

### Posiciones en general

Cada **equipo** tiene **tres cazadores, dos golpeadores** y **un guardián** jugando todo el tiempo. Cada equipo envía **un buscador** al juego al final del Buscador inactivo.

### Cazador en general

Cazadores en juego por equipo: 3

Pelota usada: **Quaffle** (pelota de Volleyball).

Color de banda: **Blanca**.

Objetivo: **Lanzar, patear** o de cualquier manera **pasar la Quaffle a través de los aros** del equipo contrario para **anotar 10 puntos**.

### Guardián en general

Guardianes en juego por equipo: 1

Pelota usada: **Quaffle** (pelota de Volleyball).

Color de banda: **Verde**

Objetivo: **Prevenir** que los **oponentes lancen, pateen** o de cualquier manera **pasen la Quaffle a través de los aros** de su equipo.

### Golpeador en general

Golpeadores en juego por equipo: 2

Pelota usada: **Bludger** (pelota de dodgeball).

Color de banda: **Negra**

Objetivo: **Lanzar, patear** o de cualquier manera **impulsar las Bludgers** para **interrumpir el flujo de juego al noquear a otros jugador**.

### Buscador en general

Buscadores en juego por equipo: 1

Pelota usada: **Snitch** (pelota de tenis).

Color de banda: **Amarilla**

Objetivo: **Quitarle la Snitch** al **Snitch Runner** para **anotar 30 puntos** y **terminar el juego**.

### Jugadores de la Quaffle

- A. Los **cazadores** y el **guardián** intentan **anotar goles**, con **valor de 10 puntos** cada uno, con la **pelota** llamada **Quaffle** e **intentan prevenir** que el **otro equipo anote puntos** con la misma pelota.
- B. Los **jugadores** de la **Quaffle avanzan** con la **pelota** por el campo corriendo con ella, **pasándola** entre sus **compañeros** o **pateándola**.
- C. Los **jugadores** de la **Quaffle** se **defienden posicionándose** o **iniciando** varias formas de **contacto físico legal** con **otros jugadores** de la **Quaffle**.
- D. Mientras el **guardián** esté en su propia **zona del guardián**, es **inmune al noqueo** y tiene **otras varias cualidades específicas**. **De lo contrario** la posición de **guardián** es la **misma** que la de **cazador**.

### Jugadores de la Bludger

- A. Los **golpeadores** usan las **pelotas** llamadas **Bludgers** para **interrumpir el flujo del juego noqueando** a cualquier **jugador del equipo contrario** que no tenga **inmunidad**.
- B. Cualquier jugador golpeado por una **Bludger** lanzada por un oponente está fuera de juego hasta que toque sus propios aros a menos que tenga inmunidad.

### Jugadores de la Snitch

- A. Los **buscadores** tratan de atrapar la pelota llamada **Snitch**.
- B. La **Snitch** es una **pelota sujeta al cinturón** del **Snitch Runner**, un **atleta neutral** y oficialmente **vestido de amarillo** cuyo trabajo es **evitar ser capturado**.
- C. **Atrapar la Snitch** vale **30 puntos** y su **captura** termina el periodo. Los periodos son **“tiempo reglamentario”, “tiempo extra”** y **“segundo tiempo extra”**. Si el **marcador está empatado** después de cualquier **captura** de **Snitch**, el **juego** procede a un siguiente periodo.

#### 4. FALTAS EN GENERAL

Desde que los **jugadores** entran al **área de juego** hasta después de que el **partido** haya acabado, **tienen prohibido hacer** ciertas acciones llamadas **faltas**. Los **jugadores** que cometan una **falta** enfrentan diferentes consecuencias dependiendo de la **severidad de la ofensa**.

##### **Regreso a los aros:**

Un **regreso a los aros** indica que un **jugador** debe cesar de **jugar** y regresar a sus **aros** como si hubiera sido **noqueado**.

##### **Falta técnica:**

Una **falta técnica** indica que un **jugador** debe estar **un minuto** de juego en el **área de penalización**, pero el **equipo** puede meter a otro **jugador** mientras el **primero cumple su sanción**. Una **falta técnica** está indicada por una **tarjeta azul**.

##### **Tarjeta amarilla:**

Una **tarjeta amarilla** indica que un **jugador** debe estar **un minuto** de juego en el **área de penalización** y su **equipo debe jugar sin una persona por ese minuto**. Si el **equipo contrario anota antes** de que el minuto termine el **jugador debe ser liberado** y reincorporado al **juego**.

