

**LOS JUEGOS ALTERNATIVOS. UNA MANERA DE  
MOTIVAR AL ALUMNADO DE EDUCACIÓN FÍSICA EN  
PRIMARIA**



**TRABAJO FIN DE GRADO: DISEÑO DE PROPUESTA FORMATIVA  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA  
CURSO 2022/23**

**Autor:** José Miguel Rodríguez Palma

**Tutora:** Carolina Castañeda Vázquez

**Facultad:** Ciencias de la Educación

Grado de Educación. Mención de Educación Física

**Departamento:** Educación Física y Deporte

**Área de conocimiento:** Didáctica de la Expresión Corporal

## **RESUMEN**

En el presente Trabajo de Fin de Grado se presenta el diseño, así como la implementación de una propuesta de intervención sobre los juegos y deportes alternativos en el área de Educación Física. La situación de aprendizaje se va a llevar a cabo en una clase de 25 alumnos/as pertenecientes al tercer ciclo de Educación Primaria, con el fin de evaluar la influencia que dichos juegos y deportes pueden tener en la motivación del alumnado.

Tras la puesta en práctica de las distintas sesiones, se ha comprobado que los resultados han sido positivos en lo que a la motivación del alumnado se refiere. Del mismo modo, se ha comprobado que todo el alumnado ha sido capaz de realizar las actividades propuestas, sin distinción de género, lo cual confirma la importancia de impartir este contenido.

Por último, este trabajo puede servir para seguir investigando sobre los juegos y deportes alternativos, así como sobre su influencia en el desarrollo psicomotriz del alumnado de Educación Física en Primaria.

## **PALABRAS CLAVES**

Juegos y deportes alternativos; Motivación; Educación Física; Igualdad de género; Innovación.

## **ABSTRACT**

This Final Degree Project presents the design, as well as the implementation of an intervention proposal on alternative games and sports in the area of Physical Education. The learning situation will be carried out in a class of 25 students belonging to the third cycle of Primary Education, in order to evaluate the influence that these games and sports can have on the motivation of students.

After the implementation of the different sessions, it has been verified that the results have been positive in terms of student motivation. In the same way, it has been verified that all the students have been able to carry out the proposed activities, without distinction of gender, which confirms the importance of teaching this content.

Finally, this work can be used to continue investigating alternative games and sports, as well as their influence on the psychomotor development of Physical Education students in Primary.

## **KEYWORDS**

Alternative games and sports; Motivation; Physical education; Gender equality; Innovation.

## ÍNDICE

<b>1. Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Marco teórico.....</b>	<b>2</b>
2.1. La importancia de la Educación Física en Primaria.....	2
2.2. La motivación.....	2
2.2.1. Motivación: un intento de conceptualización.....	3
2.2.2. Tipos de motivación.....	4
2.2.3. Influencia de sesiones motivadoras en el alumnado.....	4
2.2.4. El profesorado de Educación Física y otros agentes motivadores.....	5
2.3. Los juegos alternativos.....	8
2.3.1. Conceptualización e historia.....	9
2.3.2. Clasificaciones de los juegos y deportes alternativos.....	11
2.3.3. Contribución a la igualdad de género a través de los juegos alternativos.....	12
2.3.4. Los deportes y juegos alternativos en el currículo de Educación Física de Primaria en Andalucía.....	13
<b>3. Objetivos.....</b>	<b>17</b>
<b>4. Metodología.....</b>	<b>18</b>
4.1. Propuesta de intervención.....	19
4.1.1. Identificación, justificación y producto final.....	21
4.1.2. Concreción curricular.....	23
4.1.3. Objetivos de aprendizaje.....	25
4.1.4. Metodología.....	25
4.1.5. Atención a la diversidad.....	27
4.1.6. Temporalización.....	28
4.1.7. Evaluación.....	31
4.1.8. Instrumentos de evaluación.....	33
4.1.9. Referencias bibliográficas.....	36
4.1.10. Anexos.....	37
<b>5. Resultados y discusión.....</b>	<b>57</b>

<b>6. Conclusiones.....</b>	<b>58</b>
<b>7. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>59</b>

## **1. Introducción.**

A lo largo de la historia se ha ido constituyendo un sistema educativo que, con frecuencia, utiliza unas metodologías que resultan aburridas y poco dinámicas para el alumnado. La asignatura de Educación Física no se ha librado de esta problemática, y, en efecto, muchas personas la siguen concibiendo como un tiempo perdido que únicamente se dedica a “jugar por tu cuenta”. Todo ello termina afectando, evidentemente, a los niños y niñas, que, ante la reiteración de los mismos esquemas de juegos en todas las sesiones, terminan por aburrirse, lo que conlleva, a su vez, una pérdida de interés por la materia, así como una mala visión de la misma, que provoca en los estudiantes una mala imagen del deporte en general. De hecho, actualmente se puede apreciar con bastante claridad una consecuencia directa de todo lo que se ha nombrado hasta el momento: la cantidad de horas que los niños/as dedican a las tecnologías, en detrimento de la actividad física que realizan durante su tiempo de ocio.

Nosotros, como docentes, tenemos un papel importante en este asunto. Así pues, nos encontramos en la obligación de cambiar el rumbo de la Educación Física, y para ello es primordial recurrir a la motivación, un aspecto fundamental para el correcto desarrollo de las sesiones, que, además, puede ser beneficioso, siempre y cuando se trabaje correctamente, para fomentar un aprendizaje significativo en el alumnado. Sin duda, trabajar la motivación no es un proceso fácil, sino todo lo contrario, pues requiere tanto de tiempo, como de ganas por parte del docente, el cual tendrá que buscar e inventar nuevas estrategias que provoquen una conexión alumno-asignatura que vaya mucho más allá de las fronteras del colegio, de modo que le pueda servir, igualmente, en su desarrollo socio-cognitivo. Cabe destacar que, de entre los tipos de motivación existentes, es mejor trabajar la intrínseca, pues es aquella que impulsa a una persona a ejecutar una determinada acción por el simple gusto de realizarla, sin esperar nada a cambio, más allá de su satisfacción personal.

En base a todo lo comentado anteriormente, se propone en el presente trabajo el desarrollo de una intervención didáctica basada en juegos y deportes alternativos como recurso para aumentar la motivación del alumnado en las clases de EF.

En definitiva, consideramos de vital importancia el empleo de estrategias, en este caso los juegos alternativos, para aumentar la motivación de los estudiantes y que así puedan lograr un aprendizaje significativo y funcional, que, a su vez, les sirva en su desarrollo personal.

## **2. Marco teórico.**

### **2.1. La importancia de la Educación Física en Primaria.**

En los últimos años se ha producido un gran desarrollo tecnológico que ha tenido consecuencias para todos los seres humanos, y por lo tanto, también para los niños/as (Badia et al., 2015). Así pues, y de acuerdo con García (2019), cada vez es mayor el número de jóvenes que recurren a las tecnologías (tablets, móviles, consolas, etcétera) para entretenerse durante su tiempo de ocio, en detrimento de practicar algún deporte que les suponga realizar actividad física. Todo esto lleva consigo un aumento considerable en el número de casos de personas sedentarias e inactivas, un asunto en el que los docentes de Educación Física tenemos una implicación directa, pues nos encontramos en una posición ideal para contribuir a un cambio de rumbo que cada vez se hace más necesario (Ramos et al. 2007).

Otro factor predominante en la vida de los niños/as es el gran tiempo que pasan en el colegio, alrededor de 5 horas diarias en las que están sentados en un pupitre realizando actividades de carácter pasivo, provocando esto una escasa motivación hacia el aprendizaje por parte del alumnado, uno de los problemas más evidentes del actual sistema educativo (López y Sánchez, 2010). No obstante, la excepción que confirma la regla son los momentos del recreo y, sobre todo, de las sesiones de Educación Física. Los/as estudiantes valoran mucho este aspecto diferenciador de nuestra asignatura (Moreno y Cervelló, 2003), por lo que debemos aprovechar su atención, haciéndoles ver la importancia e incidencia de la actividad física en nuestra salud y en nuestro día a día, e incentivándolos, a su vez, a realizar actividades físico-recreativas durante su tiempo libre (Rodríguez et al. 2020).

### **2.2. La motivación.**

Como hemos mencionado anteriormente, las vivencias experimentadas en las clases de Educación Física tienen una incidencia directa en la percepción que los niños y niñas tienen

de la actividad física, y, por lo tanto, en las actividades de ocio físico-deportivas que realizan en su día a día fuera del ámbito escolar (Ramos et al. 2007). En efecto, la motivación es un aspecto esencial en todas las partes de una sesión (inicial, principal y final), pues para que el alumnado aprenda no es suficiente con explicar muy bien la materia, sino que será necesario despertar su interés por el estudio de la misma (Herrera y Zamora, 2014). Del mismo modo, muchos autores apoyan la idea de que la motivación es fundamental si queremos alcanzar un aprendizaje que resulte exitoso, pues va a determinar la forma de actuar y pensar de los alumnos/as mientras aprenden. De hecho, la falta de motivación se percibe, junto con otros factores, como responsable de las elevadas tasas de abandono escolar (Beltrán et al. 2020).

### 2.2.1. Motivación: un intento de conceptualización.

No es una tarea fácil definir qué es la motivación desde un punto de vista académico. El tema de la motivación es bastante amplio, por lo que existen múltiples definiciones que han ido evolucionando con el paso del tiempo.

Según Flores (1987), los primeros intentos por explicar la motivación humana surgieron en la Antigua Grecia. Así pues, Epicuro defiende que *“los sujetos están motivados para buscar el placer y evitar el dolor”*, mientras que Aristóteles, por su parte, relaciona el término con la idea de que *“determinadas conductas humanas están relacionadas con los sentimientos de afecto que dirigen el comportamiento”*.

Para la Real Academia Española, la motivación es un *“conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”* (Real Academia Española, s.f., definición 3).

Herrera y Zamora (2014: 1) nos ofrecen una definición mucho más actual. Estos autores definen la motivación como *“un proceso autoenergético de la persona que ejerce una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguirlo. La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es su motor”*.

Tomando como referencia los múltiples conceptos existentes sobre este término, se podría elaborar una definición propia. En consecuencia, podemos definir la motivación como una característica propia del ser humano, por la cuál siente atracción hacia un objetivo, implicando, a su vez, la realización de una determinada acción, así como la aceptación del esfuerzo necesario para conseguir dicho objetivo.

