



**Propuesta de innovación basada en
hibridación de modelos Sport
Education y Modelo de
Responsabilidad Social y Personal con
gamificación para mejorar las
necesidades psicológicas básicas y la
participación en las clases de
educación física**

Master en Formación del Profesorado de Educación
Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanza de Idiomas. Especialidad en
Educación Física

Universidad de La Laguna 2021-2022

Septiembre, 2022

Autor: Martín Bellas Bringas
Tutora: D^a María Jesús Cuéllar Moreno
Cotutor: D. Daniel Caballero Julia

RESUMEN

Dada la desmotivación general por la materia de educación física dentro del sistema educativo, en el marco de la teoría de la autodeterminación dada por Deci y Ryan (1985, 2000, 2002), se propone una SA hibridada, modelos (Sport-Education y Modelo de Responsabilidad Social y Personal) con un planteamiento basado en la gamificación para atender a las Necesidades Psicológicas Básicas (NPB) del alumnado con el fin de obtener una mejora en las mismas. En el estudio participaron un total de 58 alumnos/as de 1º y 2º de ESO y consistió en la realización de un test sobre NPB, al principio y al final de la SA hibridada y una valoración de la participación en las clases. Como resultado, no se apreciaron mejoras significativas en las Necesidades Psicológicas Básicas del alumnado aunque sí se observó un aumento en la participación activa durante las sesiones. Para realizar el análisis de los datos se utilizaron pruebas no paramétricas (el test de Wilcoxon). Como conclusión atendiendo a este estudio y a otros similares, las metodologías activas y en especial la hibridación pueden ser una herramienta muy útil para la mejora de las Necesidades Psicológicas Básicas del alumnado, aunque no debe limitarse a periodos cortos de tiempo sino que deben convertirse en una constante dentro de las clases de Educación Física para que sean realmente efectivas.

PALABRAS CLAVE: Educación, Enseñanza Deportiva (ED), Modelo de Responsabilidad Social y Personal (MRSP), Necesidades Psicológicas Básicas (NPB), Innovación, Motivación e Hibridación

ABSTRACT

Because of the general demotivation in the Physical Education signature in school, following the auto-determination theory by Deci and Ryan (1985, 2000, 2002), an SA hybridized of models is proposed (Sport-Education and Social and Personal Responsibility Model (SPRM) with an approach based on the gamification in order to address the students psychological basic needs (PBN) and to improve them. A total of 58 students of 1º and 2º ESO participated in the study. They had to fill one questionnaire, about the psychological basic needs, in the beginning and in the end of the SA hybridized. As a result, there were no significant improvements in the psychological needs of the students, although an increase in active participation was observed during the sessions. Non-parametric tests (Wilcoxon's test) were used to perform the data analysis. In conclusion, active methodologies, especially hybridization, are really useful for the PBN student improvement, but these should be used during extended periods of time in order to be successful.

KEY WORDS: Education, Sport-Education (SP), Social and Personal Responsibility Model (SPRM), Psychologic Basic Needs (PBN), Innovation, motivation and hybridization.

Indice

ABREVIATURAS.....	IV
1 INTRODUCCIÓN	1
2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INNOVACIÓN.....	2
3 MARCO TEÓRICO.....	4
3.1 Teoría de la Autodeterminación.....	4
3.2 Metodologías activas e hibridación de modelos.....	6
4 OBJETIVOS	7
5 METODOLOGÍA	7
5.1 Introducción.....	7
5.2 Diseño.....	7
5.3 Hipótesis.....	8
5.4 Participantes.....	8
5.5 Contexto.....	8
5.6 Temporalización.....	8
5.7 Instrumentos de recogida de datos.....	9
5.7.1 Participación.....	9
5.7.2 Necesidades Psicológicas Básicas.....	9
5.7.3 Conductas disruptivas y responsabilidad social.....	9
5.8 Resultados.....	9
5.8.1 Participación.....	9
5.8.2 Necesidades Psicológicas Básicas.....	9
6 SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	10
7 DISCUSIÓN	11
8 CONCLUSIONES.....	13
9 LIMITACIONES DEL PROYECTO Y PROPUESTAS DE MEJORA.....	13
10 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	15

11	ANEXOS.....	19
11.1	Resumen Situación de Aprendizaje	19
11.2	Temporalización Situación de Aprendizaje.....	21
11.3	Instrumentos de evaluación.....	22
11.3.1	Ficha de Jugador/a (autoevaluación).....	22
11.3.2	Rubrica evaluación técnico-táctica	23
11.3.3	Rúbrica valores (heteroevaluación).....	24
11.4	Fichas de roles.....	24
11.4.1	Ficha entrenador	24
11.4.2	Ficha árbitro	25
11.4.3	Ficha preparador físico	26
11.4.4	Ficha analista.....	27
11.4.5	Ficha reportero/a	28
11.5	Cuestionario Necesidades Psicológicas Básicas	29
11.6	Autorización estudio	30
11.7	Desarrollo de la situación de aprendizaje en formato PROIDEAC	31
11.8	Modelo de sesión.....	42

Abreviaturas

→ Educación Física	EF
→ Educación Secundaria Obligatoria	ESO
→ Enseñanza Aprendizaje	EA
→ Modelo de Responsabilidad Social y Personal	MRSP
→ Necesidades Psicológicas Básicas	NPB
→ Preparador Físico.....	PF
→ Situación de Aprendizaje	SA
→ <i>Sport Education</i>	SE
→ <i>Teaching Game for Understanding</i>	TGfU
→ Tecnologías de la Información y la Comunicación	TIC
→ Teoría de la Autodeterminación	TAD

1 Introducción

El estudio de la TAD, y más concretamente de las NPB, ha llevado a presuponer que puede existir una relación positiva entre la motivación, las NPB, la participación en las clases y la satisfacción del alumnado (Martínez-Rubio et. al., 2020; Sierra-Díaz et al., 2019; Fernández-Río et. al., 2022).

Este trabajo buscó comprobar si al aplicar una SA que favorezca la NPB del alumnado, produciendo una mejora, se consigue una fomentar la participación durante las sesiones de EF. Para ello, se compararon la NPB al iniciar la SA y al finalizarla, también se midió la participación antes de la SA y durante la SA. Por otro lado, se plantean las bases para, que en una futura investigación se analice también el posible impacto de esta SA sobre las conductas disruptivas y el clima en el aula.

La SA se enmarca dentro del Decreto Ley 83/2016, de 4 julio, por el cual se establece el currículo de ESO y Bachillerato para la comunidad canaria (BOC núm136, de 15 de julio 2016). Dentro del marco curricular, al tratarse de una SA estamos en el tercer nivel de concreción curricular, por tanto está sujeta a las normas y directrices marcadas por el centro, PGA y PEC. Al mismo tiempo, la SA se ha hecho lo más flexible posible para que sea replicable en otros entornos educativos, siempre respetando los objetivos y las bases definidas, así como los decretos establecidos.

Para el desarrollo de la SA se escoge el *Ultimate Freesbe* como deporte alternativo a utilizar, este deporte es ideal ya que se trata de un deporte mixto donde destacan la deportividad y el respeto por encima de la competición (Camacho y Ospina, 2015). Por lo tanto, aunque el objetivo principal de la SA sea mejorar las NPB del alumnado, también se trabajaron los objetivos y las competencias dadas por el gobierno (BOC nº136, 15 de julio 2016), y además los fundamentos técnicos-tácticos básicos del *ultimate* relacionados directamente con los contenidos propios del currículo antes mencionado.

Para el desarrollo del trabajo, primero abordaremos el problema educativo por el cual planteamos nuestra SA innovadora, justificando el por qué y el cómo de la innovación que vamos a realizar. También en este punto se analizaron sus características para poder considerarla una innovación en sí misma.

A continuación se plantea el marco teórico, la fundamentación científica sobre la cual se plantea la innovación educativa, el contexto paradigmático donde enmarcamos nuestro trabajo. Para ello nos centramos en la TAD, más concretamente en la teoría sobre las NPB, y en el uso de metodologías activas. En este punto se expone la información utilizada para justificar la SA.

Una vez conocidos los fundamentos teóricos sobre los que se sustenta el trabajo, en el punto 4 se muestran los objetivos a lograr con la realización de este estudio.

El punto 5 de nuestro trabajo es la metodología, en esta apartado se explica todo lo relacionado con el diseño, el contexto, la muestra participante, la temporalización del trabajo, los instrumentos utilizados para la recogida de datos y los resultados obtenidos, es decir, se plantea la estructura del proyecto.

En el siguiente punto, el punto 6, se exponen brevemente los aspectos clave de la SA propuesta, el marco legislativo donde esta contextualizada, los recursos a utilizar,

las sesiones de las que consta y como se estructuran, así como un pequeño resumen de cómo se va a desarrollar.

En el punto 7, se presenta la discusión del trabajo, en ella se comparan los resultados obtenidos en nuestro estudio con los resultados obtenidos en estudios similares y trabajos que hayan valorado los mismos parámetros: participación del alumnado, NPB y conductas violentas y/o agresivas (aunque en nuestro estudio no se obtuvieron resultados para este último parámetro).

Después de la discusión, se establecen las conclusiones obtenidas de la realización de este trabajo, a raíz de los resultados obtenidos y la comparación de estos resultados con los de otros estudios.

Para ir finalizando, en el punto 9, se plantean las limitaciones de este proyecto añadiendo, para cada una de las limitaciones encontradas, propuestas de mejora que solucionen los problemas del estudio.

Por último se adjuntan las referencias bibliográficas sobre las cuales se sustenta el trabajo, así como los anexos del mismo, todos los documentos y materiales complementarios que se han utilizado y se han considerado relevantes para el estudio, siendo los puntos 10 y 11 respectivamente.

2 Planteamiento del problema de innovación

La desmotivación y el desinterés son factores clave que afectan a la educación y por tanto, a las clases de EF. A esto debemos sumarle, las malas praxis existentes en EF, donde se encuentran, modelos educacionales directivos basados en la repetición. La no percepción competencial y la no obtención de metas de logro durante la etapa escolar son otros elementos que condicionan la falta de motivación por la educación (Pueyo y Alcalá, 2020).

Estudios sobre el abandono deportivo demuestran que la adolescencia es un periodo donde se tiende al abandono de la actividad físico-deportiva, siendo más elevado este abandono a partir de los 16 años (Macarro et al. 2010). Sabemos que la práctica de actividad física apropiada a la edad vital produce beneficios para el cuerpo, la salud, la mente y la forma de socializar (Rodríguez et al. 2020).

Atendiendo a este paradigma social es necesario cambiar la forma en que se imparte la EF proponiendo SA que favorezcan la participación y la motivación por la actividad física en el alumnado. Para ello se propone una innovación basada en una hibridación de modelos, SE (Siedentop, 1994) y MRPS (Hellison, 1995). Además, con el fin de hacer más atractiva nuestra SA, utilizaremos contenidos y conceptos propios de la gamificación. Con esta hibridación se pretende fomentar la percepción competencial del alumnado, su autonomía dentro de las sesiones, la participación en las clases y las relaciones sociales positivas

Los modelos utilizados para esta hibridación, pertenecen a los llamados modelos de instrucción (Metzler 2017). Entre ellos se encuentran modelo de enseñanza compresiva o TGfU dado por Thorpe y Bunker en (1982), el aprendizaje cooperativo, ideado por Jonhson y Jonhson (1995), la educación deportiva o SE, propuesto por Siedentop (1994) y el MRSP, creado por Don Hellison (1995) (Valero-Valenzuela et. al, 2019; Sierra-Díaz et al., 2019). Todos ellos, incluyen diferentes características que

permiten a los practicantes participar activamente en los contenidos deportivos. (Sierra-Díaz et al., 2019)

Se proponen el MRSP y el SE para hibridar, porque ambos son modelos trabajados, estudiados y reconocidos, además ambos han sido utilizados en hibridaciones anteriores a esta, especialmente con el TGfU (Thorpe y Bunker, 1982) y con contenidos gamificados (Gómez-Gimenez et al., 2022, Menéndez-Santurio y Fernández-Río, 2016, Gil-Arias et al., 2020, Valero-Valenzuela et al., 2020, Melero-Canas et al., 2021). Por otro lado, ambos trabajan sobre las relaciones positivas, la responsabilidad individual y el aumento de la autonomía desde el respeto.

Atendiendo a esto, se ha considerado que su hibridación podría ser útil para los propósitos de este estudio, dado que el objetivo del SE es crear una experiencia deportiva auténtica, dotando de autonomía al alumnado, mientras que el MRPS busca facilitar una serie de habilidades sociales al alumnado a través del uso del deporte (Sierra-Díaz et al., 2019).

Principalmente, trabajaremos el respeto y la responsabilidad. El primero a través de las estrategias disruptivas con el MRSP y el segundo a través de los roles y el sentimiento de equipo, gracias al SE. Estos conceptos y contenidos se relacionan directamente con los objetivos de etapa marcados por la consejería de Canarias, más concretamente con aquellos relacionados con la educación en valores y el trabajo cooperativo, a), b), c), d) y g) (BOE, núm.3 de 3 de enero de 2015), y por tanto son ideales para trabajar en las clases EF.