##### **Tarjeta roja:**

Una **tarjeta roja** indica que un **jugador** está **expulsado del resto del juego** y el **equipo debe poner a otro jugador por dos minutos enteros** en el **área de penalización antes de que empiece a jugar**

#### LA REGLA DE MÁXIMO CUATRO

Un **juego de Quidditch** permite a cada **equipo** tener un **máximo de cuatro jugadores**, sin incluir el **buscador**, que se identifiquen con el mismo género en el campo al mismo tiempo. El **género** con el que un **jugador** se identifique es considerado el género de éste, el cual puede o no ser el mismo que su sexo. Esto es comúnmente referidocomo “**la regla de máximo cuatro**”.

|                        | Juego real ficción  | IQA  | Adaptación   |
|------------------------|---|--|--|
| Roles (por equipo)     | <ul style="list-style-type: none"> <li>3 cazadores</li> <li>2 golpeadores</li> <li>1 guardián</li> <li>1 buscador</li> </ul>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>3 cazadores</li> <li>2 golpeadores</li> <li>1 guardián</li> <li>1 buscador</li> <li>+</li> <li>1 corredor neutral para la Snitch</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>3 cazadores</li> <li>2 golpeadores</li> <li>1 guardián</li> <li>1 buscador (cazador)</li> </ul>             |
| Jugadores (por equipo) | <ul style="list-style-type: none"> <li>7 total</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Jugadores en el banquillo = uno por cada posición</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se adaptará el nº de jugadores en cada rol en función del nº de alumnos</li> </ul>                          |
| Cambios de jugador     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Sin cambios</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ilimitados en cualquier momento</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Sin cambios porque todo el alumnado se reparte los roles para no haber nadie parado.</li> </ul>             |
| Bolas                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Quaffle</li> <li>1 Bludger</li> <li>1 Snitch</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Quaffle (Balón de Voleibol)</li> <li>1 Bludger (Balón prisionero)</li> <li>1 Snitch (Tenis en calcetín)</li> </ul>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Quaffle (Balón de Voleibol)</li> <li>1 Bludger (Balón de espuma)</li> <li>1 Snitch (Tail-ball)</li> </ul> |
| Móvil                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>1 bate por golpeador</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Nada</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Nada</li> </ul>   |
| Accesorios             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Escoba voladora</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Escobas</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Nada</li> </ul>   |
| Terreno de juego       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Campo de Quidditch</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Campo de césped de 44x77m</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pista polideportiva de 40x20m</li> </ul>  |
| Meta                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>3 aros a diferente altura</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>3 aros a diferente altura</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>3 aros atados a los palos y larguero de una portería</li> </ul>   |
| Contacto físico        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Permitido</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Permitido</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>NO Permitido</li> </ul>   |
| Coeducación            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mixto</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mixto</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mixto</li> </ul>  |
| Puntuación             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Anotación aros: 10 puntos</li> <li>Atrapar Snitch: 150 puntos (y se acaba el partido)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Anotación aros: 10 puntos</li> <li>Atrapar Snitch: 30 puntos (y no se acaba el partido)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Anotación aros: 10 puntos</li> <li>Atrapar Snitch: 30 puntos (y no se acaba el partido)</li> </ul>          |

## 5. COMIENZO DEL JUEGO

- i. El juego comienza con todos los jugadores en la línea de aros. A la señal del árbitro todos corren a coger las pelotas que están en la línea de centro del campo.
- ii. Cada jugador solo puede jugar con su pelota. Un cazador NO puede tocar la Bludger. Un golpeador NO puede tocar la Quaffle. Y solo el buscador puede atrapar la Snitch.
- iii. El Cazador puede continuar jugando con la Quaffle hasta que le tocan con la Bludger. Si le golpean con la Bludger, debe dejar de moverse, pasar la Quaffle a otro compañero y volver andando a su línea de aros para comenzar a jugar de nuevo.
- iv. Inicialmente, el buscador ayuda a los golpeadores a conseguir anotar. Solo cuando el árbitro libera la Snitch, los buscadores de cada equipo tienen que intentar atraparla antes del tercer bote.
- v. Cada vez que un equipo anota un tanto, cambia la posesión y saca el otro equipo desde la línea de aros.
- vi. El juego continúa hasta que un equipo gana un mínimo de 150 puntos.

## 6. PUNTUACIÓN

| Buscador   | Cazador   | Golpeador   | Guardián   |
|--|---|---|--|
| 40 puntos cada vez que atrapa la <i>Snitch</i> . | 20 puntos cada vez que se anota a través de los aros. | Rol defensivo: no pueden anotar, solo incomodar el juego contrario. | Rol defensivo: no pueden anotar, solo parar los lanzamientos contrarios. |

*1º) Cada equipo tendrá 7 jugadores y es obligatorio que sea mixto. 2º) Los jugadores de cada equipo se dividen de la siguiente manera:*

### LOS CAZADORES:

Son los responsables de pasarse la **Quaffle** y anotar puntos, lanzando la Quaffle a través de los aros oponentes. Cada gol vale 10 puntos. Hay 4 cazadores por equipo en el campo, aunque dentro de los cazadores hay otros roles que a continuación explicaremos.

Cuando un cazador es golpeado por una bludger mientras lleva la Quaffle, debe dejarla caer en el sitio, desmontar de su escoba e ir a la zona de revivir situada en el lateral del campo, antes de poder volver a participar en el juego. Los cazadores se identifican por una cinta blanca en la cabeza.