### 2.2.2. Tipos de motivación.

Por otro lado, hay que dejar constancia de los dos tipos de motivación existentes, que podríamos definir, tomando como referencia a García-Allen (2018), de la siguiente forma:

- **Motivación extrínseca:** es aquella en la que los factores motivacionales son externos tanto al alumno/a como a la propia actividad, es decir, lo que motiva al niño/a a realizar la acción es la recompensa externa que posteriormente va a tener.

Por ejemplo: un alumno/a que corre a un nivel por encima de sus propias posibilidades con el único objetivo de ganar al resto de la clase y así poder quedar en primer lugar.

- **Motivación intrínseca:** proviene del interior de la persona y se asocia con la autorrealización y el crecimiento personal del individuo, es decir, es aquella que se produce cuando el alumno/a realiza la acción por puro placer, sin esperar ningún tipo de recompensa a cambio.

Por ejemplo: un niño/a que asiste a los entrenamientos de su equipo de baloncesto simplemente por el placer que siente al practicar dicho deporte.

Para González (2007), la motivación extrínseca resulta especialmente útil en aquellas personas que se caracterizan por poseer una fuerte identidad. No obstante, en el ámbito escolar, aunque se deben complementar ambos tipos de motivación, es recomendable trabajar la intrínseca, ya que tiene consecuencias positivas a nivel afectivo, cognitivo y conductual y, además, se relaciona con una mejor productividad del alumnado (Moreno-Murcia et al. 2013).

### 2.2.3. Influencia de sesiones motivadoras en el alumnado.

La necesidad de elaborar sesiones que resulten motivadoras para el alumnado está directamente relacionada con la salud, ya que dichas clases van a incitar al estudiante a realizar actividad física, promoviendo un estilo de vida activo y sano, así como la adquisición de hábitos saludables y, en consecuencia, la prevención de enfermedades (Rodríguez et al. 2020). Es muy necesario trabajar este asunto en clase con el fin de que los niños/as tomen conciencia de dicha problemática, y, para ello, es primordial la incorporación del concepto de salud de una manera holística desde todas las áreas del saber por parte de las instituciones educativas (Galindo y Pulecio, 2018).

Así pues, entre los múltiples beneficios que provoca la actividad física en los niños/as, y de acuerdo con Rodríguez et al. (2020), podemos destacar los siguientes:

- Contribuye al crecimiento, así como al desarrollo de los sistemas cardiovascular y músculo-esquelético. Esto se verá reflejado, igualmente, en la mejora de distintas capacidades como el equilibrio, la percepción espacial o la agilidad, entre otras, debido a la estimulación producida a nivel de tejido óseo y muscular.
- Previene problemas de salud como el sobrepeso o la obesidad. En efecto, cada vez son más los casos de niños/as sedentarios/as con enfermedades de este tipo, lo cual se ve reflejado en el crecimiento de las tasas de obesidad infantil que se han ido dando durante las últimas décadas. Esta problemática se ha agravado en los últimos años, en los que se ha producido un aumento excesivo de casos como consecuencia de la pandemia provocada por la COVID-19 (Almonacid-Fierro y González-Almonacid, 2022).
- Mejora la salud mental y el bienestar psicológico. La actividad física realizada durante las sesiones de Educación Física favorece la reducción del estrés o la ansiedad que los niños/as padecen, contribuyendo así a la mejora de las funciones cognitivas, y, en consecuencia, del desempeño académico.
- Fomenta las relaciones sociales. Un niño/a que salga de clase motivado a realizar actividad física durante su tiempo de ocio está destinado a mantener relaciones con otros iguales de su edad. Como resultado de dichas interacciones los estudiantes van a desarrollar competencias y cualidades importantísimas para su desarrollo evolutivo, tales como el trabajo en equipo, la cooperación, la disciplina, etcétera. Asimismo, estas prácticas ayudan a mantener a los jóvenes alejados de problemas sociales como el alcoholismo, las drogas o la violencia familiar de cara a su adolescencia.

#### **2.2.4. El profesorado de Educación Física y otros agentes motivadores.**

El docente de Educación Física es todo un referente para su alumnado, por lo que desempeña un rol fundamental en la orientación de los niños/as hacia la práctica de actividad físico-deportiva (Usán et al. 2018). Por este motivo, suele hacerse especial hincapié en la necesidad de que los profesores/as estén en continua formación, aprendiendo nuevas metodologías innovadoras y adquiriendo nuevos conocimientos que van surgiendo con el paso de los años, ya que de esta manera podrán desempeñar una tarea docente de calidad, que incite al alumnado a la práctica de actividad física (Herrero et al. 2021).

Respecto a los aspectos que los docentes han de tener en cuenta para motivar al alumnado, podemos destacar la propuesta de actividades donde se pueda evaluar individualmente al alumnado, puesto que uno de los factores motivacionales más efectivos es el progreso individual que evidencia el alumno/a sobre su trabajo. En efecto, será fundamental que el/la estudiante sienta que está mejorando en cada sesión, independientemente de que los ejercicios, actividades o juegos realizados tengan carácter individual o colectivo. Cabe destacar que para que se produzca dicha progresión habrá que ir aumentando, progresivamente, la complejidad de las actividades (Moreno-Murcia et al. 2013).

Por otro lado, es necesario fomentar el trabajo cooperativo. Así pues, la puesta en práctica de trabajos grupales contribuirá al desarrollo social de cada individuo, así como a fomentar la cohesión del grupo (Moreno et al. 2009). No obstante, habrá que tener en cuenta un factor muy importante a la hora de formar los equipos de trabajos, ya que será responsabilidad directa del docente la formación de grupos mixtos y heterogéneos, evitando, de esta manera, que el alumnado se agrupe por razones de amistad, sexo o nivel de habilidad motriz, y que, en consecuencia, se produzcan situaciones de discriminación en las que ciertos alumnos/as se sientan rechazados (Peirats y López, 2013).

Otro aspecto a destacar es el uso de feedback. En Educación Física es necesario dar valoraciones y hacer pequeñas reflexiones a cada niño/a de forma individual constantemente, con el fin de corregir posturas, fallos en la realización de determinados movimientos, etcétera, sin que éste/a se sienta señalado/a delante de todo el grupo (Moreno-Murcia et al. 2013). Del mismo modo, el feedback sirve para alentar y animar al alumnado, así como para transmitirle que con esfuerzo y persistencia se pueden alcanzar las metas, pero, sobre todo, para hacerles ver que cometiendo errores también se puede aprender (Conde y Almagro, 2015). Igualmente, y siguiendo a Conde y Almagro (2015), debemos hacer hincapié en el uso del feedback interrogativo, el cual consiste en realizar breves cuestiones al alumnado durante el desarrollo de las actividades, o al finalizar las mismas, con el fin de orientarlos y de que sean ellos/as mismos/as los que con sus respuestas reflexionen y realicen una autoevaluación para ir descubriendo cuáles son las mejores soluciones a los problemas que se le plantean. Se hace más que evidente, pues, la necesidad de que se establezca una buena comunicación entre profesor/a y alumno/a (Moreno et al. 2009).

Para finalizar debemos mencionar que el feedback puede darse a través de un lenguaje:

- Verbal: *¡Te ha salido bien, seguro que a la próxima te sale genial!, ¡Muy bien!, ¡No te preocupes, has mejorado un montón respecto a la última clase!*, etcétera.
- No verbal: hacer un guiño, decir que está muy bien con el dedo pulgar, sonreír al alumnado, etcétera.

De igual importancia resulta la puesta en práctica de tareas divertidas, variadas y originales. Así pues, debemos intentar, en la medida de lo posible, rehuir de aquellos juegos tradicionales e infinitamente explotados, como por ejemplo el “pilla-pilla”, el “torito en alto” o el “matar”, para enfocarnos en otros tipos de juegos, como podrían ser los alternativos (Conde y Almagro, 2015). Este tipo de juegos lúdicos, siempre y cuando se trabajen de forma correcta van a favorecer enormemente el desarrollo integral del alumno/a, amén de que tienen un factor atrayente bastante fuerte, pues a los niños/as les genera curiosidad aquello que para ellos/as es desconocido, característica ésta que ha de ser aprovechada por el docente para posibilitar una mejor adquisición del contenido por parte de su alumnado (Medina y Peña, 2021).

No obstante, para que todo lo descrito anteriormente en relación con el docente y su vínculo con el alumno/a pueda darse y, sobre todo, para que se produzca un proceso docente educativo óptimo también se deberán tener en cuenta otros factores que ejercen una gran influencia en la enseñanza, tales como el papel que desenvuelve la propia escuela, la actuación de las familias o el entorno en el que se encuentra el centro (Rodríguez et al. 2020).

Respecto a la labor del centro, será esencial que este cuente con unas instalaciones adecuadas donde podamos desarrollar nuestro trabajo. Así pues, es necesario contar con, al menos, un gimnasio/pabellón y una pista deportiva, de modo que no siempre nos encontremos en el mismo espacio, amén de las posibilidades que ofrece el contar con diferentes zonas donde poder llevar a cabo las diferentes actividades. También sería muy favorecedor, aunque no primordial, poder disfrutar de otras zonas recreativas que son menos comunes en los colegios, como por ejemplo los rocódromos, pues ofrecen la posibilidad de poder trabajar habilidades motrices más específicas de una forma más adecuada (Ruiz et al. 2019). Otro asunto bastante polémico en relación con las escuelas suelen ser los recursos materiales, los cuales, con frecuencia, están mal conservados o anticuados, motivo por el que muchas veces ni siquiera se puede hacer uso de ellos, lo que termina repercutiendo en el alumnado, cuyo aprendizaje se ve afectado por la mala gestión de la institución.

Según López (2014), el docente juega un papel crucial en la mejora de este aspecto, pues será a él a quién le toque “luchar” con el área correspondiente para que cada año al principio del curso disponga de los materiales necesarios para las prácticas físico-deportivas.