Para la realización de la hibridación, nos apoyaremos en la estructuración de sesión del modelo de Hellison (1995) y la secuenciación temporal y organización de la SA propia del SE (Siedentop, 1994) (pretemporada, temporada y evento final). El otro punto clave de la hibridación, pasa por la inclusión de la gamificación como recurso motivador. Para ello, se establece una ficha de jugador o jugadora, un modelo de competición que incluye recompensas por victoria y consecución de objetivos (juego limpio, habilidad y respeto), y una serie de juegos de pretemporada basados en contenidos gamificados y videojuegos (*Clash Royale* y *Fornite*).

Gracias al modelo social, podremos abordar los aspectos de las NPB relacionados con la autonomía, el desarrollo de la responsabilidad individual y con las relaciones positivas dentro del aula, trabajando el respeto como única vía en las relaciones sociales (Valero-Valenzuela et. al., 2020). Mientras que gracias al SE podremos desarrollar la autonomía y las relaciones sociales. Su organización por equipos, y la asunción de un rol dentro del grupo (PF, entrenador, reportero, árbitro...), el sentido de pertenencia a un colectivo, así como el aumento de la responsabilidad producen una mayor participación en el alumnado (Sierra-Díaz et al., 2019).

Podemos decir, que esta propuesta de hibridación es innovadora en cuanto a que posee las características que, según Fidalgo (2013), debe tener una innovación: es sostenible en el tiempo, produce una mejora intencionada en la forma que se imparten las clases, utiliza metodologías activas que promueven la participación del alumnado en el proceso de E-A, se apoya en una evaluación formativa y continua del aprendizaje, existe un aprendizaje eficaz, y trabaja sobre actitudes y habilidades... no solo sobre conocimiento. Por otro lado, cumple con la premisa de que innovar no es solo introducir algo novedoso, sino que debe ser una transformación sostenible del

proceso de enseñanza-aprendizaje que produce un aprendizaje significativo en el alumnado (Pueyo y Alcalá, 2020).

3 Marco teórico

En la actualidad, es necesario fomentar la EF en la escuela, ya que existe una desmotivación generalizada en el alumnado durante el proceso de enseñanza aprendizaje (Pueyo y Alcalá, 2020). Por ende, se hace más necesaria que nunca la práctica deportiva dentro los centros educativos. La actividad física ha demostrado tener una relación directa con el bienestar psicológico (Martínez-Rubio et. al., 2020; Menéndez-Santurio y Fernández-Río, 2017). A su vez, el bienestar psicológico se relaciona con una mayor calidad de vida y con una mayor motivación autodeterminada (Martínez-Rubio et. al., 2020). En este punto, se ha demostrado que la percepción psicológica del alumnado es un factor predictor de las ganas de participar, es decir, cuanto más altos sean los valores asociados a las necesidades psicológicas, mayor será la implicación del alumnado en las clases (Sierra-Díaz et al., 2019).

Por otro lado, las conductas disruptivas son cada vez más comunes en los adolescentes, tanto verbales como físicas, relacionándose directamente con el fracaso escolar (Granero-Gallegos et al., 2019). Ante este panorama educativo debemos generar un contexto óptimo donde el alumnado pueda desarrollar sus habilidades, trabajando en un ambiente social adecuado que favorezca las relaciones sociales positivas (Menéndez-Santurio y Fernández-Río, 2017), debemos conseguir que el alumnado de nuestras clases sea un alumnado participativo y motivado con un papel relevante dentro del proceso de E-A.

3.1 Teoría de la Autodeterminación

El campo de la motivación dentro de la EF ha sido ampliamente estudiado destacando en las últimas décadas la TAD. Esta teoría surge en 1985 (Fernández-Río et. al., 2022; Menéndez-Santurio y Fernández-Río, 2016; y Ryan y Deci, 2008). En ella, se analizan como los factores psicosociales pueden influir en el comportamiento individual, específicamente como se manifiestan en el contexto educativo, se analizan los factores pedagógicos que influyen en el interés del alumnado por aprender (Sierra-Díaz et al., 2019). Se trata de una macro teoría que sostiene que los comportamientos humanos deben ser autodeterminados para que sean comportamientos óptimamente motivados (Van der Berghe et al., 2014).

Según Menéndez-Santurio y Fernandez-Río (2016), Edward L. Deci y Richard Ryan, postulan en su teoría que existen tres tipos de regulaciones comportamentales: la motivación intrínseca, la motivación extrínseca y la des-motivación. La primera de estas regulaciones, se relaciona con la práctica de una actividad por la propia satisfacción que produce la misma; la motivación extrínseca, viene dada cuando se realiza una actividad por los beneficios que produce; mientras que la desmotivación es la ausencia de interés por realizar una actividad (Ryan y Deci 2000).

Dentro de la motivación extrínseca diferenciamos cuatro niveles de regulación, la regulación integrada, el individuo actúa porque es consciente de la importancia de comportarse de determinada forma dentro de la sociedad (Fernández-Río et al., 2016).

En el segundo nivel está la regulación identificada, cuando actuamos porque sabemos que nuestros actos producen un beneficio (Sierra-Díaz et al., 2019). El tercer nivel se denomina regulación introyectada y se relaciona con las actuaciones enfocadas a evitar el sentimiento de culpa. Por último esta la regulación externa, relacionado con el comportamiento para evitar el castigo (Sierra-Díaz et al., 2019).

En publicaciones posteriores, los propios autores, Ryan y Deci (2008), distinguen entre motivación autónoma y motivación controlada. La motivación autónoma se corresponde con la motivación intrínseca y con aquellas regulaciones de la motivación extrínseca donde exista una identificación o una integración de la actividad, es decir, la regulación conductual integrada y la regulación conductual identificada, aquellas que el individuo siente como propias (Ryan y Deci, 2008; Fernández-Río et. al., 2022; Van der Berghe et al., 2014). La motivación controlada, se corresponde principalmente con aquellas regulaciones de la motivación extrínseca relacionadas con la intención de hacer algo por miedo al castigo, por obtención de recompensa o por aprobación, es decir, las regulaciones de la motivación extrínseca externa e introyectada (Ryan y Deci 2008, Van der Berghe et al., 2014).

Para el desarrollo de esta teoría, se plantean una serie de directrices que van a facilitar la autodeterminación del individuo durante las sesiones de EF (Moreno y Martínez 2006):

- Utilización de *feedback* positivo.
- Establecer objetivos acordes al nivel de ejecución del alumnado.
- Facilitar la autonomía del alumnado dotándole de capacidad de elección en las actividades.
- Utilización de metaenunciados que faciliten la comprensión de lo que se va a desarrollar durante la sesión.
- Fomentar las relaciones sociales positivas entre el alumnado.
- Hacer una utilización adecuada de las recompensas, solo cuando sean necesarias.
- Considerar y hacer ver que el esfuerzo es la base del aprendizaje.

Ryan, Olafsen y Deci (2017) desglosan la TAD en 6 mini teorías: *la teoría de la evaluación cognitiva, la teoría de la integración orgánsmica, la teoría del contenido de las metas, la teoría de la motivación de las relaciones, la teoría de la orientación a la causalidad y la teoría de NPB*, este trabajo se centra en esta última. Las NPB son tres (autonomía, competencia y relación) y son consideradas innatas. Por tanto, son fuente motivacional para la vida y necesarias para la salud psicológica y física de la persona (Ryan y Deci, 2008; Fernández-Río et. al., 2022). Según esta mini teoría con el apoyo de la autonomía, de las relaciones sociales positivas y de la percepción competencial del alumnado, se consigue una mejora en la motivación intrínseca del individuo (Fernández-Río et. al., 2022; Granero-Gallegos et al. 2019) y, por tanto, una mejora del bienestar psicológico de la persona (Martínez-Rubio et. al., 2020), debido a que el individuo se siente importante y valorado dentro de la clase. En este contexto, la satisfacción de estas necesidades básicas se ha relacionado directamente con la disminución de comportamientos disruptivos (Granero-Gallegos et al., 2019) y, probablemente, con una mejora cuantitativa dentro del sistema escolar.

La autonomía se define como el deseo de sentirse origen y regulador de su propia conducta, el poder de determinar tu propio comportamiento y aprendizaje

(Ryan, y Deci 2017, Martínez-Rubio et. al., 2020, Menéndez y Fernández-Río 2016). La necesidad de relación, se entiende como la sensación de pertenencia a un grupo, el sentimiento de aceptación dentro del entorno propio (Menéndez-Santurio y Fernández-Río 2016; Granero-Gallegos et al. 2019, Merino-Barrero et al., 2020). Por último, la necesidad de competencia se relaciona con el afán de sentirse capaz en la realización de una acción, la necesidad de experimentar la eficacia (Ryan y Deci 2017, Granero-Gallegos et al., 2019, Merino-Barrero et al., 2020).

La satisfacción de estas tres necesidades consideradas innatas promueve en el alumnado una motivación controlada que mejora el bienestar psicológico del alumnado y favorece un mejor clima de trabajo y mejores resultados académicos (Merino-Barrero et al., 2020).

3.2 Metodologías activas e hibridación de modelos

Siguiendo con el apartado anterior, las metodologías denominadas activas han demostrado ser una herramienta de gran utilidad para el apoyo del desarrollo competencial, la motivación y la participación del alumnado (Valero-Valenzuela et. al, 2019). Entendemos por metodología activa aquellas formas de transmitir conocimientos a través de la propia participación del alumnado en el proceso de E-A, el alumnado ya que es quien crea, comparte y desarrolla sus conocimientos, siendo el papel docente el de guía para una consecución eficaz de los objetivos pedagógicos (Crisol y Caurcel, 2021).

Dentro de las metodologías activas en EF, destacan los modelos de instrucción recogidos por Metzler (Sierra-Díaz et al., 2019). Algunos de estos modelos más utilizados y ampliamente estudiados son el modelo de enseñanza compresiva o TGfU dado por Thorpe y Bunker en (1982), el aprendizaje cooperativo, ideado por Jonhson y Jonhson (1995), la educación deportiva o SE, propuesto por Siedentop (1994) y el MRSP, creado por Don Hellison (1995) (Valero-Valenzuela et. al, 2019; Sierra-Díaz et al., 2019). Además, en los últimos años los proyectos gamificados están ganando peso dentro de la EF.

Así pues, los modelos pedagógicos, han demostrado generar un aprendizaje significativo mayor en el alumnado que las enseñanzas tradicionales basadas en estrategias directivas y en el rendimiento (Crisol y Caurcel, 2021). Estos modelos pedagógicos antes citados, han ido sustituyendo a los modelos de enseñanza mejorando el aprendizaje del alumnado y fomentando su participación activa, pero aun así, “no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos de aprendizaje” (Joyce y Weil, 2985, p.11). En este sentido la hibridación de modelos se ha postulado como una buena solución para paliar las debilidades propias de cada modelo aprovechando los puntos fuertes de los mismos haciendo que la el proceso de E-A sea lo más completo posible y llegue a todo el estudiantado (Menéndez-Santurio y Fernández-Río 2016).

4 Objetivos

Los objetivos de nuestro trabajo son los siguientes:

- Diseñar una SA innovadora, a través de un modelo híbrido (*Sport-Education* y MRSP), que permita el desarrollo de las NPB
- Analizar el grado de desarrollo de las NPB en el alumnado que vivencia la UD, de acuerdo con el cuestionario de NPB estandarizado Menéndez y Fernández-Río (2018).
- Analizar la participación del alumnado durante una SA de 8 sesiones durante las que se trabaja sobre la técnica, la táctica y los valores propios del Ultimate Frisbee.
- Comprobar si se produce una mejora en la responsabilidad individual del alumnado luego de la aplicación de la UD, utilizando la versión española del test de responsabilidad social en EF (Escartí, Gutiérrez, Pascual 2011)*

5 Metodología

5.1 **Introducción**

Se utilizará estudio cuasi experimental, en cual trabajaremos con tres grupos experimentales y sin grupo control. Los tres grupos experimentales recibieron la misma SA, impartida por el mismo profesor, dentro del mismo periodo de tiempo (1 mes), 8 sesiones durante el mes de mayo.

El plan de intervención del estudio de innovación consistirá en la implementación de una SA basada en la hibridación de dos modelos: el modelo social de Hellison (1995) y la enseñanza deportiva o SE Siedentop (1994). Se propone que con esta hibridación, el alumnado participante mejorara su percepción competencial, su autonomía dentro de las clases de EF y sus relaciones con los compañeros y compañeras. Además, se plantea como una buena herramienta para fomentar la participación del alumnado perteneciente a los cursos de 1º y 2º de ESO de un I.E.S. público dentro de las sesiones (2 semanales de 55 minutos) de EF.

5.2 **Diseño**

La investigación se dividió en tres grupos experimentales A, B y C. Todos recibieron la misma SA (Variable independiente) y todos realizaron el mismo test (inicial y final), la versión española de la escala de NPB dada por Menéndez-Santurio y Fernández-Río (2018), dando como resultado el diseño mostrado en la tabla 1.