Dentro de los cazadores tenemos dos roles más:

-**El Guardián** es el protector de los aros (similar al portero de fútbol) y debe intentar impedir que el equipo contrario marque. Sólo hay un guardián por equipo en el campo. El guardián es inmune a las Bludgers cuando está dentro de la zona del guardián de su equipo (área). Fuera de esta zona, el guardián se considera como un cuarto cazador, y podrá ser eliminado y también podrá anotar. El guardián a parte de la cinta blanca de cazador llevará una verde en la muñeca.

- **El Buscador** es el único que puede atrapar la Snitch. Aunque la Snitch solo saldrá una vez por partido en la versión que nosotros jugamos. Hay un buscador por equipo en el campo y se le identifica por una cinta amarilla en la muñeca.

### LOS GOLPEADORES:

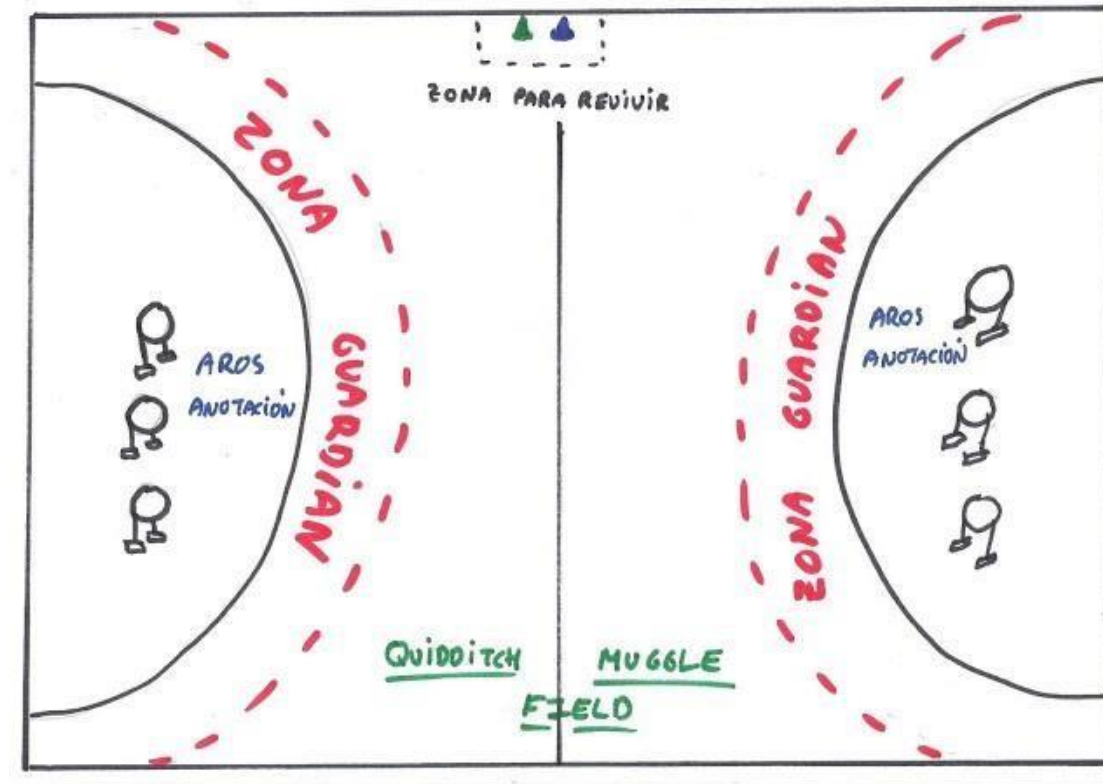
Son tres jugadores que deberán intentar golpear a los jugadores del equipo contrario lanzando Bludgers para neutralizarlos, a la vez que intentan evitar que el equipo contrario haga lo mismo. Existen 2 ó 3 Bludgers dependiendo de la modalidad que juguemos y irán identificados con un peto de color o una cinta negra en la cabeza. Si un golpeador elimina a un jugador del otro equipo ese deberáoger su escoba con las manos en alto e ir a la zona de revivir, cuando toque el cono de esa zona correspondiente a su equipo podrá volver al juego.

## 7. LOS TIPOS DE PELOTA CON LOS QUE SE JUEGA SON:

- **BLUDGER:** Hay dos o tres en el juego dependiendo lo que diga el profesor y sirven para eliminar a los jugadores del otro equipo ( A TODOS). Son bolas blanditas como las pelotas de dodgeball o balón prisionero.
- **QUAFFLE:** Solo hay una pelota de este tipo y sirve para anotar en los aros de marca. Es un poco más dura que las otras pelotas y de material plástico que rebota. El tamaño es parecido a la bludger y cada vez que se anota son 10 puntos.
- **SNITCH DORADA:** Es una pequeña pelota amarilla que sale casi al final del partido y que solo el buscador puede ir a por ella. El equipo que la consiga recibe 30 puntos



## 8. LA CANCHA







\*Algunas fotos del juego real en el colegio CEIP Isabel La Católica durante la S.A. impartida en el Prácticum de mención en E.F.

