En lo que concierne a las familias y al entorno en el que se ubica el centro, ambos factores están estrechamente ligados, puesto que el contexto sociocultural en el que se encuentre el colegio nos dará una idea tanto de las familias que lo habitan, como del nivel socioeconómico de las mismas, aspecto, este, muy importante a la hora de poder organizar proyectos en común con los padres y las madres de nuestros alumnos/as, por ejemplo. No obstante, a pesar del entorno en el que se ubique el centro, se debe buscar siempre la mejor forma de integrar a las familias en el proyecto docente de Educación Física. Este trabajo conjunto entre ambas partes consistirá principalmente en que el contenido visto en clase tenga incidencia y se trabaje, posteriormente, en casa (Aguado, 2010). En efecto, para que un niño/a sea activo/a físicamente no es suficiente con lo que se trabaja en el colegio, debido a las pocas horas de las que disponemos en esta asignatura, sino que es necesario que sus progenitores también le inculquen hábitos saludables relacionados con el deporte.

Tal y como afirman Castanedo y Capllonch (2018), se ha comprobado que la relación familia - escuela incide en una mejora a nivel curricular de los alumnos/as, incluso de aquellos/as con más dificultades.

En conclusión, un buen docente de Educación Física, a la hora de planificar sus clases, ha de tener en cuenta todos los aspectos motivadores descritos en el presente epígrafe, ya que así encontrará más facilidades para desarrollar sesiones que resulten atractivas para el alumnado, y, de esa manera, potenciar el interés por la asignatura, que es, al fin y al cabo, lo que debe proponerse un docente del futuro (Rodríguez et al. 2020).

### **2.3. Los juegos alternativos.**

Los juegos o deportes alternativos se establecen como la principal estrategia para poner en práctica todo lo que se ha comentado en el apartado anterior referente a la búsqueda de la motivación del alumnado de Educación Física en Primaria (Fierro et al. 2016). Así pues, es importante explicar cómo surgió este término y cómo ha ido evolucionando, teniendo en cuenta, para ello, diferentes puntos de vista. Igualmente, se van a analizar otros aspectos

como el tratamiento de dicho concepto en el currículum o las posibles formas de implementar esta alternativa en las clases de nuestra asignatura.

### 2.3.1. Conceptualización e historia.

Antes de definir el concepto de juego o deporte alternativo, debemos realizar una pequeña contextualización, con objeto de entender el origen y procedencia de dicho término. Así pues, estas actividades alternativas han estado durante mucho tiempo alejadas del colegio debido a diversos factores como, por ejemplo, la escasa formación y experiencia que tenían los maestros/as hace unos años, las instalaciones y materiales de los que disponían o el simple hecho de que fuesen juegos relativamente nuevos y poco habituales (Robles et al. 2013).

Teniendo en cuenta lo descrito en el primer párrafo, no es de extrañar la gran controversia que ha suscitado durante los últimos dos siglos este tema que nos ocupa, que ha llegado a ser tratado por autores como Coubertin o Parlebas (Hernández, 2007).

En primer lugar, debemos conocer los conceptos de deporte y juego. De esta forma, podemos definir el juego como aquella acción voluntaria del ser humano, que produce satisfacción y placer. El juego se contempla como un gran medio para fomentar las habilidades sociales y creativas del niño/a (Maza, 2016). Por su parte, el deporte, según Parlebas (2001) (citado por Saraví, 2007), se entiende como un conjunto de situaciones motrices codificadas e institucionalizadas. Tomando como referencia estos dos conceptos, vamos a intentar definir los deportes y juegos alternativos:

Barbero (2000) reconoce como deportes alternativos a todos aquellos que utilizan recursos materiales diferentes a los que se han usado comúnmente, o incluso a los que utilizan los mismos materiales que los deportes tradicionales, pero de otra forma o con otro fin.

Hernández (2007: 1) nos otorga un concepto mucho más certero de los deportes alternativos, pues los define como *“aquel conjunto de deportes que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de modificaciones reglamentarias y/o la utilización de material novedoso”*.

En resumen, y de acuerdo con Fierro et al. (2016), podemos decir que la mayoría de definiciones de deportes alternativos comparten varias ideas que resultan imprescindibles tenerlas en cuenta, tales como la importancia de una participación activa, el escaso valor que se le concede a la competitividad, el uso de materiales innovadores o el desarrollo de las capacidades y los valores sociales de los niños/as, entre otras. Muchas de las características nombradas tienen gran relación con los deportes colectivos, por lo que no han de representar algo desconocido o ajeno para nosotros (Requena, 2008).

En lo que concierne a la aparición de los juegos y deportes alternativos como contenidos del área de Educación Física, estos deben su eclosión a la gran institucionalización que sufrían los deportes tradicionales, los cuales estaban muy enfocados al alto rendimiento. Así pues, el objetivo de este nuevo movimiento era integrar a todo el alumnado independientemente de sus condiciones físicas (Requena, 2008). Otros autores como Ortí (2004), consideran que los juegos alternativos han estado siempre presentes en nuestro día a día y, sobre todo, en nuestros momentos de ocio, aunque hasta este momento de la historia no hayan estado tan integrados en la escuela. Este autor pone de ejemplo el uso de las indiacas o los malabares, que son materiales con los que siempre se ha jugado durante el tiempo libre, pero que rara vez han estado presentes en nuestra asignatura. A pesar de todo ello, Ortí (2004) sí que piensa que la incorporación de los juegos y deportes alternativos en el currículo ha sido fundamental, pues han aportado bastantes ventajas respecto a los contenidos tradicionales. Más tarde indagaremos en la presencia que este tipo de juegos y deportes tienen actualmente en el currículo de Educación Física de Andalucía, aunque antes vamos a ver como aparecieron en nuestro país.

En lo que respecta a la aparición de este concepto en España, existen múltiples versiones:

De acuerdo con Dalmau y Peire (s.f.), la aparición de este tipo de deportes en nuestra asignatura se produjo en los años 80 gracias a la influencia de una institución internacional llamada “Federación Internacional del Deporte para Todos”, cuya finalidad era la innovación y dinamización de la asignatura de Educación Física desde un punto de vista filosófico, social y cultural. Otros autores también hacen referencia a dicha institución, destacando la importancia de emplear elementos inutilizados hasta entonces en la Educación Física (Fierro et al. 2016).

Según Jiménez (2010) (citado por Fierro et al. 2016), el origen está en una serie de seminarios de INEF que se produjeron en Madrid en la década de los 90, a partir de los cuales se buscaba la renovación de los programas de Educación Física, haciendo especial hincapié en los nuevos hábitos deportivos como medio para conseguir tal fin.

En definitiva, la inmensa mayoría de los autores coinciden en que la inclusión de los juegos y deportes alternativos en la Educación Física ha supuesto un gran revulsivo a la asignatura, pues se ha pasado de una práctica más tradicional y enfocada en la competición a una praxis más inclusiva que fomenta la participación de todo el alumnado, sin que las cualidades físicas de los mismos sean determinantes para el desarrollo de las actividades.

### 2.3.2. Clasificaciones de los juegos y deportes alternativos.

A lo largo del tiempo, muchos autores han aportado sus propias clasificaciones sobre los juegos/deportes alternativos existentes, siendo una de las más empleadas la de José Gerardo Ruiz Alonso. En efecto, Ruiz (1996) (citado por Fierro et al. 2016), propone una clasificación en la que se contemplan múltiples juegos y deportes alternativos, tanto algunos más clásicos (paracaídas, malabares, palas, etcétera), como otros más novedosos (ripestik, shuttleball, colpbol, etcétera). Al mismo tiempo, divide todos estos juegos en diferentes categorías:

- Juegos y deportes colectivos: Floorball, lacrosse, fut-tenis, indiaca, big ball, Fun ball, colpbol.
- Juegos y deportes de adversario: Palas, peloc, shuttleball, ball neto, dodgeball o datchball.
- Juegos y deportes individuales sobre ruedas: Bicicleta, monopatín, skateboard, patines de rueda, ripstik.
- Juegos y deportes de lanzamiento: Frisbee, boomerang, malabares.
- Juegos y deportes de cooperación: Paracaídas, ultimate, balonkorf.

Otra clasificación bastante interesante es la de Virosta (1994) (citado por Alcaraz y Castañeda-Vázquez, 2007), en la que el autor agrupa juegos y materiales alternativos en distintos apartados:

- Juegos de bastón: Inter-crosse, mini-hockey, prebeisbol.
- Balones alternativos: Voley recreativo, balones gigantes.
- Juegos de volante: Fútbol pluma, indiaca, shuteball, peloc.

- Palos y raquetas: Pala tamburello, tenis corto, palas.
- Juegos malabares: Palos del diablo, pelotas malabares, diablo.

Cabe reseñar el interés de muchos autores por desarrollar constantemente nuevos juegos y deportes alternativos, en la mayoría de los casos con el propósito de complementar las nuevas necesidades de la Ley Educativa que van surgiendo. Un ejemplo bastante claro es el “intercrosse”, que surge como evolución del “lacrosse” con el fin de disminuir el contacto físico entre alumnos/as (Fierro et al. 2016).

### **2.3.3. Contribución a la igualdad de género a través de los juegos alternativos.**

La desigualdad de género entre hombres y mujeres ha estado siempre muy presente en las clases de Educación Física, a pesar de que en los últimos años el papel de la mujer en dicha asignatura ha experimentado una evolución positiva respecto a tiempos pasados (Carretero, 2019). No obstante, aún siguen dándose bastantes casos de exclusión o segregación por razones de género, que, de acuerdo con Hidalgo y Almonacid (2014), tienen su origen en los fuertes estereotipos que se han ido construyendo a lo largo de la historia por parte de la sociedad como reflejo de su cultura e historia, y que se han instaurado, posteriormente, como normas sociales, afectando gravemente en el comportamiento de las personas.

Siguiendo a Jiménez (2004), el docente también influye, muchas veces de manera inconsciente, en el fomento de la desigualdad, sobre todo con aspectos referidos a la organización de las clases. En efecto, los materiales utilizados, las metodologías empleadas o el tipo de actividades propuestas son algunos de los factores que afectan negativamente tanto a la visión que una gran cantidad de niñas tienen de nuestra asignatura, como a su compromiso motor durante el desarrollo de las sesiones prácticas (Feu, 2008).

En consecuencia, los juegos y deportes alternativos suponen una gran alternativa a lo comentado en el párrafo anterior (Ramírez et al. 2020), pues son actividades que resultan desconocidas para los/as niños/as y que no suponen un espectáculo en sí mismas al no tratarse de deportes tradicionales, lo cual provoca, al mismo tiempo, que no se encuentren influenciadas por los estereotipos de género, cómo sí ocurre con el fútbol o la gimnasia rítmica, que por norma general se asocian con los niños y con las niñas, respectivamente.