La mayoría del alumnado realizó el test en la primera sesión de la SA a excepción de aquellos alumnos ausentes el primer día. Al finalizar, las sesiones propias de la SA planteada, el alumnado realizó el mismo test, programado para la última sesión de la SA.

Para el análisis de los datos recogidos, se compararon los datos obtenidos antes y después de la SA, las diferencias existentes entre los distintos grupos y la diferencia, si la hubiere, entre géneros.

Tabla 1. Diseño de investigación

Grupo	Pre-test	Variable Independiente	Post-test
A	O1	X	O4
B	O2	X	O5
C	O3	X	O6

5.3 Hipótesis

La implementación de esta SA innovadora, basada en la hibridación del SE y del MRSP, permite la mejora de las NPB del alumnado, favoreciendo las relaciones sociales positivas existentes en el aula, así como la participación del alumnado durante las clases y la disminución de las conductas disruptivas.

5.4 Participantes

Se trabajó con un total de 55 de entre 12 y 14 años, destacando la presencia de dos alumnos mayores, de 16 años ambos. De los cuales 30 alumnos/as pertenecían a 1º de ESO, divididos en dos grupos A, siendo 10 chicos y 6 chicas, y B, con 9 alumnos y 5 alumnas. Mientras que en 2º de ESO la muestra fue de 25 alumnos, 15 chicos y 10 chicas.

Dentro de todo el alumnado participante se ha tenido que eliminar a una serie de sujetos del estudio, bien por no presentar la autorización para la realización del mismo, bien por expulsión del alumnado o bien por incongruencias en la realización de los test, dando como resultado una muestra final de 34 personas que realizaron pre-test y post-test, siendo 12 de ellas mujeres y 22 hombres y una muestra de 49 alumnos/as que realizaron al menos el post-test, siendo 21 mujeres y 28 hombres.

Todos los participantes en el estudio tuvieron que ser autorizados por sus tutores legales, en caso de ser menores de 14 años. Para ello se redactó una autorización (anexo 11.6) conforme a la Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos y garantía de los derechos digitales (BOE núm. 294, de 6 de diciembre de 2018).

5.5 Contexto

El estudio se desarrolló en un centro perteneciente al municipio de La Laguna, situado en una zona de influencia con un entorno sociocultural medio-bajo, donde encontramos principalmente familias desestructuradas y un alto porcentaje de alumnado migrante. Además, el centro está catalogado como “centro escoba”, por lo que recoge a todo aquel alumnado que, por distintos motivos, no es aceptado en otros centros del municipio, es expulsado o se incorpora tardíamente al sistema educativo.

5.6 Temporalización

El proyecto se inicia en marzo/abril con la búsqueda bibliográfica, planteamiento del marco teórico y la creación de la UD que se va a aplicar (anexo 11.1). A finales del mes de abril queda definida a UD que se va a aplicar, conociendo ya el alumnado que va a participar en el estudio y el centro donde se va a plantear. Se solicita el permiso al

centro para la realización del trabajo y a los tutores legales para la participación de su hijo o hija en el estudio.

Durante el mes de mayo se aplicó la UD, de acuerdo con lo especificado anteriormente se pasó el test sobre NPB al inicio de la UD y al finalizar la misma.

Por último, durante los meses de junio y julio se procedió a realizar el análisis estadístico de los datos obtenidos y a contrastarlos con estudios similares. Finalizando la redacción del TFM.

5.7 Instrumentos de recogida de datos

5.7.1 Participación

Para conocer la participación dentro de las clases de EF se ha llevado un registro del alumnado que acude a clase y del alumnado que participó activamente durante las sesiones de EF. Previamente al inicio de las sesiones de la UD, se realizó el mismo registro, para conocer la participación inicial existente en el alumnado.

5.7.2 Necesidades Psicológicas Básicas

Para conocer el grado de satisfacción de las NPB del alumnado, se pasó un cuestionario de 12 ítems validado en su versión española por Menéndez-Santurio y Fernández-Rio (2018). En el cuestionario el alumnado tenía que indicar de 1 a 7 su grado de acuerdo o desacuerdo con el ítem seleccionado, siendo 7 totalmente de acuerdo y un 1 totalmente en desacuerdo.

En el cuestionario se abordan las tres NPB (competencia, relación y autonomía), habiendo un total de 4 ítems para cada una de las necesidades consideradas innatas. Es interesante destacar que los ítems estarán mezclados para mayor fiabilidad.

5.7.3 Conductas disruptivas y responsabilidad social

Para medir la responsabilidad social del alumnado participante, se propone la aplicación de la versión española del cuestionario de responsabilidad social en EF dado por Escartí, Gutiérrez y Pascual (2011). El test consta de 14 ítems que abordan las diferentes dimensiones de la responsabilidad social dentro de las clases de EF y para su realización el alumnado deberá leer atentamente cada ítem e indicar si se encuentra totalmente de acuerdo o totalmente en desacuerdo en una escala del 1 al 6, siendo el 1 totalmente en desacuerdo y el 6 totalmente de acuerdo.

*(Destacar que por falta de tiempo este instrumento no se ha podido pasar al alumnado y, por tanto, no tendremos resultados de estos parámetros.)

5.8 Resultados

5.8.1 Participación

La participación durante las sesiones que duró la SA fue del 100% del alumnado asistente a clase, existiendo un aumento notable con la participación previa especialmente en 2º curso donde hubo un aumento significativo de la participación activa.

5.8.2 Necesidades Psicológicas Básicas

Para el análisis estadístico de los datos obtenidos se utilizó el SPSS con el objetivo de corroborar/rechazar la hipótesis planteada, es decir, que la metodología planteada

fomenta la mejora de las NPB. Pero además se ha aprovechado el análisis para establecer si han existido resultados diferentes en función del curso y/o del género.

Para iniciar el análisis se realizó un test de Kolmogorov-Smirnov con el fin de estudiar la normalidad de la muestra, dando como resultado una muestra normal, aun así, atendiendo al reducido número de participantes que han intervenido en el estudio se decidió optar por la utilización de pruebas no-paramétricas (Test de Wilcoxon).

Se agruparon los ítems del cuestionario en función de la NPB asociada y se compararon los resultados de las 34 personas que realizaron el pre-test y el post-test, no obteniendo diferencias significativas entre los resultados, siendo el p. valor: autonomía .584, competencia .085 y relación .330. Sin embargo, si analizamos uno por uno los ítems del cuestionario observamos como si existen diferencias significativas en el ítem 4 $p = .013$, en el 8 $p = .008$ y en el 9 $p = .013$ siendo sus rangos negativos, es decir, los resultados del test son más bajos al finalizar que al iniciar la SA.

Por otro lado, tras aplicar el test de Kruskal-Wallis, cabe destacar que no se apreciaron diferencias significativas relevantes entre los grupos, por lo que se puede afirmar que la SA se aplicó de igual manera en todos los cursos. Sin embargo, si existieron diferencias significativas en el post-test entre el género y los ítems agrupados en la NPB de relación, aunque esta diferencia puede ser debida al elevado número de alumnas que no realizaron el primer test, pero si el segundo.

6 Situación de aprendizaje

Esta SA se enmarca dentro del contexto legislativo de la comunidad canaria, por lo tanto su anclaje curricular respeta y promueve los valores promulgados desde la administración (BOE, núm.3 de 3 de enero de 2015; BOE núm.25 de 21 de enero 2015; BOE núm.136, 15 de Julio 2016). Por tanto, tanto nuestros objetivos motores, como los cognitivos y los sociales estarán enfocados a la adquisición de las competencias, los estándares, y los objetivos de etapa propios de los primeros cursos de la ESO.

Para la puesta en práctica de la unidad dispondremos de todos los recursos que posee el centro para el área de EF, a saber, un pequeño pabellón, los dos patios exteriores (una cancha de baloncesto y una de fútbol sala) y los materiales propios de cualquier departamento de EF (balones, raquetas, conos, picas...). Nosotros utilizaremos principalmente las dos canchas exteriores y frisbees, utilizando, según la sesión, materiales como aros, conos altos o picas entre otros.

Nuestra SA consistirá en la puesta en práctica de una serie de juegos por equipos, los "*Frisbee Games*". Para ello será necesario dividir al alumnado por equipos de 4/5 personas, el criterio de agrupación utilizado fue por afinidad, aunque sería conveniente utilizar un criterio de agrupación aleatorio, se escogió este criterio por las características del alumnado y el centro.

En cuanto a cómo se estructura la SA se expone toda la información en los anexos 11.1 y 11.7, pero cabe destacar que consta de 8 sesiones (impartidas durante los meses de mayo y junio), 2 sesiones de familiarización al frisbee, 3 sesiones de pretemporada, donde los equipos pueden empezar a obtener puntos, 2 sesiones de temporada y una sesión final, a modo de evento final. Las sesiones duraran unos 55 minutos divididos en:

- Recepción alumnado: 2 o 3 minutos en los que El alumnado llega a clase y se preparan.
- Fase inicial: 8 minutos. Para trabajar estrategia disruptiva propia de la sesión y coloquio sobre respeto y/o responsabilidad. Se buscará la participación activa del alumnado.
- Calentamiento: 5 minutos de calentamientos, divididos en movilidad, activación, estiramientos dinámicos y trabajo con implemento. El calentamiento se hará de forma autónoma por parte de los equipos, el PF es el encargado de dirigir esta fase. Por tanto se le dota de los materiales e instrumentos necesarios para realizarla adecuadamente.
- Parte principal de la sesión: 30 o 35 minutos de duración, esta parte será diferente en cada sesión, pero en ella se desarrollarán los *frisbee games*, así como diferentes ejercicios/juegos/actividades para la mejora técnico-táctica del manejo del *frisbee*.
- Fase final y vuelta a la calma: 8/5 minutos, en esta última fase se realizará una reflexión grupal, guiada por el docente, sobre los principios trabajados durante la fase inicial, valorando si se ha actuado conforme a lo establecido o no.

Es importante destacar que cada miembro del equipo tendrá un rol, y por tanto unas funciones dentro del mismo, unas responsabilidades. Las fichas de los distintos roles se presentan en el anexo 11.6.

Por último, para la realización de la evaluación se recogen distintos instrumentos (anexo 11.3), tanto para la evaluación del aprendizaje del alumnado como para la evaluación de la enseñanza, principalmente utilizaremos rúbricas para la evaluación del aprendizaje y el diario del profesor para la evaluación de la enseñanza. En la evaluación del aprendizaje, será el propio alumno quien tenga que ir marcando sus progresos en su ficha de jugador o jugadora.

Los objetivos de la SA van en consonancia tanto con el anclaje curricular, como con los objetivos propios del trabajo, y en ellos podemos distinguir tres grandes bloques, objetivos motrices, relacionados con el deporte, objetivos afectivo-sociales, relacionados con los valores cívicos y objetivos cognitivos, relacionados con el desarrollo mental del alumnado.

7 Discusión

El presente trabajo tiene como objetivo comprobar si la aplicación de un modelo híbrido entre el SE y el MRSP con contenidos gamificados produce una mejora significativa en la participación, en las NPB y en las conductas disruptivas del alumnado.

En cuanto a la participación durante las sesiones, los resultados muestran una participación total del alumnado asistente a clase. Estos datos son congruentes con otros estudios donde se han aplicado metodologías activas consiguiendo un aumento en la motivación del alumnado por realizar las clases de EF (Fernández-Río et. al., 2022; Manninen y Campbell 2021; Méndez-Giménez et. al., 2015; Melero-Canas et al., 2021). El uso de metodologías activas promueve la participación activa del alumnado en la adquisición de conocimientos (Crisol Moya y Caurcel Cara, 2021).

Atendiendo al segundo objetivo de este trabajo, “Analizar el grado de desarrollo de las NPB en el alumnado que vivencia la UD, de acuerdo con el cuestionario de NPB estandarizado Menéndez y Fernández-Río”, en nuestro trabajo no se han obtenido diferencias significativas en el alumnado en ninguna de las tres necesidades. Estos resultados se contraponen a otros trabajos, donde la aplicación de metodologías activas si ha producido mejoras significativas en las NPB (Melero-Canas et al., 2021; Méndez-Giménez et. al., 2015; Valero-Valenzuela et al., 2020; Menéndez-Santurio y Fernández-Río, 2016; Martínez-Rubio et al., 2020). El estudio de Menéndez-Santurio y Fernández-Río (2016) reporta que, aunque existe una mejora de las NPB básicas luego de la aplicación de metodologías activas, esta mejora es desigual, al no obtenerse mejoras significativas a este respecto, Martínez-Rubio et al. (2020) obtuvieron resultados similares, siendo la autonomía la NPB que reporta resultados más bajos, y aportan que es necesario que el docente favorezca la autonomía del alumnado dentro de las sesiones. Sin embargo, otros trabajos como el de Franco y Coterón (2017) no obtuvieron mejoras significativas en ninguna de las variables como ha ocurrido en nuestro caso.

Para explicar la diferencia de resultados entre este y otros trabajos, es necesario atender a las características del estudio. En nuestro caso estos resultados negativos son fácilmente explicables, ya que existen numerosas limitaciones que han condicionado el proyecto. Además, es bastante probable que la no mejora de las NPB entre el pre-test y el post-test pueda deberse también a la no comprensión y la inexperiencia del alumnado en la realización del primer test. También es plausible que, durante el desarrollo de la SA, al tratarse de la primera vez que el alumnado trabajaba con metodologías activas, el alumnado se haya podido sentir confuso y desorientado lo cual puede explicar los resultados tan negativos obtenidos.

Es interesante destacar, que no se han encontrado diferencias significativas en la percepción de la autonomía y la competencia entre los distintos géneros. Únicamente se obtuvieron diferencias en la relación en el post-test, mostrando resultados más bajos las chicas. Martínez-Rubio et al. (2020), encontraron diferencias en favor de los chicos para la autonomía y la competencia mientras que las chicas, en contraposición a nuestro trabajo mostraron una mayor satisfacción en las relaciones con los demás.

Atendiendo al objetivo de “comprobar si se produce una mejora en la responsabilidad individual del alumnado luego de la aplicación de la UD, utilizando la versión española del test de responsabilidad social en EF”, en este trabajo no se han podido llegar a medir las variables relacionadas con los comportamientos violentos y/o agresivos debido a la falta de tiempo, pero es interesante destacar, que un estudio similar donde se hibridaron estos dos modelos, Menéndez-Santurio y Fernández-Río (2017), si hallaron una mejora en la disminución de la violencia y en la resolución de conflictos de forma pacífica. Además estos mismo autores, en otra publicación de ese mismo año, estudiaron la correlación entre la mejora de las NPB y la responsabilidad social, aportando que existen relaciones positivas entre estos factores (Menéndez y Fernández-Río, 2017). El trabajo de Hastie y Buchanan (2000) también ampara la eficacia del modelo híbrido para el desarrollo de la responsabilidad social y el empoderamiento personal.

8 Conclusiones

Si nos limitamos a la aceptación o el rechazo de la hipótesis planteada “La implementación de esta SA innovadora, basada en la hibridación del SE y del MRSP, permite la mejora de las NPB del alumnado, favoreciendo las relaciones sociales positivas existentes en el aula, así como la participación del alumnado durante las clases y la disminución de las conductas disruptivas”, analizando los datos tenemos que rechazar la veracidad de esta hipótesis. Sin embargo, si nos fijamos en el proceso el margen de mejora de la aplicación del estudio es muy grande, por lo que los resultados obtenidos no deben ser tomados categóricamente.

Un análisis más profundo nos aporta que en nuestro estudio, la aplicación de una SA de 8 sesiones, con una metodología híbrida entre SE y MRSP, no garantiza por sí sola la mejora de la NPB del alumnado, al no existir diferencias significativas entre los resultados obtenidos en los test realizados al inicio y al final de la SA. Sin embargo se aprecian resultados positivos relacionados con la participación en clase, aunque estos pueden estar condicionados a la novedad y juventud del profesorado.

Pese a no conseguir mejorar significativamente las NPB del alumnado, cabe destacar que si se consiguió una mejora en la participación activa, y con ello una mejora de las sesiones de EF. Es fundamental que desde la EF vayamos sustituyendo las prácticas basadas únicamente en las estrategias directivas, ya obsoletas, por metodologías activas que favorezcan la motivación y la participación activa del alumnado, en pro de la mejora de sus NPB, su motivación por la EF y la educación en general, y su participación activa.

Dentro de estas metodologías activas, la hibridación de modelos surge como una posibilidad óptima, que nos permite aprovechar al máximo los beneficios de distintos modelos educativos paliando sus desventajas, pero es necesario que estas metodologías activas se prolonguen en el tiempo a lo largo de todo el año y de los distintos cursos para que realmente se produzcan resultados beneficiosos en el alumnado. Además, es necesario que el profesorado de EF esté formado en la aplicación de metodologías activas para garantizar que la aplicación de las mismas se hace de forma adecuada, es decir, como docentes debemos conocer las fortalezas, oportunidades, amenazas y debilidades que nos pueden proporcionar las distintas metodologías para así aplicarlas de la manera más efectivas y eficientes.

Por último, quiero destacar que es conveniente continuar realizando investigaciones en este campo, siendo necesario que las futuras investigaciones se hagan de forma estandarizada. También es importante que antes de comenzar la investigación, el alumnado vivencie un proceso de familiarización con las metodologías a utilizar para que la inexperiencia y la novedad no condicionen sobremanera los resultados obtenidos.

9 Limitaciones del proyecto y propuestas de mejora

Dentro de las limitaciones del proyecto debemos considerar varias. Luego de la realización y del seguimiento de la SA implementada, así como de todo el proyecto de investigación se distinguen tres grandes grupos de limitaciones, relativas al profesorado, relativas al aprendizaje del alumnado y relativas al contexto.

Dentro de las limitaciones relativas al profesorado, debemos destacar que se trata de un profesor novel en periodo de prácticas, durante la aplicación de su primera SA. Por tanto, debemos considerar esto como un factor importante que condiciona los resultados. Para futuros estudios, sería interesante instruir a un grupo de expertos en el uso de metodologías activas para implementarlas en sus clases, incluyendo profesionales de distintos centros. Esto permitiría ampliar la muestra y obtener una mayor fiabilidad en los datos obtenidos.

La falta de experiencias previas del alumnado con este tipo de metodologías precisa un mayor período de adaptación. En este sentido, también se han observado dificultades para comprender ciertos ítems del cuestionario sobre NPB utilizado. En futuras investigaciones sería interesante instruir primero al alumnado en metodologías activas, en el caso que no se haya trabajado nunca con estos métodos, para luego implementar la SA. También es recomendable que el momento de cubrir el cuestionario, se realice fuera de las clases de EF, de esta forma, se garantiza que el alumnado tiene tiempo suficiente para entender y realizar el test, sin que haya pérdida de compromiso motor.

Otro punto importante donde esta SA se ha visto limitada ha sido debido al contexto donde se realiza. Dentro de este grupo de limitaciones, se recogen todas aquellas cosas que condicionan la investigación sobremanera. Principalmente, son factores que influyen reduciendo significativamente el compromiso motor y el tiempo efectivo de clase. En este punto, el contexto social del alumnado es un elemento clave, ya que condiciona que exista un clima agresivo y disruptivo dentro del centro. La concepción de la EF como una materia donde tener un rato libre y el absentismo estudiantil elevado existente en el instituto son otros de los factores influyentes en el proyecto. Las actividades programadas por el centro, actividades complementarias, charlas y salidas, así como las expulsiones, han limitado el correcto desarrollo temporal de las actividades. Estos factores limitantes se superarían ampliando la duración, condicionada por el periodo de prácticas reducido a la que estuvo sometida la SA, lo ideal sería haber podido dar todas las actividades programadas, sin importar las sesiones que se utilizasen y sin temor a perder el tiempo que fuera necesario en explicar las cosas y en atender a los conflictos. Por último, sería interesante especialmente, en aquellos centros que concentran un alumnado más marginal y disruptivo, hacer que el papel del MRSP tenga más peso, alargando el proceso en el tiempo para garantizar que realmente exista una asimilación de los conceptos. Deberíamos trabajar mínimo un trimestre con este modelo, y este periodo de tiempo implementar varias SA siendo la SA propuesta la de mayor peso, pero es necesario que con este tipo de alumnado el MRSP se alargue en el tiempo para obtener resultados.

Al margen de las limitaciones antes citadas, otro factor a mejorar dentro del proyecto es el uso de las TIC para que podamos hablar realmente de una innovación completa es necesaria la digitalización de la ficha del jugador y de las clasificaciones, a través de una App que permita al alumnado introducir sus puntuaciones y poder observar en tiempo real su media de jugador, la clasificación por equipos y establecer las claves a mejorar para obtener más puntos de forma inmediata.

10 Referencias bibliográficas

- Camacho, S. Z., & Ospina Cano, C. A. (2015). Aprender jugando Ultimate frisbee. *VIREF Revista De Educación Física*, 4(1), 1–74.
- Crisol Moya, E. & Caurcel Cara, M. J.(2021) Active Methodologies in Physical Education: Perception and Opinion of Students on the Pedagogical Model Used by Their Teachers. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 18, 1438. <https://doi.org/10.3390/ijerph1804143>
- Deci, E. L., Olafsen, A. H., & Ryan, R. M. (2017). Self-Determination Theory in Work Organizations: The State of a Science. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 4(1), p 19–43. <https://doi.org/10.1146/annurev-orgpsych-032516-113108>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The «What» and «Why» of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11:4, 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Self-Determination Theory: A Macrotheory of Human Motivation, Development, and Health. *Canadian Psychology*, 49, No 3, 182–185. <https://doi.org/10.1037/a0012801>
- Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOE nº 136, 15 de Julio 2016).
- Fernández-Río, J., Sanz, N., Fernández-Cando, J., & Santos, L. (2017). Impact of a sustained cooperative learning intervention on student motivation. *Phys. Educ. Sport Pedag.* 22, 89–105. <https://doi.org/10.1080/17408989.2015.1123238>
- Fernández-Río, J., Zumajo-Florez, M., & Flores Aguilar, G. (2022). Motivation, basic psychological needs and intention to be physically active after a gamified intervention programme. *European Physical Education Review*, 28 Issue 2, 1–14. <https://doi.org/10.1177/1356336X211052883>
- Franco, E., y Coterón, J., (2017) Los efectos de una intervención de educación física para apoyar la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en la motivación e intenciones de ser físicamente activo. *Revista de Cinética Humana volumen 59, 5-15.*
- Fidalgo, A. (2013). *Innovación educativa*. Recuperado de: <http://innovacioneducativa.wordpress.com/>
- Gil-Arias, A., Claver, F., Práxedes, A., Del Villar, F. & Harvey, S., (2020). Autonomy support, motivational climate, enjoyment and perceived competence in physical education: Impact of a hybrid teaching games for understanding/sport education unit. *European Physical Education Review*, Vol. 26(1) 36–53. <https://doi.org/10.1177/1356336X18816997>
- Gil Escolano, G., Ferriz Valero, A., García Jaén, M., y García Martínez, S. (2020). Impacto de la Teoría de la Autodeterminación en las Necesidades Psicológicas Básicas en Alumnado de Secundaria. *Kronos*, 19(2). <http://hdl.handle.net/11268/9772>

- Granero-Gallegos, A., Ruiz-Motero, P. J., Baena-Estremera, A., & Martínez-Molina, M. (2019). Effects of Motivation, Basic Psychological Needs, and Teaching Competence on Disruptive Behaviours in Secondary School Physical Education Students. *MDPI*. <https://doi.org/10.3390/ijerph16234828>
- Hastie, P. A., & Buchanan, A. M. (2000). Teaching responsibility through sport education: Prospects of a coalition. *Research Quarterly in Exercise and Sport*, 71, 25-35. <https://doi.org/10.1080/02701367.2000.10608877>
- Hellison, D. (1995). *Teaching responsibility through physical activity*. Champaign, IL: Human Kinetics
- Hellison, D. (2011). *Teaching Personal and Social Responsibility Through Physical Activity*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. (1994). *Leading the Cooperative School*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. (BOE núm. 294, de 6 de diciembre de 2018)
- Macarro Moreno, J., Romero Cerezo, C., y Torres Guerrero, J. (2010). Motivos de abandono de la práctica de actividad físico-deportiva en los estudiantes de Bachillerato de la provincia de Granada. *Revista de educación*.
- Manninen, M. & Campbell, S. (2022). The effect of the Sport Education Model on basic needs, intrinsic motivation and prosocial attitudes: A systematic review and multilevel meta-analysis. *European Physical Education Review* 28 (1) 78-9. <https://doi.org/10.1177/1356336X211017938>
- Méndez-Giménez, A.; Fernández-Río, J. & Méndez-Alonso, D. (2015) Sport Education Model Versus Traditional Model: Effects on Motivation and Sportsmanship. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*. 15 (59) 449-466. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2015.59.004>
- Martínez-Rubio, R., Granero-Gallegos, A., y Gómez-López, M. (2020). La satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en las clases de Educación Física y su relación con la satisfacción con la vida en los adolescentes. *Revista Complutense de Educación*. <https://doi.org/10.5209/rced.61750>
- Menéndez-Santurio, J. I., y Fernández-Río, J. (2016). Violencia, responsabilidad, amistad y necesidades psicológicas básicas: efectos de un programa de Educación Deportiva y Responsabilidad Personal y Social. *Revista de Psicodidáctica*, 21(2), 345-260. <https://doi.org/10.1387/RevPsicodidact.15269>
- Menéndez-Santurio, J. I., & Fernández-Río, J. (2017). Social responsibility, basic psychological needs, intrinsic motivation, and friendship goals in physical education. *Retos*, 32, 134–139. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i32.52385>
- Menéndez-Santurio, J., y Fernández-Río, J. (2018). Versión española de la escala de necesidades psicológicas básicas en educación física / Spanish Version Of The Basic Psychological Needs In Physical Education Scale. *Revista Internacional De Medicina Y*