Feu (2008) destaca que el alumnado se siente más motivado cuando realiza una actividad físico-deportiva que no ha practicado con anterioridad, ya que al tenerse que enfrentar a nuevas situaciones psicomotrices todos los niños/as parten del mismo punto, lo cual contribuye, al mismo tiempo, a disminuir las desigualdades en la percepción de la propia competencia.

En conclusión, hoy en día siguen existiendo muchos aspectos relacionados con el tema de la igualdad en clase que se pueden y han de mejorar, y la práctica de juegos y deportes alternativos puede ser una herramienta bastante útil para favorecer dichos cambios (González-Coto et al. 2014).

#### **2.3.4. Los deportes y juegos alternativos en el currículo de Educación Física de Primaria en Andalucía.**

Tal y como hemos destacado durante todo el marco teórico, los deportes y juegos alternativos promueven un proceso de enseñanza-aprendizaje más lúdico, inclusivo y participativo en la iniciación deportiva escolar (Prieto-Ayuso, 2014). Así pues, la inclusión de dichos deportes en el currículo de Educación Física se debe, en gran parte, al interés existente por sustituir el modelo deportivo imperante en los 80, basado en el rendimiento, por otro modelo que abarque las características citadas al principio del párrafo (Carrillo et al. 2016).

Para justificar la inclusión de los juegos y deportes alternativos en la Educación Primaria a nivel andaluz, vamos a consultar la Instrucción 12/2022, de 23 de junio, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Primaria para el curso 2022/2023.

En cuanto a las competencias específicas, se encuentran hasta tres distintas que guardan una gran relación con los juegos y deportes alternativos:

***2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a***

***los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.***

Esta competencia aborda la necesidad de emplear estrategias en contextos de prácticas heterogéneas. Así pues, en el currículo se hace referencia a los juegos alternativos, e incluso se nombran algunos de ellos, como una de las formas más efectivas para poner en práctica dichas estrategias. Del mismo modo, se destaca la gran cantidad de materiales que se usan en el desarrollo de los juegos alternativos, así como las distintas manifestaciones en las que se pueden englobar dichos juegos.

Por último, se deja constancia de que aquellas categorías que destaquen por su carácter mixto e inclusivo han de tener preferencia, aunque, en la medida de lo posible, hay que tratar de trabajar todos los tipos de juegos.

***3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.***

La presente competencia trata, entre otros temas, la automotivación y la actitud positiva como métodos para afrontar retos, que es, al fin y al cabo, uno de los puntos más importantes y destacados de cuántos se plantean en este trabajo. En el plano individual se pone de manifiesto la importancia de identificar y gestionar las emociones vivenciadas en el seno de la práctica motriz.

En cuanto al plano colectivo, se hace referencia al valor de nuestros valores y habilidades sociales a la hora de trabajar de forma grupal: ponerse de acuerdo para buscar soluciones a determinados problemas, ser asertivo/a, decidir por consenso, etcétera. Adoptar estas estrategias en las distintas situaciones que se nos planteen será fundamental para actuar con responsabilidad, equidad, inclusión, etcétera.

**4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.**

Esta competencia, pese a centrarse sobre todo en los deportes tradicionales, también es importante, pues nos habla de los estereotipos de género asociados a los mismos, un asunto que debemos controlar antes de tratar los deportes y juegos alternativos.

En cuanto a la forma de abordar dicha competencia en la situación de aprendizaje, se podría llevar a cabo, tal y como se contempla en la Instrucción, un debate sobre los estereotipos que aún siguen presente en el deporte y cómo evitarlos.

**Tabla 1**

*Relación entre el currículo y los juegos y deportes alternativos en 5º curso de Educación Primaria.*

<b>Educación Física (Quinto curso)</b>		
<b>Competencia específica</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo - motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con	2.2.a. Vivenciar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración oposición, en contextos reales o simulados de actuación.	<b>EF.03.C.1.</b> Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. <b>EF.03.D.2.</b> Habilidades sociales: estrategias de

<p>distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p><b>2.3.a.</b> Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.</p>	<p>trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.</p> <p><b>EF.03.C.2.</b> Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente o superficies inestables. Estructuración espacial (percepción de objetos, de distancias, orientación, percepción e interceptación de trayectorias, agrupamiento-dispersión y transposición). Estructuración temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio-temporal (percepción de duraciones, de velocidad, de intervalos, de estructuras, de ritmos y de ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles).</p> <p><b>EF.03.C.3.</b> Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).</p> <p><b>EF.03.C.4.</b> Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: aspectos principales.</p>
<p><b>3.</b> Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la</p>	<p><b>3.3.a.</b> Poner en juego en situaciones de prácticas motrices habilidades sociales de diálogo y resolución pacífica de conflictos, respetando cualquier tipo de diversidad, demostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, teniendo en cuenta el fomento de la igualdad de género.</p>	<p><b>EF.03.A.3.</b> Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás.</p> <p><b>EF.03.D.4.</b> Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de género, capacidad o competencia motriz; actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista: abuso sexual o cualquier forma de violencia).</p>

convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.		
<p><b>4.</b> Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>	<p><b>4.2.a.</b> Practicar juegos y deportes de otras culturas, debatiendo sobre los estereotipos de género o capacidad y adoptando una actitud crítica ante comportamientos sexistas.</p>	<p><b>EF.03.E.4.</b> Deporte y perspectiva de género: sexismo en el deporte amateur y profesional.</p>

En definitiva, y a modo de conclusión, podemos decir que la aplicación de juegos y deportes alternativos en las clases de Educación Física es fundamental, pero que aún hay muchos docentes que no los usan por desconocimiento o falta de documentación (Lara y Cachón, 2010). En este sentido, su encuadre dentro del currículo resulta especialmente importante para darle visibilidad y obligar a su puesta en práctica.

### 3. Objetivos.

El objetivo principal de este TFG es diseñar e implementar una situación de aprendizaje para comprobar cómo influyen los juegos y deportes alternativos en la motivación del alumnado de 5º curso de Educación Primaria.

En cuanto a los objetivos específicos, vamos a comprender los siguientes:

- Indagar acerca de la motivación y los tipos de motivación que existen.
- Investigar sobre métodos que se pueden implementar en el centro escolar para que el alumnado se sienta motivado.

- Conocer los juegos y deportes alternativos, así como sus características.
- Sondar estudios sobre la implementación de juegos alternativos en las clases de Educación Física.
- Diseñar una situación de aprendizaje enfocada en la aplicación de juegos alternativos para motivar al alumnado.
- Llevar a cabo la situación de aprendizaje.
- Interpretar y evaluar los resultados obtenidos.
- Reflexionar sobre la importancia del contenido tratado en el TFG y las finalidades que pretendemos alcanzar con su elaboración.

#### **4. Metodología.**

Para la realización del presente trabajo he seguido varios pasos que considero fundamentales en la realización de un trabajo de fin de grado. En primer lugar, estuve pensando en temas que me parecían interesantes de abordar en el TFG. Tras reflexionar y consultarlo con mi tutora de TFG, mi familia y mis amigos, me decanté por el tema de los juegos y deportes alternativos como una posible fórmula para potenciar la motivación del alumnado por la Educación Física. Este tema me empezó a parecer interesante desde el período de prácticas del año anterior, pues pude comprobar que la asignatura de Educación Física se sigue impartiendo del mismo modo que se hacía hace 12 años cuando yo estuve en el mismo centro educativo. De hecho, durante las prácticas de este año he corroborado lo comentado anteriormente. Así pues, considero que esta problemática constituye una necesidad educativa que tiene el alumnado, a la que los docentes debemos poner fin.

Seguidamente, una vez decidido el tema del trabajo, y tras una primera reunión con mi tutora, comencé a investigar sobre los juegos y deportes alternativos, consultando, para ello, artículos de revistas y de páginas webs, otros trabajos de fin de grado realizados con anterioridad, libros, contribuciones a tesis, etcétera. Las principales aplicaciones de las que he hecho uso en la elaboración del trabajo han sido “Google Académico” y “Dialnet”, pues son de las más fiables en lo que a la búsqueda de información se refiere. Igualmente, también me han servido de gran ayuda los 3 maestros de Educación Física del centro escolar en el que he impartido las prácticas, dado que me han aportado conocimientos sobre el tema del trabajo, así como ideas y consejos a la hora de elaborar la situación de aprendizaje.

En lo que al contexto de la intervención se refiere, esta propuesta está diseñada para ser aplicada con el alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria, concretamente con la clase de 5º. Está previsto que la propuesta se lleve a cabo durante 3 semanas, teniendo en cuenta que se van a realizar 8 sesiones y que disponemos de 3 horas por semana. El colegio donde se va a realizar dicha propuesta se llama C.E.I.P. Juan José Baquero, y se encuentra en Los Palacios y Villafranca, Sevilla. Esta localidad pertenece a la comarca del bajo Guadalquivir, y se encuentra junto a la marisma, motivo por el que la mayoría de la población se dedica a la agricultura y la ganadería. El centro escolar está ubicado cerca del centro del pueblo y los barrios que lo rodean son de clase media - baja, lo cual repercute negativamente en aspectos tan importantes para la Educación Física como la alimentación o la vestimenta, que, por norma general, suelen ser inadecuadas.

Referente a las pautas seleccionadas para el diseño de la intervención, se va a llevar a cabo una situación de aprendizaje en la asignatura de Educación Física, la cual se centrará en la enseñanza - aprendizaje de juegos y deportes alternativos. Dicha situación va a constar de 8 sesiones: en la primera de ellas se va a realizar una breve explicación sobre el contenido a trabajar, el cual será desconocido para gran parte del alumnado. Posteriormente, y al igual que en las cinco clases siguientes, se van a realizar tanto juegos como deportes alternativos, para que el alumnado pueda ir asimilando características propias de este tipo de juegos y deportes, tales como el hecho de que no exista diferenciación de género, que es lo que suele ocurrir con el fútbol (tradicionalmente asignado a los niños) o la gimnasia rítmica (atribuido a las niñas). En la sexta sesión, se le va a repartir al alumnado una ficha para que busquen, en grupos, un juego/deporte alternativo que les gustaría practicar en clase. Dichos juegos, tras recibir el visto bueno del docente, se expondrán y se llevarán a cabo en las dos últimas sesiones, realizándose, posteriormente, una autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación con instrumentos diseñados por el docente. Igualmente, al final de la última sesión, se va a repartir al alumnado un cuestionario para que valore la situación de aprendizaje. De esta forma, podremos obtener una idea general sobre la experiencia del alumnado y podremos valorar si, verdaderamente, los juegos y deportes alternativos contribuyen a una mayor motivación por parte de los estudiantes.