Ciencias De La Actividad Física Y Del Deporte, (69).
<https://doi.org/10.15366/rimcafd2018.69.008>

- Merino-Barrero, J. A., Valero-Valenzuela, A., Belando Pedreño, N., & Fernandez-Rio, J. (2019). Impact of a Sustained TPSR Program on Students Responsibility, Motivation, Sportsmanship, and Intention To Be Physically Active. *Human Kinetics*, 39, 247–255. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2019-0022>
- Melero-Canas, D., Manzano-Sánchez, D., Navarro-Ardoy, D., Morales-Baños, V. & Valero-Valenzuela, A., (2021). The Seneb's Enigma: Impact of a Hybrid Personal and Social Responsibility and Gamification Model-Based Practice on Motivation and Healthy Habits in Physical Education. *Physical Education. International Journal Enviroment*. 18, 3476. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073476>
- Moreno, J. A., y Martínez, A. (2006). Importancia de la Teoría de la Autodeterminación en la práctica físico-deportiva: Fundamentos e implicaciones prácticas. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 6(2), 39-54. <https://revistas.um.es/cpd/article/view/113871>
- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J., & Femia Marzo, P. (2021). Gamification in the Spanish educational field: a systematic review. *Retos*, 42, 507–516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Pueyo, Á. P., y Alcalá, D. H. (2020). ¿Y si toda la innovación no es positiva en Educación Física? Reflexiones y consideraciones prácticas. Is innovation always positive in Physical Education? Reflections and practical considerations. *Retos*, 37, 579-587. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.74176>
- Prat, Q., Camerino, O., Castañer, M., Andueza, J., & Puigarnau, S. (2019). The Personal and Social Responsibility Model to Enhance Innovation in Physical Education. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 136, 83-99. [http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2019/2\).136.06](http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2019/2).136.06)
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (BOE, núm.3 de 3 de enero de 2015).
- Rodríguez, A. F., Rodríguez, J. C., Guerrero, H. I., Arias, E. R., Paredes, A. E., y Chávez, V. A. (2020). Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36 (2).
- Siedentop, D. (1994). *Sport Education: Quality PE Through Positive Sport Experiences*. Human Kinetics Publishers.
- Sierra-Díaz, M.J., González-Villora, S., Pastor-Vicedo, J.C. & López-Sánchez, G. (2019). Can We Motivate Students To Practice Physical Activities And Sports Through Models-Based Practice? A Systematic Review and Meta-Analysis of Psychosocial Factors Related To Physical Education. *Frontiers in psychology* 10 1-24. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02115>
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. (BOE núm.25, de 21 de enero 2015)

- Valero-Valenzuela, A., Camerino, O., Manzano-Sánchez, D., Prat, Q., y Castañer, M. (2020). Mejorar la motivación de los alumnos y el clima social del aula: Un enfoque de métodos mixtos. *Revista Internacional de Investigación Medioambiental y Salud Pública*.
- Valero-Valenzuela, A., Gregorio García, D., Camerino, O., & Manzano, D. (2020). Hybridisation of the Teaching Personal and Social Responsibility Model and Gamification in Physical Education. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 141, 63-74 [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/3\).141.08](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/3).141.08)
- Van der Berche, L., Vansteenkiste, M., Cardon, G., Kirk, D. & Haerens, L. (2014) Research on self-determination in physical education: key findings and proposals for future research. *Pedagogy of Physical Education and Sport* 19. No 1, 97-12. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.732563>

11 Anexos

11.1 Resumen Situación de Aprendizaje

UD: Frisbee Games					
Centro		Curso	1º ESO	Docente	Martín Bellas Bringas
Justificación SA	<p>El alumnado, a través de juegos y retos motores con el frisbee, conseguirá adquirir las habilidades técnicas propias del <i>Ultimate Frisbee</i>. Por otro lado, trabajaremos la educación en valores, centrándonos en el respeto y la responsabilidad, utilizaremos las estrategias disruptivas, propias del modelo de Hellison (2011) y el uso de roles que nos ofrece SE (Siedentop 1994), para trabajar sobre estos valores, dotando al alumnado de autonomía dentro de nuestras sesiones y promoviendo un clima afectivo.</p> <p>Por tanto, durante esta UD tendremos dos objetivos que se pueden resumir en uno: Adquirir los conocimientos técnicos del deporte a través del juego limpio y el respeto a compañeros, rivales y normas.</p> <p>Trabajamos con el <i>Ultimate Frisbee</i>, porque se trata de un deporte mixto donde se presupone que el nivel de partida es similar en todo el alumnado, y que además dentro de sus bases establece la coevaluación entre equipos en torno a claves de respeto y juego limpio, por lo que es idóneo para el desarrollo de los valores que se pretenden en la unidad.</p>				
Anclaje curricular	CC: CSC, CEC, AA, CMCT	OE: a, b, c, d	C1	C. 10	EA 20
			C4	C. 2, 4, 5, 6, 7, 8	EA 27, 28, 29
			C2	C. 2;4;5	EA 1,2,3,4
Fundamentación metodológica					
Modelos de enseñanza y metodología	Agrupamientos			Espacios	
MRSP (Hellison 2011) Sport Education (1994) Asignación de tareas (Mosston y Ashworth, 1993) (Principios gamificados)	Agrupamientos estables heterogéneos (grupos de 4 creados por afinidad y mantenidos durante toda la unidad, aunque en algunas actividades se partirán los grupos)			Patio exterior	
				Materiales: Conos, frisbee, Canastas, conos chinos, aros, papelera, frisbee blando.	
Justificación					
Estrategias para el desarrollo de valores educativos: Utilización de estrategias disruptivas para hablar del respeto y la responsabilidad. Además, dentro de la evaluación formativa se dará gran importancia al juego limpio y a los valores del deporte relacionados con la cooperación, el apoyo y el respeto por las normas los compañeros y los rivales. La propia elección del <i>últimate</i> se sustenta en los valores coeducativos y de juego limpio incluidos				Proyectos/programas: Se relaciona directamente con las actividades de mediación ofertadas por el centro.	

por la propia federación del deporte (se trata de un deporte mixto, autoarbitrado y con una coevaluación final entre equipos en base al juego limpio y la deportividad).		
Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> - Motrices: Mejorar los fundamentos técnicos del manejo del frisbee, siendo capaz de realizar al menos dos de los tres tipos de pases existentes en este deporte e identificando la técnica correcta para los distintos lanzamientos. - Afectivo-sociales: Fomentar el trabajo en equipo, el apoyo a los compañeros y la deportividad durante la práctica deportiva, anteponiendo el respeto a compañeros, rivales, árbitros y normas por encima del resto. - Cognitivos: Conocer las normas propias del <i>Ultimate-Frisbee</i> siendo capaz de tomar la decisión más adecuada en cada una de las fases y situaciones de juego. Ser capaz de organizarse y jugar autónomamente de acuerdo con las normas del deporte. 		
Evaluación		
Ev. Aprendizaje	<p>Se realizó a través de una ficha (autoevaluación) que fue cubierta diariamente, donde marcaron sus logros en cuanto a habilidad, juego limpio y respeto. Además el alumnado tuvo que marcar si viste adecuadamente o no para la práctica de actividad física. Hubo también una heteroevaluación del profesor de esos mismos aspectos a través de una rúbrica sobre la participación y el respeto mostrado por el alumnado.</p> <p>Se utilizó una rúbrica, también autoevaluada pero contrastada con la opinión del profesor, para la evaluación de las normas y los elementos técnicos del deporte.</p>	
Ev. Enseñanza	Diario del profesor y cuestionario de evaluación (mitad de la UD) (Este último no se ha podido pasar)	
Periodo implementación		
Sesiones: 8 (ideal 10/12)	Trimestre: 3º trimestre	Duración: 1 mes
Materias relacionadas	Matemáticas, el alumnado deberá calcular su media y su puntuación.	
Propuestas de mejora	<p>Hay que tener cuidado con el compromiso motor.</p> <p>Proponer que el alumnado diseñe los retos que quiere realizar. (Aceptados por el profesor).</p> <p>Alargar la duración de la unidad si se trata de alumnado que no a trabajado nunca con metodologías activas, debemos tener en cuenta que las primeras sesiones deben de ser de familiarización.</p>	
Sesión	Resumen	Estrategia disruptiva
1º sesión	Presentación unidad, creación de equipos y familiarización con el frisbee	-
2º sesión	Activación genérica de los roles, en especial PF y Entrenador. Creación y experimentación de los retos cooperativos	Posits (Escribir situación donde se haya sentido respetado/a)
3º sesión	Realización de los retos cooperativos. Activación del rol de reportero.	Pizarra del respeto (con todas las aportaciones del alumnado; haremos un

		análisis)
4º sesión	<i>Clash royale</i> , explicación del juego, ejercicio dirigido de familiarización y experimentación del juego. Activación del rol de árbitro	Pizarra del respeto 2: Se proponen acciones y debemos decir si son respetuosas o no.
5º sesión	Pretemporada: Campeonato de <i>Clash Royale</i> .	Posits (Escribir cuando no me he sentido respetado/a durante las sesiones dadas)
6º sesión	Fase de temporada: Calentamiento, ejercicio dirigido, pre-partido y partido	Como me siento (exposición inductiva con participación del alumnado para analizar cómo me siento cuando no me respetan).
7º sesión		
8º sesión	Evento final: Opción de mejorar puntuación en los retos y <i>fornite frisbee</i> .	Coevaluación propia del <i>Últimate</i> y análisis global de los resultados

11.2 Temporalización Situación de Aprendizaje

Mayo					
Semana	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1º Semana	-	1º Sesión 1ºB 1º Sesión 1ºA	1º Sesión 2º	2º Sesión 2º 2º Sesión 1ºA	-
2º Semana	2º Sesión 1ºB	3º Sesión 1ºB 3º Sesión 1ºA	-	3º Sesión 2º 4º Sesión 1ºA	-
3º Semana	4º Sesión 1ºB	-	4º Sesión 2º	5º Sesión 2º 5º Sesión 1ºA	-
4º Semana	5º Sesión 1ºB	6º Sesión 1ºB 6º Sesión 1ºA	6º Sesión 2º	-	-
5º Semana (Junio)	Festivo	7º Sesión 1ºB 7º Sesión 1ºA	7º Sesión 2º	-	-

(*Temporalización real de cómo se produjo la aplicación de la innovación durante el tiempo que duro el estudio)

11.3 Instrumentos de evaluación

11.3.1 Ficha de Jugador/a (autoevaluación)

Jugador/a							Rol					Equipo								
Vestimenta	1	2	3	4	5	6	Funciones de mi rol													
	1	2	3	4	5	6	Inicial				Procesual				Final					
Test de popularidad	Inicial		Final		Nivel Rúbrica						R1	R2	R3	R4	R1	R2	R3	R4		
Retos cooperativos																				
Nombre	Nivel 1			Nivel 2			Nivel 3			Nivel 4			Nivel 5							
Pasar los aros	Al menos una persona del equipo es capaz de pasar el frisbee entre los aros (3).			Soy capaz de pasar el frisbee entre los tres aros			Todos las personas del equipo pasamos el frisbee por los tres aros			Soy capaz de pasar el frisbee por 5 aros.			Todos las personas del equipo somos capaces de pasar el frisbee por los 5 aros.							
Pasando del frisbee	Damos 10 pases seguidos sin que se nos caiga el frisbee.			Damos 10 pases seguidos sin que caiga el frisbee combinando al menos 2 de los 3 tipos de pase dados.			Damos 15 pases seguidos combinando los 2 tipos de pases dados			Dentro de los 15 pases dados, al menos 2 jugadores son capaces de utilizar al menos 2 de los 3 tipos de pase.			Todos los miembros del equipo combinan indistintamente dos de los tres tipos de pases dados							
Darle al aro	Le damos al aro al menos 2 veces			Le damos 4 veces						Le damos 5 veces o más										
Derribar la torre	1			2			3			4			5							
Frisbee royale																				
Caballero	Utilizo palabras adecuadas en todo momento para referirme a compañeros y rivales, manteniendo siempre un tono de respeto.																			
Esbirros	Apoyo a mis compañeros cuando se equivocan.																			
Princesa	Golpeo una torre lanzando desde lejos.																			
Minero	Golpeo la torre del rey desde la zona de detrás de las torres de la primera línea.																			
Torre tesla	Intercepto por lo menos 2 pases de los rivales.																			
Sanadora	Mantengo una actitud positiva y participativa durante las batallas.																			
Gigante noble	Respeto en todo momento las decisiones de los árbitros sin protestar																			
Bárbaros de élite	Realizo una pared con un compañero																			
Bruja	Realizo más de un tipo de pase durante el juego																			
Esqueletos	Somos capaces de realizar jugadas en las que participan todos los miembros del equipo.																			

11.3.2 Rubrica evaluación técnico-táctica

	Elemento a evaluar	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
R1	Pase de derechas	Identifica el pase de derechas	Realiza el pase de derechas correctamente , agarrando el <i>frisbee</i> con el pulgar por encima, índice colocado en el borde exterior y el resto de dedos por el borde interior.	Conoce y describe la técnica del pase de derechas indicando como debe la posición del cuerpo, colocándose frontalmente al lanzamiento con genuflexión de rodillas, moviendo el cuerpo hacia atrás para ejecutar el lanzamiento.	Ejecuta correctamente el pase de derechas durante la práctica jugada.
R2	Pase de revés	Identifica el pase de revés	Realiza el pase de revés correctamente , agarrando el <i>fribee</i> con el pulgar por encima, índice colocado en el borde exterior y el resto de dedos por el borde interior.	Conoce y describe la técnica del pase de revés indicando como debe ser la posición del cuerpo, hombro del brazo lanzador en la dirección del cuerpo y genuflexión de rodillas.	Ejecuta correctamente el pase de revés durante la práctica jugada
R3	Pase de martillo	Identifica el pase de martillo	Realiza el pase de martillo correctamente , agarrando el <i>frisbee</i> con el pulgar por encima, índice colocado en el borde exterior y el resto de dedos por el borde interior.	Conoce y describe la técnica del pase de martillo indicando como debe ser la posición del cuerpo, colocándose frontalmente al lanzamiento.	Ejecuta correctamente el pase de martillo, identificando cuando puede ser útil durante la práctica jugada.
R4	Conocimiento normas del <i>Ultimate frisbee</i>	Reconoce el <i>ultimate-frisbee</i> como un deporte mixto reglado.	Conoce al menos una de las reglas básicas del <i>ultimate</i> . (como anotar tanto, desplazamiento por el campo con y sin móvil, contacto permitido)	Conoce todas las reglas básicas del <i>ultimate</i>	Conoce y sabe aplicar todas las reglas básicas del <i>ultimate</i> durante la práctica jugada, siendo consciente de cuando se comete una infracción

11.3.3 Rúbrica valores (heteroevaluación)

Elemento a evaluar	Nunca	Pocas veces	A veces	Muchas veces	Siempre
Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador					
Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y normas establecidas, asumiendo responsabilidades para la consecución de objetivos					
Respeto a los demás dentro de la labor de equipo con independencia del nivel de destreza					

11.4 Fichas de roles

11.4.1 Ficha entrenador

ENTRENADOR/A
<p>Descripción del rol:</p> <p>Es la persona encargada de explicar y dirigir las actividades del equipo de forma que se permita que todas las personas del equipo puedan practicar las actividades planteadas en igualdad de condiciones, garantizando la mejora técnico-táctica de los y las jugadoras.</p> <p>Debe trabajar en sintonía con el preparador/a físico para establecer la secuenciación de las tareas. (calentamiento y actividades de mejora técnico-táctica)</p>
<p>Tareas a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dirigir las prácticas del equipo. • Recibir la información del profesor para el desarrollo de las actividades y trasladarla al resto de compañeros y compañeras. • Organizar y dirigir las actividades. • Conocer la técnica del deporte para comunicar a sus compañeros/as como debe realizarse. • Garantizar la participación equitativa de todas las personas del equipo • Observar el desempeño del equipo para incidir sobre los aspectos a mejorar. • Animar y motivar a las personas del equipo
<p>Habilidades necesarias para su desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidad de comunicar respetuosamente la información. • Capacidad para motivar a sus compañeros/as • Capacidad para identificar errores y como mejorarlos.

11.4.2 Ficha árbitro

ARBITRO/A
<p>Descripción del rol:</p> <p>Es la persona encargada de conocer y aplicar el reglamento de las actividades de colaboración-oposición (aquellas donde existen dos equipos que juegan entre sí). Debe garantizar la aplicación de las normas de manera justa.</p> <p>Debe existir consenso entre los/as árbitros/as de los equipos implicados durante el juego para la aplicación del reglamento.</p>
<p>Tareas a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las reglas del juego. • Iniciar los partidos en hora. • Garantizar la justicia e imparcialidad durante el desarrollo del juego. • Actuar en consenso con su homólogo (la otra persona árbitra) del equipo rival. • Garantizar la resolución de conflictos pacífica. • Informar al docente de aquellas conductas antideportivas. • Felicitar a aquellos equipos que muestren una actitud de juego limpio y de respeto durante la fase jugada. • Comprobar que las personas de mi equipo son honestas y cubren correctamente las fichas de jugador.
<p>Habilidades necesarias para su desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concentración durante el juego (ser capaz de arbitrar y jugar al mismo tiempo). • Ser buen comunicador/a. • Ser una persona justa. • Ser una persona firme en la aplicación de las reglas dadas.
<p>Reglas básicas de todos los juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La persona en posesión del frisbee no se puede desplazar. • No se puede tocar a la persona que está en posesión del frisbee, debe haber un espacio de seguridad entre defensor/a y atacante. • No se puede defender 2Vs1. • Si el frisbee cae al suelo (independientemente de quien fuera la última persona en tocarlo) la posesión cambia de equipo. • Forma de anotación (depende del juego) • El jugador en posesión del frisbee no puede estar más de 10 segundos con él en la mano. (será su defensor el encargado de contar en alto los segundos).

11.4.3 Ficha preparador físico

PREPARADOR/A FÍSICO
<p>Descripción del rol:</p> <p>Es la persona encargada de conocer, diseñar y dirigir el calentamiento, de forma que este sea acorde a las actividades que se van a realizar (frisbee). Así mismo es responsable del material que se utiliza durante la sesión, es la persona encargada de organizar y recoger el material utilizado.</p> <p>Debe trabajar en sintonía con el o la entrenadora para garantizar una transición óptima de calentamiento hacia las actividades.</p>
<p>Tareas a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dirigir el calentamiento del equipo. • Diseñar (con las herramientas dadas) un calentamiento adecuado para la práctica deportiva. • Organizar y recoger el material. • Pasar lista de asistencia y de indumentaria al resto de compañeros/as. • Asistir al docente cuando sea necesario.
<p>Habilidades necesarias para su desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las partes del calentamiento. (movilidad, activación y estiramientos dinámicos) • Capacidad de mando, para dirigir el calentamiento de los compañeros. • Responsabilidad.

11.4.4 Ficha analista

Analista
<p>Descripción del rol:</p> <p>Es la persona encargada de analizar la labor de los demás miembros del equipo, tanto en relación a su rol, como en relación a su ejecución técnica y táctica durante la práctica. Esta encargada de observar y corregir de manera constructiva aquellos errores que detecte.</p>
<p>Tareas a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar el trabajo de los compañeros en relación a sus funciones. • Dar <i>feedback</i> constructivo (corregir desde el refuerzo positivo los posibles errores de sus compañeros/as) • Realizar junto con el reportero las anotaciones de las puntuaciones del día. <p>Analizar la puntuación del equipo y valorar es que se está fallando (Vestimenta, Habilidad, Popularidad, Trabajo en equipo).</p>
<p>Habilidades necesarias para su desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la técnica y la táctica del <i>ultimate</i>. • Saber comunicar. • Empatía. • Capacidad para analizar los resultados negativos.
<p>Ficha de analista:</p> <p>El analista será el encargado de realizar una ficha de observación para discriminar alguno de los elementos técnicos del juego. Esta ficha se añadirá al reportaje final del reportero.</p>

11.4.5 Ficha reportero/a

Reportero/A
<p>Descripción del rol:</p> <p>Es la persona encargada de tomar imágenes, vídeos e información sobre las diferentes actividades realizadas en clase. Además será la persona encargada de recopilar la puntuación del equipo y cubrir la ficha identificativa.</p>
<p>Tareas a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recopilar información de las sesiones. • Anotar el resultado de los partidos/juegos... • Dirigir y organizar el reportaje final. • Llevar y organizar el material necesario para realizar las anotaciones pertinentes del día. <p>En un momento dado podrá evadirse del juego (parar de jugar) para hacer fotos/vídeos de las actividades.</p>
<p>Habilidades necesarias para su desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saber comunicar con lenguaje sencillo. • Capacidad de mando. • Dominar los medios tecnológicos. <p>Habilidad de síntesis.</p>
<p>Reportaje final:</p> <p>Como reportero/a debes organizar a tus compañeros/as para realizar todos/as en común un reportaje final donde se recojan los eventos más importantes de cada una de las sesiones.</p> <p>El formato de presentación es libre (Periódico, con redacción del informe e imágenes de las sesiones, <i>Tik Tok/Reels</i>, explicación oral del informe con montaje de imágenes/vídeos de las clases, Presentación <i>PowerPoint</i>, con descripción de las actividades y aportación de imágenes de las mismas).</p> <p>*No debes hacer un trabajo individual, todos los miembros del grupo deben colaborar, en el caso de que alguna persona no colabore debes avisar al entrenador/a para que solucione el problema. Si el problema persiste se avisará al docente.</p>

11.5 Cuestionario Necesidades Psicológicas Básicas

Edad:

Sexo:

He entregado la autorización:

Nombre:

A continuación te planteo una serie de cuestiones relacionadas con tus actividades en clase de educación física así como sobre las relaciones que ocurren durante las clases, me gustaría que contestases a cada una de las cuestiones valorándola del 1 al 7, siendo el 1 estoy totalmente en desacuerdo, el 4 neutral (ni de acuerdo, ni desacuerdo) y el 7 estoy totalmente de acuerdo.

Por favor lee bien las cuestiones, piensa que NO HAY respuestas incorrectas solo aquellos que tú piensas que más se acerca a la realidad. RODEA la respuesta que quieres marcar, muchas gracias por tu ayuda.

Creo que mejoro incluso en las tareas que los demás consideran difíciles.	1	2	3	4	5	6	7
Las relaciones con mis compañeros/as de clase son muy amistosas.	1	2	3	4	5	6	7
Hacemos cosas que son de interés para mí.	1	2	3	4	5	6	7
Creo que lo hago de manera correcta incluso en las tareas que la mayoría de los compañeros considera difíciles.	1	2	3	4	5	6	7
Considero que tengo una estrecha relación con mis compañeros de clase	1	2	3	4	5	6	7
Pienso que la forma en que se imparte la educación física es tal y como a mí me gusta.	1	2	3	4	5	6	7
Creo que lo hago muy bien incluso en las tareas que la mayoría de los compañeros considera difíciles.	1	2	3	4	5	6	7
Siento que soy un miembro valioso de un grupo de buenos amigos.	1	2	3	4	5	6	7
Pienso que la forma en que se imparten las clases son fiel reflejo de lo que soy.	1	2	3	4	5	6	7
Tengo éxito incluso en las clases que la mayoría de los compañeros considera difíciles	1	2	3	4	5	6	7
Siento que pertenezco a un gran grupo de buenos amigos	1	2	3	4	5	6	7
Siento como si las actividades que realizamos las hubiese escogido yo mismo.	1	2	3	4	5	6	7

11.6 Autorización estudio

Buenas tardes,

Me llamo Martín Bellas Bringas y soy alumno del Master de Formación del Profesorado, en la especialidad de Educación Física, de la Universidad de La Laguna. Actualmente me encuentro en mi periodo de prácticas dentro del Instituto de “ ”, donde en las próximas semanas me gustaría realizar un estudio para mi Trabajo Final de Master.

Me pongo en contacto con usted/es de acuerdo con la Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos y garantía de los derechos digitales, para solicitarle permiso para que su hijo/a o tutorando/a pueda participar en el estudio, con lo que me ayudaría mucho en la realización de mi TFM.

El estudio consiste en la realización de dos cuestionarios, sobre las Necesidades Psicológicas Básicas y la motivación en las clases de Educación Física, el primer cuestionario se realizara al inicio de la Unidad Didáctica, el restante cuestionario se hará al finalizar las clases de la unidad. Por supuesto el estudio tendrá un carácter anónimo y el tratamiento de los datos será únicamente académico, para mi TFM.

Por otro lado, durante la realización de las clases, será necesario que en determinado momento el alumnado realice alguna fotografía de las clases para que el alumnado realice de un “reportaje” final sobre las mismas, por tanto también debo solicitarles autorización para que puedan salir en las fotos.

Me gustaría acabar dándole las gracias de antemano por su tiempo, muchas gracias y un saludo,

Martín Bellas Bringas

Recortar por aquí _____

Yo _____ como
padre/madre o tutor/a legal de _____
_____ autorizo a mi hijo/a o tutorando/a: (Marcar con una X en el cuadrado si se autoriza)

- Participar del estudio antes explicado, consintiendo el tratamiento de los datos extraídos para la realización de un trabajo académico.

- Utilizar la imagen de su hijo/a o tutorando/a para que el alumnado realice un “reportaje” final de las clases.

Fdo.:

11.7 Desarrollo de la situación de aprendizaje en formato PROIDEAC

IDENTIFICACIÓN

Descripción:

Se programa para los dos primeros curso de la ESO del I.E.S. Canarias, un total de 55 alumnos/as divididos en 3 grupos, dos cursos en 1º de 16 alumnos/as y un curso en 2º con 25 alumnos/as. Todos con un alto nivel de desmotivación por la educación en general y un desinterés generalizado por la Educación Física, siendo bastante pobre el ratio de alumnos que participan en la clase de forma activa y continuada.