#### **4.1. Propuesta de intervención.**

**UNIVERSIDAD DE SEVILLA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Grado de Educación Primaria

**Didáctica de la Educación Física**



Situación de Aprendizaje:

*“¡Mejora la motivación con un juego molón!”*



**Autor:** José Miguel Rodríguez Palma

**Curso:** 5º de Educación Primaria

#### 4.1.1. Identificación, justificación y producto final.

Se considera de vital importancia abordar el tema de la motivación en el alumnado de Educación Física de Educación Primaria. Por ello, con este trabajo se pretende poner en valor los juegos y deportes alternativos como una de las múltiples propuestas existentes para que el alumnado se interese y motive por la asignatura.

Esta propuesta de intervención se va a llevar a cabo en el C.E.I.P. Juan José Baquero, sita en Los Palacios y Villafranca, y está dirigida al alumnado de 5º curso, cuya clase está compuesta por 25 niños/as de entre 11 y 12 años. En lo que concierne a la temporalización, esta propuesta se va a efectuar durante 3 semanas, pues contará con 8 sesiones de 60 minutos cada una.

Respecto a los objetivos de la etapa, y de acuerdo con el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, hay varios que guardan relación con la propuesta: **a)**, ya que independientemente del contenido que se imparta en el aula es fundamental mantener unas normas de convivencia que sustenten el respeto entre alumnado y docente; **b)**, dado que el alumnado tendrá que desenvolverse en diferentes situaciones, tanto en actividades individuales como por parejas o en grupos; **c)**, pues en relación con el objetivo anterior, habrá situaciones en las que surjan conflictos o debates que el alumnado tendrá que solucionar, y para ello tendrá que adquirir habilidades sociales; **d)** y **m)**, ya que ambos están relacionados con la violencia y la discriminación de género, un tema muy presente en este trabajo; **k)**, al igual que pasa con el objetivo a), es imprescindible en educación física fomentar el tema de la higiene y la aceptación de nuestro cuerpo.

Referente a las competencias claves, y según el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, las que se relacionan con este trabajo son las siguientes: **CCC**, puesto que es necesario que el alumnado sepa expresarse para transmitir sus ideas y poder relacionarse con los demás; **CD**, ya que el alumnado tendrá que efectuar un trabajo de búsqueda e investigación en la adquisición de los conocimientos; **CPSAA**, esta competencia es muy importante en el desarrollo integral del alumnado, pues implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo, los demás y el entorno, ayudando, por consiguiente, en múltiples aspectos de nuestro día a día, como aprender a gestionar determinados procesos o cambios; **CC**, dado que la Educación Física contribuye a la adquisición de valores necesarios para el desarrollo de un estilo de vida

sostenible; CE, ya que el alumnado tendrá que desarrollar estrategias para enfrentarse a juegos y actividades a los que no están acostumbrados.

En cuanto a los principios que rigen la situación de aprendizaje, se pretende integrar todas las experiencias vivenciadas a lo largo de la misma con el fin de que todo el alumnado adquiera un aprendizaje global del tema, por lo que se adaptarán los ritmos, si fuese necesario. Cabe destacar, igualmente, que todas las actividades están diseñadas con el fin de buscar la motivación del alumnado, y que todas ellas promueven valores esenciales como la tolerancia o la igualdad entre hombres y mujeres. Asimismo, se tendrán en cuenta otros aspectos como potenciar un aprendizaje significativo, orientar al alumnado en la búsqueda de los objetivos o valorar aprendizajes instrumentales.

El centro de interés tendrá que ver, evidentemente, con los juegos y deportes alternativos, pues son tan desconocidos para el alumnado, que les resultará misterioso e interesante descubrir información sobre los mismos.

En relación con la metodología, se van a emplear dinámicas activas mediante actividades lúdicas, de forma que el alumnado vaya adquiriendo el aprendizaje progresivamente en cada una de las sesiones prácticas. Así pues, en todas las clases se van a efectuar múltiples tareas, sobre todo grupales, para fomentar, al mismo tiempo, las habilidades sociales del alumnado.

En lo que concierne al producto final, tras realizar en las seis primeras sesiones distintas actividades y juegos alternativos planteados por el docente, el alumnado tendrá que buscar, en grupos, dos juegos alternativos, teniendo que exponer uno de ellos en la sesión 7 y otro en la sesión 8. Podríamos decir, pues, que lo que se pretende con esta propuesta es que el alumnado sepa de la existencia de este tipo de juegos y deportes alternativos y lo pongan en práctica, de forma que les quede claro que existen alternativas a los juegos/deportes tradicionales para realizar actividad física en nuestro día a día.

Para finalizar, y acerca de la evaluación, se van a realizar varios instrumentos (rúbrica, diana de evaluación, etcétera), de modo que se pueda llevar a cabo tanto una autoevaluación y una coevaluación por parte del alumnado, como una heteroevaluación por parte del docente.

#### 4.1.2. Concreción curricular.

**Tabla 2**

*Relación entre los apartados del currículo sobre los juegos y deportes alternativos en 5º curso de Educación Primaria que se van a tratar en la Situación de Aprendizaje.*

Objetivos de Etapa	a b c d e f g h i j k l m n													
Competencias Clave	CCL CP STEM CD CPSAA CC CE CCEC													
Competencias específicas	Criterios de evaluación							Saberes básicos						
<p><b>2.</b> Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p><b>2.2.a.</b> Vivenciar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración oposición, en contextos reales o simulados de actuación.</p>							<p><b>EF.03.C.1.</b> Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p>						
	<p><b>2.3.a.</b> Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes</p>							<p><b>EF.03.C.2.</b> Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del</p>						

	<p>cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.</p>	<p>esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente o superficies inestables. Estructuración espacial (percepción de objetos, de distancias, orientación, percepción e interceptación de trayectorias, agrupamiento-dispersión y transposición). Estructuración temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio-temporal (percepción de duraciones, de velocidad, de intervalos, de estructuras, de ritmos y de ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles).</p>
<p><b>3.</b> Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	<p><b>3.3.a.</b> Poner en juego en situaciones de prácticas motrices habilidades sociales de diálogo y resolución pacífica de conflictos, respetando cualquier tipo de diversidad, demostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, teniendo en cuenta el fomento de la igualdad de género.</p>	<p><b>EF.03.D.4.</b> Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de género, capacidad o competencia motriz; actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista: abuso sexual o cualquier forma de violencia).</p>

#### 4.1.3. Objetivos de aprendizaje.

**2.2.a.1.** Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.

**2.2.a.2.** Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.

**2.3.a.1.** Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.

**2.3.a.2.** Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.

**3.3.a.1.** Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.

#### 4.1.4. Metodología.

**Tabla 3**

*Metodología empleada en la Situación de Aprendizaje.*

<b>Espacio</b>	Gimnasio / pista deportiva.
<b>Recursos</b>	Balones de goma espuma, pilates, fútbol y de kin ball, pelotas de tenis y ping pong, redes, raquetas, aros, bancos suecos, ladrillos, potros, conos, cuerdas, palos de golf.
<b>Agrupamientos</b>	Las actividades serán colectivas, por lo que se formarán grupos mixtos y heterogéneos, cuyos componentes irán cambiando en función de las actividades.
<b>Método</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Según la participación del alumnado: <b>método inductivo (activo)</b>, pues el alumnado tendrá que trabajar de forma activa para encontrar soluciones a los problemas planteados. En menor medida se trabajará el <b>método deductivo (pasivo)</b>, ya que es fundamental para la resolución de algunas actividades, sobre todo de calentamiento.</li><li>- En función del carácter general de la enseñanza: <b>ensayo - error</b>, ya que el alumnado aprenderá con la práctica, es decir, a medida que vaya vivenciando el juego irá resolviendo los errores que se le presenten. En aquellas tareas donde se le den unas pautas concretas al alumnado se empleará el <b>aprendizaje sin error</b>.</li><li>- Según el tipo de instrucción: <b>indagación</b>, ya que el alumnado es el encargado de buscar una solución a las actividades a partir de unas pautas dadas por el docente. También tendrá cabida la <b>instrucción directa</b> en las tareas básicas del calentamiento (lanzar/recepcionar un móvil, por ejemplo).</li></ul>

<p><b>Proceso Comunicativo</b></p>	<p>- Canal <b>visual</b>: es el medio más rápido y directo para dar información en poco tiempo. Así pues, el hecho de realizar una demostración de la tarea facilitará su aprendizaje por parte del alumnado, es decir, este canal facilita el aprendizaje por imitación. También hay que reseñar el uso de medios auxiliares. Por ejemplo, vídeos, fotos o presentaciones que proporcionan información acerca de una determinada actividad.</p> <p>- Canal <b>auditivo</b>: nos permite explicar y describir la tarea, tanto de forma verbal como no verbal, para que el alumnado se forme una imagen mental de la misma antes de ponerla en práctica.</p> <p>- Canal <b>kinestésico/táctil</b>: su uso es fundamental, especialmente durante el desarrollo de los juegos, pues nos permiten ofrecer información al alumnado y guiarlo/orientarlo en la ejecución de movimientos, entre otras cosas. Cabe destacar el uso constante de todos estos canales para proporcionar feedback al alumnado.</p>
<p><b>Estilos de E</b></p>	<p>- <b>Resolución de problemas</b>: Se espera que el alumnado encuentre por sí mismo una o varias soluciones. Se fomenta el trabajo individual.</p> <p>- <b>Asignación de tareas</b>: habrá actividades en la que el alumnado se limitará a realizar lo establecido por el docente.</p>
<p><b>Técnicas</b></p>	<p>Como ya se ha comentado anteriormente, se va a recurrir mayoritariamente a la <b>indagación</b>, pues es una técnica que no se basa en la imitación de ningún modelo, de manera que el alumnado es el encargado de buscar soluciones para resolver el problema, lo cual posibilita que el mismo tenga un rol activo, fomentando así su creatividad y aumentando su motivación. No obstante, en algunos casos se utilizará <b>instrucción directa</b>.</p>
<p><b>Estrategias</b></p>	<p>Se va a poner en práctica una estrategia <b>global pura</b>, ya que, aparte de ser ideal en primaria, es, quizá, la más apropiada para que el alumnado tenga una primera toma de contacto con juegos y deportes que no ha practicado previamente. En algunas ocasiones la estrategia será <b>analítica secuencial</b>, pues hay secciones que se descomponen en partes ordenadas secuencialmente (primero practicar lanzamientos y recepciones y luego jugar a un juego que trate sobre ello).</p>
<p><b>Transversalidad</b></p>	<p>En este trabajo tiene especial importancia la <b>educación para la igualdad de oportunidades</b>, es decir, la igualdad entre niños y niñas, que ha de trabajarse para poner fin a las desigualdades, que aún se siguen produciendo, por razones de género. En este sentido es importante, también, trabajar y concienciar sobre la <b>perspectiva de género</b>.</p> <p>Otros temas de bastante importancia son la <b>educación para la salud</b>, pues está directamente relacionada con la Educación Física. En efecto, hay que concienciar</p>

	sobre la importancia de realizar actividad física a diario. Así como la <b>educación moral y cívica</b> y la <b>educación para la paz</b> , ya que es fundamental el cumplimiento de las normas de convivencia para fomentar un clima de trabajo estable.
<b>Interdisciplinariedad</b>	<p align="center"><b>- Conocimiento del medio natural, social y cultural:</b></p> <p align="center">Competencias específicas relacionadas con el tema del trabajo:</p> <p><b>1.</b> Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p> <p><b>8.</b> Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas, y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea.</p> <p align="center"><b>- Matemáticas:</b></p> <p align="center">Competencia específica relacionada con el tema del trabajo:</p> <p><b>2.</b> Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.</p>

#### 4.1.5. Atención a la diversidad.

En lo que concierne a este apartado, es necesario hablar del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que según Pastor et al. (2018), se corresponde con un enfoque didáctico que nació con el fin de aplicar en el currículo educativo los principios del Diseño Universal (DU), concepto, éste, que hace referencia al diseño de productos y entornos que cualquier ser humano puede usar sin necesidad de realizar modificaciones (CUD, 1997). Así pues, y de acuerdo con el CAST (2011) (citado por Pastor et al. 2018), podemos definir el DUA de la siguiente manera: *“enfoque basado en la investigación para el diseño del currículo que permite a todas las personas desarrollar conocimientos, habilidades y motivación e implicación con el aprendizaje”*. Podríamos decir que el DUA posibilita el aprendizaje e integración de todo tipo de alumnado a través de actividades variadas y diversas.

Por otro lado, hay que destacar que el DUA se fundamenta en 3 principios que sientan las bases del enfoque, y en torno a los cuales se desarrolla el marco práctico para llevarlo a las aulas (Pastor et al. 2018):

- Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos, ya que cada alumno/a percibe y/o comprende la información de una forma distinta. *¿Qué se aprende?*
- Proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje, pues cada alumno/a pondrá en práctica sus propias estrategias a la hora de expresar lo que sabe. *¿Cómo se aprende?*
- Proporcionar múltiples formas de implicación, ya que es fundamental que todo el alumnado se sienta motivado durante el proceso de aprendizaje. *¿Por qué se aprende?*

En el caso real que nos ocupa, y en el cual se va a llevar a cabo esta situación de aprendizaje, contamos con una alumna que presenta un esguince -grave- en el tobillo, el cuál le ha impedido durante el tiempo que llevamos del 3er trimestre realizar cualquier tipo de actividad física. En estos casos es fundamental establecer una relación continua entre el docente, el tutor de la clase y la familia de la alumna, para ir estudiando la evolución, así como la gravedad de la lesión. No obstante, se ha de buscar la forma más óptima de integrar a esta persona en el desarrollo de las actividades, y para ello se contemplan varias estrategias: que la niña ayude al docente en la explicación y el desarrollo de los juegos, de forma que pueda adquirir los conceptos básicos sobre el contenido impartido, o, una vez que haya evolucionado favorablemente de la lesión, colocarla, en aquellos juegos colectivos, en sitios estratégicos, como los laterales de la pista, por ejemplo.

#### 4.1.6. Temporalización.

**Tabla 4**

*Temporalización de la Situación de Aprendizaje.*

Número sesión	Objetivos de aprendizaje	Actividades de E/A	Evaluación (tipología)
1	<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p> <p><b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.</p>	<p>Adquisición de conceptos básicos e información sobre los juegos y deportes alternativos.</p> <p>Iniciación en los juegos y deportes</p>	<p>Diagnóstica</p> <p>-</p> <p>Formativa</p>

	<b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.	alternativos.	
2	<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p> <p><b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.3.a.2.</b> Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.</p> <p><b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.</p>	Puesta en práctica de juegos alternativos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las flores.</li> <li>- Kin ball.</li> <li>- La bomba.</li> <li>- La prisión.</li> </ul>	Formativa
3	<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p> <p><b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.3.a.2.</b> Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.</p> <p><b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.</p>	Puesta en práctica de juegos alternativos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poul ball.</li> <li>- La rosquilla.</li> <li>- Los ladrillos.</li> </ul>	Formativa
4	<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p> <p><b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.</p> <p><b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.</p>	Puesta en práctica de un deporte alternativo: Bíjbol. <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cocción.</li> <li>- Campeonato bíjbol.</li> <li>- Rondo bíjbol.</li> </ul>	Formativa

5	<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p> <p><b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.3.a.2.</b> Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.</p> <p><b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.</p>	<p>Puesta en práctica de un deporte alternativo:</p> <p>Pinfuvote.</p> <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El caos.</li> <li>- Partido de pinfuvote.</li> <li>- Al descubierto.</li> </ul>	<p>Formativa</p>
6	<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p> <p><b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.3.a.2.</b> Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.</p> <p><b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.</p>	<p>Puesta en práctica de un deporte alternativo: Fornite EF.</p> <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toke.</li> <li>- Partida de fornite.</li> </ul>	<p>Formativa</p>
7	<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p> <p><b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.3.a.2.</b> Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.</p> <p><b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.</p>	<p>Exposición grupal y puesta en práctica de juegos y deportes alternativos buscados por el alumnado.</p>	<p>Sumativa</p>
8	<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas</p>	<p>Exposición grupal y</p>	<p>Sumativa</p>

	<p>estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p> <p><b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.3.a.2.</b> Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.</p> <p><b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.</p>	<p>puesta en práctica de juegos y deportes alternativos buscados por el alumnado.</p>	
--	---	---	--

#### 4.1.7. Evaluación.

**Tabla 5**

*Técnicas, instrumentos e indicadores utilizados para evaluar los objetivos de la Situación de Aprendizaje.*

Objetivos - Actividades	Técnica de evaluación	Instrumentos		Requisitos mínimos
		Tipo	Peso (%)	Indicadores
<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p>	<p>Autoevaluación</p>	<p>Diana de evaluación</p>	<p>15%</p>	<p><b>2.2.a.1.1.</b> Planea estrategias individuales que comparte con el grupo.</p> <p><b>2.2.a.1.2.</b> Lleva a cabo estrategias para desmarcarse.</p> <p><b>2.2.a.1.3.</b> Emplea una misma estrategia en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.1.4.</b> Combina distintas estrategias en una jugada.</p> <p><b>2.2.a.1.5.</b> Diseña una jugada, con el grupo, a partir de varias estrategias.</p>
<p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices</p>	<p>Heteroevaluación</p>	<p>Rúbrica</p>	<p>40%</p>	<p><b>2.2.a.2.1.</b> Se ubica en espacios donde no hay rivales.</p> <p><b>2.2.a.2.2.</b> Utiliza los espacios para desmarcarse del rival en situaciones de 1 contra 1.</p>

de colaboración - oposición.				<p><b>2.2.a.2.3.</b> Genera huecos para facilitar el trabajo a los compañeros.</p> <p><b>2.2.a.2.4.</b> Pasa el móvil a aquellos compañeros desmarcados.</p> <p><b>2.2.a.2.5.</b> Realiza autopases aprovechando los huecos.</p>
<b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.				<p><b>2.3.a.1.1.</b> Domina el lanzamiento del móvil con ambas manos y pies.</p> <p><b>2.3.a.1.2.</b> Recepciona el móvil con ambas manos y pies.</p> <p><b>2.3.a.1.3.</b> Logra lanzar el móvil a un compañero en situaciones de oposición con un rival.</p> <p><b>2.3.a.1.4.</b> Logra recepcionar el móvil en espacios reducidos.</p> <p><b>2.3.a.1.5.</b> Combina el lanzamiento y la recepción de varios móviles al mismo tiempo.</p>
<b>2.3.a.2.</b> Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.	Autoevaluación	Diana de evaluación	15%	<p><b>2.3.a.2.1.</b> Reconoce los objetos que se encuentran en el campo de juego.</p> <p><b>2.3.a.2.2.</b> Conoce la ubicación de los materiales en el terreno.</p> <p><b>2.3.a.2.3.</b> Estructura el espacio en función de los objetos que lo componen.</p> <p><b>2.3.a.2.4.</b> Establece relaciones entre los diferentes objetos.</p> <p><b>2.3.a.2.5.</b> Planifica el juego tomando como referencia los objetos del espacio.</p>
<b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.	Coevaluación	Lista de control	30%	<p><b>3.3.a.1.1.</b> Pasa el móvil a alumnos y alumnas.</p> <p><b>3.3.a.1.2.</b> Cuenta con niños y niñas para planificar estrategias.</p> <p><b>3.3.a.1.3.</b> Implica a niños y niñas en la ejecución de las jugadas.</p> <p><b>3.3.a.1.4.</b> Reconoce la importancia de</p>

				<p>todo el grupo en la resolución de situaciones cooperativas.</p> <p><b>3.3.a.1.5.</b> Otorga valor al trabajo realizado por todo el mundo.</p>
--	--	--	--	--

#### 4.1.8. Instrumentos de evaluación.

- **Diana de evaluación:**

Se evaluará el objetivo: **2.2.a.1.** Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.