Justificación:

Ante la desmotivación y el desinterés existente para con la materia de educación física, que se suma a la no percepción competencial por parte del alumnado y a la inexistencia de la obtención metas de logro en su vida académica motriz (sobre todo en el sector femenino), se propone una hibridación de modelos (Sport-Education (Siedentop, 1994) y MRSP (Hellison, 1995) junto con la gamificación) para fomentar la percepción competencial del alumnado así como la participación, la motivación y las relaciones sociales dentro de un clima afectivo. Principalmente trabajaremos el respeto y la responsabilidad, el primero a través de las estrategias disruptivas con el MRPS y el segundo a través de los roles y el sentimiento de equipo, gracias al SE. Estos conceptos y contenidos se relacionan directamente con los objetivos de etapa marcados por la consejería de Canarias, más concretamente con aquellos relacionados con la educación en valores y el trabajo cooperativo (a, b, c, d).

Evaluación:

La evaluación se realizó de forma continua y formativa, para ello el alumno fue participe de su evaluación, a través de procesos de autoevaluación (Cuestionario de asistencia e higiene y rubrica conflictos) y del conocimiento tanto del sistema de puntuación (calificación gamificada), como de la rúbrica de evaluación que llevó a cabo el docente. Se realizó una evaluación inicial del alumnado a través de la rúbrica de evaluación, y una evaluación procesal continua gracias a la ficha del jugador/a.

En cuanto al proceso, más o menos a la altura de la 3º/4º sesión evaluaremos el aprendizaje, a través del uso de *feedback* formativo, haciendo un repaso de la puntuación en la clasificación por equipos y valorando que se debe hacer para mejorar la puntuación, donde volveremos a pasar la rúbrica inicial para que el alumnado se situé de nuevo.

Para la evaluación de la enseñanza, se realizó un diario del profesor donde se recogieron los aspectos más importantes de la sesión, tales como la percepción del tiempo de compromiso motor, la organización, una valoración de la estrategia discursiva utilizada....Además se pasó al final de la UD cuestionario de valoración de la enseñanza para conocer la opinión del alumnado sobre esta UD.(Debido al modelo y a la aplicación de mi TFM sumado a las características del alumnado, probablemente no pueda pasar el cuestionario).

Para la calificación final del alumnado se tuvo en cuenta: El C1 (vestimenta) será el 20% de la nota; El C4 Valores será el 50% de la nota (50% autoev. coev. A través de la ficha, 50% heteroev. A través de rubrica profesor); El C2 será el 30% de la calificación (esta nota sale de la ficha, autoev.y de la rúbrica de evaluación autoevaluación supervisada).

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación: Incrementar las capacidades físicas y coordinativas básicas, previa valoración del nivel inicial, utilizando los valores de la frecuencia cardíaca como indicadores para la dosificación y control del esfuerzo y adoptando hábitos higiénicos, alimentarios y posturales asociados a una actividad física segura y saludable.

Código	Descripción
C1	<p>Con este criterio se pretende comprobar la autoexigencia del alumnado en cuanto a su esfuerzo para mejorar los niveles de las capacidades físicas y coordinativas relacionadas con la salud, teniendo en cuenta su proceso madurativo personal. Para la evaluación se deberá tener en cuenta, sobre todo, la mejora respecto a sus propios niveles iniciales en las capacidades de resistencia aeróbica, fuerza, resistencia y flexibilidad, y no sólo el resultado obtenido. Asimismo, se comprobará el empleo de los valores de la frecuencia cardíaca con el fin de ajustar progresivamente el esfuerzo, aplicando pausas de recuperación adecuadas.</p> <p>Asimismo, se constatará con este criterio si el alumnado identifica y adopta determinados hábitos y conductas relacionadas con la higiene, la alimentación, la profilaxis de la actividad física, la actitud postural y el consumo responsable. Se comprobará también el uso de la indumentaria adecuada, la adopción de posturas correctas, el uso de las normas de seguridad y prevención de lesiones, si la hidratación es la correcta, el uso de técnicas de respiración y relajación y si atiende a su higiene personal.</p>

Aprendizajes esperados:

Se espera que el alumnado adquiera el hábito de acudir a las clases de educación física con ropa y calzado adecuado para la realización de actividad física.

Competencias

CEC

Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
SEFIO1C0120	10. Uso correcto de espacios, materiales e indumentaria.	CEC

Criterios de evaluación: Mostrar tolerancia y deportividad en las actividades físico-motrices y artístico-expresivas, aceptando las reglas y normas establecidas, considerando la competición y la cooperación como una forma lúdica de auto-superación personal y del grupo y valorándolas como formas de recreación y de ocupación saludable del tiempo libre.

Código	Descripción	
C4	<p>Se trata de constatar con este criterio si el alumnado concibe el juego y el deporte como modelos recreativos con los que organizar el tiempo libre. Se comprobará si concibe estas actividades como parte integrante del tiempo de ocio activo y las emplea en prácticas libres. También si adopta una actitud crítica ante los aspectos que rodean el espectáculo deportivo: el consumo de atuendos o las manifestaciones agresivas.</p> <p>Este criterio trata de comprobar si el alumnado, por encima del resultado de su actuación individual y de equipo, tiene una actitud de tolerancia basada en el conocimiento de sus propias posibilidades y limitaciones, así como las de las otras personas. Igualmente, se trata de comprobar la aceptación de las reglas y normas como principios reguladores y la actuación personal basada en la solidaridad, el juego limpio y la ayuda mutua, considerando la competición como una dificultad favorecedora de la superación personal y del grupo y no como una actitud hacia los demás.</p>	
Aprendizajes esperados:		Competencias
Participación activa por parte del alumnado respetando la práctica de los demás y su ejecución sea cual fuere.		CSC
Aceptación e identificación del propio nivel de ejecución, siendo autoexigente con sus posibilidades de mejora.		AA
Aceptación y respeto por las reglas, los compañeros, los rivales y los árbitros durante la práctica deportiva.		CSC
Actitud crítica ante comportamientos antisociales y capacidad de resolución de conflictos pacífica		CSC
Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
SEFIO1C0427 SEFIO1C0428 SEFIO1C0429	2. Respeto a la diversidad de ejecuciones en la práctica de actividades físicomotrices. y limitaciones durante la práctica físico-motriz 4. Participación en los diferentes juegos y actividades físicas y respeto a la diversidad de prácticas. 7. Respeto y aceptación de las reglas de las actividades físicas, juegos y deportes practicados. 8. Actitud reflexiva y crítica ante los comportamientos antisociales relacionados con la práctica deportiva.	CSC
	5. Aceptación del propio nivel de ejecución y auto-exigencia en su mejora. 6. Valoración de las actividades físicas como una forma de auto-superación.	AA
<p>Criterios de evaluación: Aplicar las habilidades motrices a la resolución de distintos problemas motores en distintos entornos y en situaciones motrices individuales y colectivas, aceptando el nivel alcanzado y utilizando los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo y la motricidad, con especial atención a las prácticas motrices, rítmicas y expresivas tradicionales de Canarias, valorándolas como situaciones motrices con arraigo cultural.</p>		

Código	Descripción	
C2	Mediante este criterio, se valorará si el alumnado es capaz de aplicar las habilidades específicas a un deporte individual o colectivo o a un juego motor como factor cualitativo del mecanismo de ejecución. Además, se observará si hace una autoevaluación ajustada de su nivel de ejecución, si acepta dicho nivel alcanzado con auto-exigencia y si es capaz de resolver los problemas motores planteados. Se trata de verificar si el alumnado es capaz de regular y ajustar sus acciones motrices para lograr una toma de decisiones que le permitan desenvolverse con cierta eficacia y eficiencia en las distintas situaciones motrices..	
Aprendizajes esperados:		Competencias
Conocer e identificar la técnica de los tres tipos básicos de pase principales en ultimate-frisbee. (derechas, revés y martillo)		CEC
Realizar correctamente al menos dos de los tres tipos de pase trabajados, y si es posible los tres, siendo consciente del nivel de ejecución en cada uno de ellos.		AA
Comprensión de la táctica de los deportes de invasión: Comprensión de las fases del juego		CEC
Comprensión de la táctica de los deportes de invasión: Percepción del espacio libre y desmarque (de apoyo y de ruptura).		CEC
Conocer y saber aplicar la reglas del ultimate-frisbee		CEC
Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
SEFIO1C0201 SEFIO1C0202 SEFIO1C0203 SEFIO1C0204	2. Las fases del juego en los deportes sociomotrices: práctica, conceptos y objetivos. 5. Realización de juegos motores y tareas físico-motrices grupales modificadas, regladas o adaptadas para el aprendizaje de los aspectos comunes a los deportes sociomotrices.	CEC
	4. Aplicación de mecanismos de percepción, decisión y ejecución para el desarrollo de habilidades motrices vinculadas a situaciones lúdicas y deportivas.	AA CEC

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

Modelos de enseñanza/ Fundamento metodológico:

Sport-Educación (Siedentop 1994) MRSP (Hellison 1995) Gamificación. Además del uso de Estrategias Discursivas (Predominantemente el uso de metaenunciados, la demanda de información al alumnado, las incorporaciones de acciones y aportaciones del alumnado al discurso y el reforzamiento del conocimiento y la acción realizada) y la utilización del Estilo inclusivo (en la sesión 2 donde trabajaremos con “retos cooperativos” donde existen distintos niveles de ejecución), la Asignación de tareas (Mosston y Ashworth 1993) y la enseñanza entre iguales. (Estos dos últimos recursos los utilizaremos a la par, el primero para indicar al alumnado (atendiendo al rol que tenga) que es lo que se debe hacer, y el segundo cuando el alumnado al que le hemos indicado que hacer, tenga que explicárselo a sus compañeros).

Se propone una hibridación metodológica asumiendo el modelo de sesión propio del modelo de Hellison (1995), una estructuración temporal y organización de la clase propias del Sport educación (Siedentop 1994) (pretemporada, temporada, evento final). Para ello se utilizaron una serie de estrategias disruptivas para concienciar al alumnado sobre el respeto y la responsabilidad, durante la parte inicial de la sesión, pasaremos a una fase de calentamiento (dirigida por el alumnado PF), continuaremos con la parte principal para finalizar con una vuelta a la calma de reflexión sobre los valores hablados. El otro punto clave de la hibridación, pasa por la inclusión de la gamificación como recurso motivador, para ello se establece una ficha de jugador/a, un modelo de competición que incluye recompensas por victoria y consecución de objetivos (juego limpio, habilidad y respeto) y juegos de pretemporada basado en contenidos gamificados y videojuegos.

Contribución al desarrollo de las competencias:

Se contribuye a la competencia de **AA**, en cuanto a que el alumnado será parte de su proceso evaluador debiendo ser consciente de donde se sitúa y cómo puede mejorar. Abordaremos la **CSC** desde el trabajo cooperativo, la resolución de conflictos y el trabajo a través del modelo de Hellison (1995) de aspectos sociales como el respeto y la responsabilidad. La **CMCT** se trabajará mediante la aplicación de las herramientas necesarias para el cálculo de la puntuación diría individual y colectiva. Y por último, la **CEC**, se trabaja de forma inherente a la adquisición y comprensión de los elementos técnico tácticos del deporte y su aplicación en la vida diaria como actividad de tiempo de ocio.

Agrupamientos:

El alumnado se agrupó en grupos de 4/5, manteniéndose la agrupación en “equipos” durante toda la unidad. La formación de los equipos fué por afinidad, es decir, el alumnado será quien se agrupe de forma libre. Por otro lado, dentro de los equipos cada alumno/a tendrá un rol específico siendo estos: Entrenador/a, Preparados/a, Arbitro/a, Reportero/a.

Recursos:

Fichas de roles, ficha de jugador/a, Frisbees, conos, canastas, petos...

Espacios:

Patio exterior

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES
Nº Actividad y título: 1º Canastafrisbee
Descripción:

Partido de 4Vs4 en media cancha de baloncesto, el objetivo será introducir el frisbee por dentro del aro de la canasta, para poder meter canasta previamente el equipo debe haber realizado 3 pases con el frisbee.

El partido durará unos 5 minutos, y se jugara modo semifinal y final, cada equipo recibirá una recompensa en forma de puntuación por su participación, además el equipo ganador obtendrá una ventaja para el siguiente día.

Variante: (Actividad Completaría en caso de no haber 4 equipos)

Juego del perro y el gato, tres jugadores por fuera y uno en el interior, los jugadores de fuera tienen que pasarse el frisbee sin que el jugador interior intercepte el frisbee y sin que este caiga al suelo.