#### Figura 1

*Diana de evaluación para que el alumnado autoevalúe la puesta en práctica de estrategias de equipo.*

### ESTRATEGIAS EN EQUIPO DIANA DE EVALUACIÓN

**Nombre del alumno/a:** \_\_\_\_\_

Colorea con colores la franja en la que te encuentres en cada uno de los siguientes indicadores, teniendo en cuenta el significado de cada nivel:

1. En desacuerdo.
2. Algo de acuerdo.
3. De acuerdo.
4. Muy de acuerdo.
5. Bastante de acuerdo.

Comparto y ejecuto estrategias con mi equipo.

Llevo a cabo estrategias para desmarcarme.

He sido capaz de combinar distintas estrategias en una misma jugada.

Empleo una misma estrategia en diferentes situaciones.

- **Rúbrica:**

Se evaluarán los objetivos: **2.2.a.2.** Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración - oposición, y **2.3.a.1.** Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.

**Figura 2**

*Rúbrica para evaluar la puesta en práctica del aprendizaje adquirido por parte del alumnado.*

SA. ¡MEJORA LA MOTIVACIÓN CON UN JUEGO MOLÓN!					
RÚBRICA PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO EN EL JUEGO.					
Indicadores	Ponderación (peso)	Niveles de desempeño			
		Nivel 1. Logro mínimo	Nivel 2. Logro básico	Nivel 3. Logro satisfactorio	Nivel 4. Logro excelente
Utiliza técnicas de desmarque en distintas situaciones.	25%	Le resulta difícil buscar huecos para desmarcarse.	En algunas ocasiones es capaz de buscar huecos libres para estar desmarcado.	Ejecuta técnicas para desmarcarse, aunque no resultan del todo efectivas.	Emplea en todo momento estrategias de desmarque para que le puedan pasar el balón.
Se ubica en el terreno de juego y desempeña la función que corresponda a dicha posición.	35%	No es capaz de ubicarse en una zona concreta. Se coloca en otros lugares que no le corresponden.	Se coloca en una zona fija y desempeña la función, pero no es capaz de cambiar a otras posiciones durante el juego.	Se ubica en su zona y desempeña la función. Con frecuencia, es capaz de variar su posición durante el juego.	Se coloca en distintas zonas de forma instintiva, llevando a cabo, en cada una de ellas, la función que le corresponda.
Realiza lanzamientos y recepciones de móvil con ambas manos.	15%	Solamente es capaz de lanzar el móvil con la mano dominante, pero no recepciona.	Ejecuta lanzamientos y recepciones con la mano dominante.	Lanza y recepciona el móvil con ambas manos.	Lanza y recepciona distintos móviles de forma alternativa con ambas manos.
Domina el tiro y la recepción del móvil con ambos pies.	15%	Lanza el móvil con el pie dominante, pero no recepciona.	Realiza tanto lanzamientos, como recepciones, pero solo con el pie dominante.	Es capaz de lanzar y recepcionar el móvil con ambos pies.	Lanza y recepciona distintos móviles de forma alternativa con ambos pies.
Se maneja con el móvil en espacios reducidos.	10%	Lanza y recepciona el balón en espacios reducidos, pero	Es capaz de lanzar y recepcionar el móvil, con ambas manos,	Se maneja con el móvil, tanto con las manos, como con el pie dominante, en	Lanza, recepciona y controla distintos móviles, con las manos y los pies,

		solo con la mano dominante.	en espacios reducidos, aunque no resuelve la situación de forma satisfactoria.	espacios reducidos donde la presión rival es alta.	en situaciones de oposición 1 contra 1, y en situaciones donde la presión rival es alta.
--	--	-----------------------------	--	--	--

● **Diana de evaluación:**

Se evaluará el siguiente objetivo: **2.3.a.2.** Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.

**Figura 3**

*Diana de evaluación para que el alumnado autoevalúe su orientación espacial.*

### ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL DIANA DE EVALUACIÓN

**Nombre del alumno/a:** \_\_\_\_\_

Colorea con colores la franja en la que te encuentres en cada uno de los siguientes indicadores, teniendo en cuenta el significado de cada nivel:

1. En desacuerdo.
2. Algo de acuerdo.
3. De acuerdo.
4. Muy de acuerdo.
5. Bastante de acuerdo.

He sido capaz de estructurar el espacio fijándome en los objetos.

Establezco relación entre los objetos, la distancia entre cada uno de ellos.

Conozco la ubicación de los materiales en el terreno de juego.

Planifico el juego en función de los objetos que ocupen el campo.

- **Lista de control:**

Se evaluará el objetivo: **3.3.a.1.** Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.

**Figura 4**

*Lista de control para valorar la puesta en práctica de estrategias que contribuyan a la igualdad de género por parte de los compañeros/as.*

<b>LISTA DE CONTROL GRUPAL</b>			
<b>Nombre de los/as alumnos/as:</b>			
<b>Estrategias para fomentar la igualdad de género</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
1. Tanto los niños como las niñas planifican estrategias que posteriormente comparten con el grupo.			
2. Forman parejas/tríos mixtos para ensayar las estrategias.			
3. Se implica a personas de ambos sexos en la ejecución de las jugadas.			
4. Todo el grupo participa en las estrategias que se llevan a cabo.			
5. Todos son líderes en algún momento del juego.			
6. Se valora el trabajo de todo el grupo por igual.			

**4.1.9. Referencias bibliográficas.**

Arufe, V. (2016). *Educación, innovación y emprendimiento*. Recuperado el 30 de abril de 2023, de <https://victorarufe.es/deportesalternativos/#:~:text=23%20Deportes%20alternativos%20para%20Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%201%201,...%208%208.%20El%20Goalball%20...%20M%C3%A1s%20elementos>

Connell, R., Jones, M., Mace, R., Mueller, J., Mullick, A., Ostroff, E., Sanford, J., Steinfeld, E., Story, M. y Vanderheiden, G. (1997). The principles of Universal Design. *Center*

for Universal Design, NC State University, North Carolina State University.  
<https://web.stanford.edu/class/engr110/2007/PUD.pdf>

Garijo, J.L., Serrano, M.D. y López, M.C. (2000). *Fichero de juegos alternativos para Primaria*. INDE Publicaciones.

Instrucción 12/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Primaria para el curso 2022/2023. [2023 \(juntadeandalucia.es\)](https://www.juntadeandalucia.es)

Miña, M.T. (2003). Un nuevo juego: el Bijbol. *Revista Digital - Buenos Aires*, (60).  
<https://efdeportes.com/efd60/bijbol.htm>

Pastor, C.A., Sánchez, J.M. y Zubillaga, A. (2018). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Pautas para su introducción en el currículo. *EducaDUA*.  
[https://www.educadua.es/doc/dua/dua\\_pautas\\_intro\\_cv.pdf](https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf)

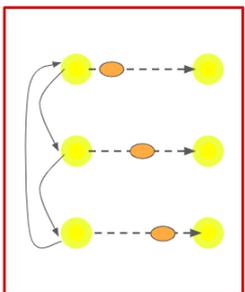
Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022, pp. 24386-24504.  
<https://www.adideandalucia.es/normas/RD/RealDecreto157-2022EducacionPrimaria.pdf>

Roca, J.L. (2018). *Pinfuvote*. Recuperado el 2 de mayo de 2023, de <https://www.pinfuvote.net>

#### 4.1.10. Anexos.

##### ANEXO 1: Fichas de las sesiones.

Título de la Situación de Aprendizaje: ¡Mejora la motivación con un juego molón! Nº de sesión: 1							Curso: 5º de primaria. Nº alumnos: 25 Espacio: Gimnasio.							
Objetivos de etapa	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC							

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
2.	2.2.a.	EF.03.C.1.
	2.3.a.	EF.03.C.2.
3.	3.3.a.	EF.03.D.4.
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
Objetivos de aprendizaje		
<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p> <p><b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.</p> <p><b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.</p>		
Metodología		
<i>Técnica Enseñanza:</i> Indagación. Instrucción directa.	<i>Estilo de Enseñanza:</i> Resolución de problemas. Asignación de tareas.	<i>Estrategia en la Práctica:</i> Global pura.
Evaluación		
<i>Técnica de evaluación:</i> Heteroevaluación.	<i>Instrumentos de evaluación:</i> - Rúbrica de evaluación para evaluar el desempeño en el juego del alumnado.	
Presentación:		
<p>En primer lugar, se va a realizar una pequeña introducción sobre los juegos y deportes alternativos y su importancia en el ámbito educativo. Posteriormente, se va a explicar, por encima, qué vamos a hacer en esta unidad didáctica y cuáles son los objetivos que se pretenden alcanzar con la misma. En esta primera sesión vamos a llevar a cabo juegos para iniciarnos en el contenido de los lanzamientos y las recepciones. <b>5'</b></p>		
FASE INICIAL		
Título de la actividad: Toke.		
<p><b>Organización:</b> Por parejas.</p> <p><b>Descripción del juego o propuesta didáctica:</b> Nos vamos a colocar uno enfrente del otro y vamos a tener que realizar pases con distintos móviles, teniendo que lanzar y recepcionar con la mano dominante. Iremos rotando para que siempre no sean las mismas parejas.</p> <p><b>Elementos de seguridad:</b> Usar calzado y ropa adecuada y prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Balones de gomaespuma, baloncesto, rugby, voleibol, de material, pelotas de tenis, volantes de bádmiton, aros.</p> <p><b>Variante/s:</b> Realizar la tarea con la mano no dominante, el pie dominante y el pie no dominante.</p> <p><b>Atención a la diversidad:</b> La alumna puede realizar la actividad con las manos, así como con la pierna no afectada.</p>	<p><b>Tiempo total:</b> 13'</p>	<p><b>Representación gráfica:</b></p>  <p><b>Legenda:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: yellow;">●</span> Alumnos/as.</li> <li><span style="color: orange;">●</span> Móvil.</li> <li>- - -&gt; Trayectoria móvil.</li> <li>↳ Recorrido alumnos/as.</li> </ul>

**Normas de higiene:** Asearse al finalizar la actividad.

### FASE PRINCIPAL

#### Título de la actividad: Kin ball

**Organización:** 7 grupos de 3 personas y 1 de 4 personas.

**Descripción del juego o propuesta didáctica:** Se divide el pabellón en dos mitades: 4 grupos en cada lado. Esta división se hace para que el alumnado juegue durante más tiempo. En ambas mitades del pabellón se hace lo mismo. Los componentes de un grupo, de rodilla, sostienen el balón gigante con las manos, mientras que otro componente se queda de pie y lanza dicho balón hacia arriba, al mismo tiempo que grita el color de uno de los equipos. El equipo de dicho color tendrá que correr para coger el balón en el aire antes de que llegue al suelo.