CI: Igualdad (No hay alumnado con NEE)

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C4	SEFIO1C0427 SEFIO1C0428 SEFIO1C0429	2.4.7.8.	CSC AA	Observación	Practica supervisada	Registro anecdótico
Productos			Tipos de evaluación según el agente			
Competencia Motriz			Heteroevaluación			
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
Equipos de 4	1º	Frisbee, canasta y ficha de roles		Cancha exterior de baloncesto	Dependiendo del nº de alumnado asistente se podrá jugar 4Vs4 o 3Vs3, incluso se adjunta una actividad alternativa si no hay suficientes jugadores para hacer 4 equipos	
				Actividades complementarias y extraescolares		
				No		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES
Nº Actividad y título: 2º Frisbee cooperativo
Descripción:

Para esta actividad, partiremos de una puesta en común sobre lo que es el respeto y cuando me siento respetado y que implica eso en mis emociones, para posteriormente, por equipos, enfrentarnos a una serie de retos cooperativos:

1. Derribar la torre: El alumnado tendrá que intentar golpear un cono desde una distancia dada. Para establecer una progresión en dificultad dentro del reto, se aumentara la distancia con respecto al cono y la altura del mismo, obteniendo de esta forma distintos niveles de ejecución-dificultad.
2. ¿Qué pasa?: El alumnado deberá pasarse el frisbee logrando efectuar un mínimo de 10 pases seguidos sin que el frisbee se caiga, ña progresión de difulcultad se establece en cuanto a la inclusión de los tres tipos de pase por parte del alumnado y el aumento del número de pases sin que caiga el frisbee. (La progresión se establecerá de antemano)
3. Pasar los aros: El alumnado deberá pasar el frisbee por dentro de los aros sostenidos en el aire por sus compañeros y encestar en una papelera situada al final, en este caso la progresión de dificultad pasa por el aumento del número de aros y la distancia a la que se efectúa el lanzamiento.
4. Dar al aro: Para este reto el alumnado deberá pasarse el frisbee de lado a lado de la cancha sin que este se caiga, hasta llegar a la canasta y encestar. (En este caso la puntuación de equipo no ira por el grado de dificultad alcanzado sino por el número de canastas conseguido)

*En los anexos se muestra la relación entre dificultades y puntuación por jugador/a y equipo en función del reto.

Para finalizar la actividad haremos una reflexión sobre el respeto y como cuándo y por qué me he sentido respetado durante la clase o cuándo cómo y por qué no me he sentido respetado, cubriendo un cuestionario de comportamiento.

CI: Igualdad (No hay alumnado con NEE)

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C4	SEFIO1C0427 SEFIO1C0428 SEFIO1C0429	2.4.5.6.7.8.	CSC AA	Observación	Ficha del alumnado	Rúbrica
C2	SEFIO1C0201 SEFIO1C0202 SEFIO1C0204	4.	CEC			
Productos			Tipos de evaluación según el agente			
Competencia Motriz			Autoevaluación			
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
Equipos de 4	2º	Frisbee, canasta, aros, conos		Cancha exterior de	Los puntos obtenidos en los	

			baloncesto	distintos retos se sumaran para la clasificación general de los equipos.
			Actividades complementarias y extraescolares	
			No	

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES
Nº Actividad y título: 3º Frisbee royale
Descripción:

Para esta actividad, partiremos de una puesta en común sobre lo que es la responsabilidad, sobre que significa ser responsable y si me gusta que la gente me considere responsable y por qué.

El juego, basado en el juego para móvil del clash royale, consistirá en tirar la torres enemigas (conos) sin que el enemigo tire nuestras torres. Para tirar una torre debemos golpearla 5 veces con el frisbee a las delanteras y 8 veces la trasera. Se juega con un frisbees, y las reglas son las propias del ultimatefrisbee, no me puedo mover con el frisbee en la mano y no puedo tocar al jugador en posesión del móvil, pero a mayores se establece una regla espacial, por la cual no se podrá ocupar, en ataque, el espacio situado detrás de las torres delanteras hasta conseguir tirar una. Por otro lado no se podrá golpear la torre del Rey (torre trasera) rival desde el campo rival mientras las torres delanteras estén en pié, dicho de otra forma, solo se podrá golpear la torre de Rey lanzando desde campo propio. (si se golpea la torre del Rey irregularmente el equipo sobre el cual se haya cometido la infracción tiene derecho a efectuar un lanzamiento directo desde la torre del Rey a la torre rival, manteniendo la posesión del frisbee en caso de fallo). Además, si un pase cae al suelo, bien sea por intercepción o por fallo en la recepción, cualquier jugador/a podrá coger el frisbee del juego y seguir jugando a excepción del ultimo/a que haya impactado con el móvil.

El juego se termina cuando se tira la torre trasera o bien cuando hayan pasado 4 min + 2 min de muerte súbita en caso de empate (es decir si al término de los 4 minutos ambos equipos tienen las mismas torres en pié.

La actividad finalizará con un consenso final sobre la responsabilidad y actuaciones responsables/irresponsables que se hayan identificado durante el juego.

CI: Igualdad (No hay alumnado con NEE)

Crterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C4	SEFIO1C0427 SEFIO1C0428 SEFIO1C0429	2.4.5.6.7.8.	CSC AA	Observación	Ficha del alumnado	Lista de control
C2	SEFIO1C0201 SEFIO1C0204	2.4.5.	CEC			
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Competencia Motriz				Autoevaluación		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
Equipos de 4	3º	Frisbee, conos		Cancha exterior de baloncesto		
				Actividades complementarias y extraescolares		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES						
Nº Actividad y título: 4º Fortnite frisbee (No realizado)						
<p>Descripción:</p> <p>Esta sesión la destinaremos de nuevo al tratamiento de la responsabilidad.</p> <p>La actividad principal una vez hayan calentado consistirá en la aplicación de la gamificación existente basada en el juego de Fortnite con la adaptación de que los jugadores para eliminar a un rival deberán lanzarle el frisbee a las piernas, si consiguen impactarle sin que este atrape el frisbee, en caso de que el jugador sea herido, debe sentarse en el suelo, existen dos formas de recuperar vida, que un compañero en posesión de vendas (las vendas se consiguen demostrándole al profesor el dominio técnico del frisbee) venga a ayudarme o bien ir junto al profesor y demostrar el dominio técnico del frisbee (para lo cual habrá que representar o definir cualquiera de los tres tipos de pase dados, a elección del docente).</p> <p>El juego tendrá una duración aproximada de 10/15 minutos y se conseguirán insignias (equivalentes puntuación) por acciones diversas dentro del juego, la insignias serán las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Insignia de fuego: Conseguir herir a otro jugador utilizando dos de los tres lanzamientos dados. - Insignia de salud: Obtener vendas. - Insignia de trabajo en equipo: Conseguir realizar 5 pases con mi equipo sin que el frisbee se caiga. (se deben contar en alto y deben participar todos los miembros del equipo) - Insignia de trabajo en equipo platino: Conseguir realizar 10 pases seguidos con mi equipo sin que el frisbee se caiga. (se deben contar en alto y deben participar todos los miembros del equipo). - Insignia de defensa: Conseguir interceptar un disparo enemigo. - Insignia de precisión: Conseguir meter el frisbee dentro de la canasta. - Insignia Participación: Todos los miembros del equipo participan activamente en la actividad - Insignia de Respeto: Dirigirse correctamente tanto a compañeros como rivales durante el juego. - Insignia de Seguridad: Participar durante todo el juego respetando las reglas establecidas y las normas de seguridad dadas. - Insignia de Tolerancia: Llegar al final del juego sin estar involucrado en un conflicto (o en caso de existir resolverlo pacíficamente sin violencia, ni verbal ni física) <p>CI: Igualdad (No hay alumnado con NEE)</p>						
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C4	SEFIO1C0427 SEFIO1C0428 SEFIO1C0429	2.4.5.6.7.8.	CSC AA	Observación	Ficha del alumnado Y Práctica supervisada	Lista de control Y Rubrica evaluación
C2	SEFIO1C0201 SEFIO1C0203	4.5.	CEC			
Productos			Tipos de evaluación según el agente			
Competencia Motriz			Autoevaluación y heteroevaluación			
Agrupamientos	Sesiones	Recursos		Espacios	Observaciones	
Equipos de 4	4º	Frisbee de goma, conos, papeleras, canastas, petos,		Cancha exterior de baloncesto		
				Actividades complementarias y extraescolares		

			No	
--	--	--	----	--

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES
Nº Actividad y título: 5º Ultimate frisbee
Descripción:

Para esta sesión trabajaremos el concepto de “comunicación afectiva”, para ello al principio hablaremos de cómo transmitir un mensaje de forma positiva, de la crítica constructiva y del sentimiento de apoyo. (Hay que ver la progresión del alumnado, si es necesario se continuará trabajando sobre el respeto y la responsabilidad).

Estas sesiones se corresponden a la fase de Temporada del Sport education, por ello la dinámica será la propia de la competición, calentamiento por equipos, preparación del partido y partido de ultimate-frisbee; formato de competición de liga, 4 equipos 3 partidos por equipo, evento final, el campeón de cada clase jugará un partido en el recreo con posterior 3º tiempo. (Este último partido se jugará en el recreo).

CI: Igualdad (No hay alumnado con NEE)

Crterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C4	SEFIO1C0427 SEFIO1C0428 SEFIO1C0429	2.4.5.6.7.8.	CSC AA	Observación	Ficha del alumnado Y Práctica supervisada	Rubrica coevaluación SOFG (Anexo 6)
C2	SEFIO1C0201 SEFIO1C0202 SEFIO1C0204	2.4.5	CEC			

Productos

Competencia Motriz

Tipos de evaluación según el agente

Coevaluación y heteroevaluación

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Equipos de 4	5º y 6º	Frisbee, Cuestionario final partido (Anexo 6)	Cancha exterior de baloncesto	Antes de finalizar la sesión se pasará un cuestionario al alumnado para la realización de la evaluación de la enseñanza.
			Actividades complementarias y extraescolares	
			No	

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: RECURSOS, FUENTES, OBSERVACIONES, PROPUESTAS Y VALORACIÓN DEL AJUSTE.**Recursos:**

Además de los recursos citados en las actividades, se utilizarán otra serie de recursos materiales durante toda la unidad:

- Fichas de Roles.
- Ficha del jugador/a.
- Pizarra para llevar la puntuación.
- Cámaras.
- Ficha de Equipo.
- Cuestionario MRPS.
- Rúbrica Valores.

Observaciones:

Se trata de una unidad didáctica compleja con dificultades de ejecución sobre todo si estamos ante un alumnado absentista.

Estrategias disruptivas utilizadas para el inicio de las sesiones:

- ▶ Posits: El alumnado escribe en un papel una situación en la que se sintiese respetado.
- ▶ Pizarra del respeto: El profesor escribe en la pizarra algunas de las situaciones escritas por el alumnado y añade alguna propia. Se analiza la información de la pizarra, añadiendo si es posible más situaciones.
- ▶ Vídeo: Utilización de un vídeo para sensibilizar sobre la importancia del sentirse respetado y de respetar.
- ▶ El monólogo del respeto: El alumnado saldrá por equipos debe comentar una situación en la que no se haya sentido respetado, posteriormente el reportero deberá exponer una de esas situaciones al resto de equipos.
- ▶ Una cuestión de responsabilidad: Se realizará un debate/coloquio sobre lo que es la responsabilidad, creando entre todo el alumnado al jugador/a ideal en cuanto a responsabilidad y respeto se refiere.

Vinculación con otras áreas:

No se indica vinculación con otras áreas, pero se podría vincular directamente con la asignatura de matemáticas en cuanto al cálculo de la puntuación individual de cada jugador, tanto en cada uno de los retos y juegos, como en el cálculo final de la media del jugador. Además se podría ligar con contenido relacionado con las tutorías. En cursos superiores se podría trabajar con el departamento de Física en lo relacionado con la cinemática.

11.8 Modelo de sesión

Materiales:	Fecha:	Curso:
<p>Parte inicial (8 min) En esta parte de la sesión se pondrá en práctica la estrategia disruptiva propia de la sesión, iniciando el tratamiento de los valores que se trabajaran en la sesión. Se pretende hacer consciente al alumnado de su actitud en relación a los elementos trabajados. (El Respeto).</p>		
<p>Calentamiento (5min) El alumnado por equipos, siendo el preparador/a físico quien dirige la actividad, se prepara para el desarrollo de la sesión realizando la movilización estática, la movilización dinámica, los estiramientos dinámicos y la fase de activación cardiovascular.</p>		
<p>Parte principal (30 min) La dividiremos en dos partes, una primera parte impartida por el docente a toda la clase, y una segunda parte donde se realizará una actividad dirigida por el entrenador y la fase jugada. Dentro de la fase jugada es donde se desarrollaran las actividades principales mientras que en los otros dos casos utilizaremos las actividades catalogadas como complementarias</p>		
Actividad:	Duración: 6 min	Materiales
Descripción:	Imagen:	
Actividad:	Duración: 8 min	Materiales
Descripción:	Imagen:	
Fase jugada	Duración: 16 min	Materiales
Descripción:	Imagen:	
<p>Vuelta a la calma (8 min) En esta fase final de la sesión el alumnado se colocará formando un círculo para debatir sobre los valores tratados en el inicio de la sesión, sobre cómo se han sentido y si consideran que se ha trabajado correctamente y de acuerdo a lo establecido en el previo (Votación pulgar arriba al medio o abajo). Además el alumnado deberá cubrir su ficha de jugador marcando la puntuación conseguida.</p>		