**Elementos de seguridad:** Usar calzado y ropa adecuada y prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.

**Recursos materiales:** Balón gigante de kin-ball, petos de colores.

**Variante/s:** Todos los equipos se enfrentan entre ellos al mismo tiempo.

**Atención a la diversidad:** La alumna me ayuda en la organización del juego, ya que no puede correr.

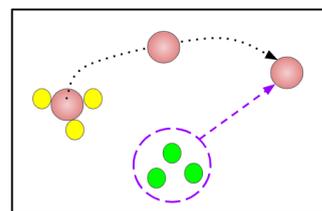
**Normas de higiene:** Asearse al finalizar la actividad.

**Tiempo**

**total:**

20'

**Representación gráfica:**



**Leyenda:**

● Alumnos/as equipo 1.

● Alumnos/as equipo 2.

● Balón de kin ball.

● Trayectoria del balón..

● Trayectoria del alumnado.

### FASE FINAL

#### Título de la actividad: La bomba.

**Organización:** Dos grandes grupos.

**Descripción del juego o propuesta didáctica:** Cada grupo se coloca en su lado del campo. En el centro de la pista se colocará una pelota de pilates. Los componentes de cada grupo tendrán que lanzar, con la mano dominante, balones pequeños de gomaespuma al balón gigante, con el objetivo de que el mismo alcance el campo de los rivales. Hay que dejar claro que a la hora de lanzar los balones no se pueden sobrepasar los límites determinados por los conos.

**Elementos de seguridad:** Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.

**Recursos materiales:** Balón de pilates, balones pequeños de goma espuma, conos.

**Variante/s:** Realizar los lanzamientos con la mano no dominante, con ambas manos, pie dominante, pie no dominante, ambos pies y con ambos pies y manos.

**Atención a la diversidad:** La alumna puede participar, aunque lanzará siempre con las manos debido al dolor que le provoca la lesión en las piernas.

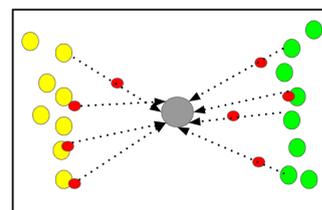
**Normas de higiene:** Asearse al terminar la sesión.

**Tiempo**

**total:**

17'

**Representación gráfica:**



**Leyenda:**

● Alumnos/as equipo 1.

● Alumnos/as equipo 2.

● Balón de pilates.

● Pelotas.

● Trayectoria de las pelotas.

**Conclusión:** Nos sentamos en círculo para realizar la reflexión final. Así pues, le preguntaremos al alumnado sobre la sesión, cómo se han sentido, qué propuestas de mejora se les ocurre o qué les gustaría que cambiase. 5'

**VALORACIÓN GLOBAL:**

Al tratarse de la primera sesión estaba un poco nervioso, ya que no sabía cómo saldría mi primera clase solo con el alumnado, amén de tener que impartir un contenido totalmente nuevo para ellos. No obstante, ha ido bastante bien, pues el alumnado ha mostrado mucho interés, sobre todo por la pequeña explicación que les ofrecí al principio de la clase. Así pues, también les ha encantado la actividad del “kin ball”, especialmente el hecho de utilizar un material nuevo que ni siquiera sabían que existía como es el propio balón tan característico de este juego. En efecto, he tenido que alargar la actividad, dado que querían seguir jugando.

<b>Título de la Situación de Aprendizaje:</b> ¡Mejora la motivación con un juego molón! Nº de sesión: 2							<b>Curso:</b> 5º de primaria <b>Nº alumnos:</b> 25 <b>Espacio:</b> Gimnasio.							
<b>Objetivos de etapa</b>	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	CCL		CP	CD	CPSAA		CC	CE	CCEC					
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>						<b>SABERES BÁSICOS</b>							
2.	2.2.a.						EF.03.C.1.							
	2.3.a.						EF.03.C.2.							
3.	3.3.a.						EF.03.D.4.							
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</b>														
<b>Objetivos de aprendizaje</b>														
2.2.a.1. Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.														
2.2.a.2. Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.														
2.3.a.1. Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.														
2.3.a.2. Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.														
3.3.a.1. Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.														
<b>Metodología</b>														
<b>Técnica Enseñanza:</b> Indagación.				<b>Estilo de Enseñanza:</b> Resolución de problemas.				<b>Estrategia en la Práctica:</b> Global pura.						
<b>Evaluación</b>														
<b>Técnica de evaluación:</b> Heteroevaluación.				<b>Instrumentos de evaluación:</b> - Rúbrica de evaluación para evaluar el desempeño en el juego del alumnado.										
<b>Presentación:</b>														
Explicamos brevemente que, al igual que en la sesión anterior, el contenido a trabajar serán los lanzamientos y las recepciones, pero esta vez le añadiremos objetos por el espacio para trabajar la orientación espacial. 5'														
<b>FASE INICIAL</b>														

**Título de la actividad:** Las flores.

**Organización:** 4 grupos de 5 personas. 5 personas se quedan sin grupo.

**Descripción del juego o propuesta didáctica:** Cada integrante del grupo se colocará en un aro (representan los pétalos), los cuales estarán alrededor de un balón (representan la flor). Cuando el docente toque el silbato todos los integrantes del grupo tendrán que cambiar de flor, es decir, tendrán que colocarse en pétalos (aros) que pertenezcan a otra flor.

Ese momento será aprovechado por el alumnado sin grupo para buscar un aro que esté libre y así poder integrarse en alguno de los grupos.

**Elementos de seguridad:** Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.

**Recursos materiales:** Balones, aros.

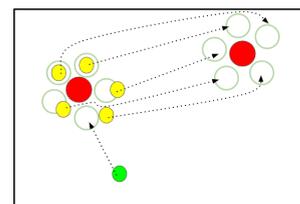
**Variante/s:** Se jugarán varias rondas donde todos los miembros de un mismo equipo tendrán que desplazarse a la misma flor.

**Atención a la diversidad:** La alumna me ayudará a organizar la actividad, ya que no puede correr.

**Normas de higiene:** Asearse tras el ejercicio.

**Tiempo total:**  
10'

**Representación gráfica:**



**Leyenda:**

- Alumnos/as equipo 1.
- Alumno/a sin equipo.
- Balones (flores).
- Aros (pétalos).
- ...▶ Trayectoria del alumnado.

**FASE PRINCIPAL**

**Título de la actividad:** Kin ball.

**Organización:** 7 grupos de 3 personas y 1 de 4 personas.

**Descripción del juego o propuesta didáctica:** Se divide el pabellón en dos mitades: 4 grupos en cada lado. Los componentes de un grupo, de rodilla, sostienen el balón gigante con las manos, mientras que otro componente se queda de pie y lanza dicho balón hacia arriba, al mismo tiempo que grita el color de alguno de los 3 equipos restantes. El equipo de dicho color tendrá que correr para coger el balón en el aire antes de que llegue al suelo. Cabe destacar que se dispondrán distintos objetos por el espacio (bancos suecos, balones de pilates, ladrillos, etc.) para dificultar la actividad.

**Elementos de seguridad:** Usar calzado y ropa adecuada y prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.

**Recursos materiales:** Balón gigante de kin-ball, petos de colores, bancos suecos, balones de pilates, ladrillos, sillas, picas.

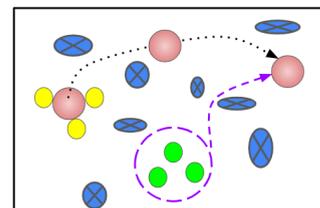
**Variante/s:** Todos los equipos se enfrentan entre ellos al mismo tiempo.

**Atención a la diversidad:** La alumna me ayuda en la organización del juego, ya que no puede correr.

**Normas de higiene:** Asearse al finalizar la actividad.

**Tiempo total:**  
15'

**Representación gráfica:**



**Leyenda:**

- Alumnos/as equipo 1.
- Alumnos/as equipo 2.
- Balón de kin ball.
- ...▶ Trayectoria del balón.
- ...▶ Trayectoria del alumnado.
- Otros objetos.

**Título de la actividad:** La bomba.

**Organización:** Dos grandes grupos.

**Descripción del juego o propuesta didáctica:** Cada grupo se coloca en su lado del campo. En el centro de la pista se colocará una pelota de pilates. Los componentes de cada grupo tendrán que lanzar, con ambas manos, balones pequeños de goma espuma al balón gigante, con el objetivo de que el mismo alcance el campo de los rivales. Hay que dejar claro que a la hora de lanzar los balones no se pueden sobrepasar los límites determinados por los conos. Igualmente, se dispondrán objetos por el espacio que dificultan la trayectoria del balón de pilates, por lo que será más complicado que éste alcance el campo del rival.

**Elementos de seguridad:** Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.

**Recursos materiales:** Balón de pilates, balones pequeños de goma espuma, conos, bancos suecos, sillas, conos - chinchetas, ladrillos, picas.

**Variante/s:** Realizar los lanzamientos con los pies, y con manos y pies a la vez.

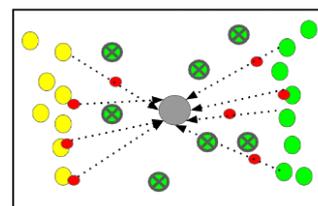
**Atención a la diversidad:** La alumna puede participar, aunque lanzará siempre con las manos debido al dolor que le provoca la lesión en las piernas.

**Normas de higiene:** Asearse al terminar la sesión.

**Tiempo total:**

15'

**Representación gráfica:**



**Leyenda:**

- Alumnos/as equipo 1.
- Alumnos/as equipo 2.
- Balón de pilates.
- Pelotas.
- ... Trayectoria de las pelotas.
- Otros objetos.

## FASE FINAL

**Título de la actividad:** La prisión.

**Organización:** Toda la clase.

**Descripción del juego o propuesta didáctica:** Se realizará un camino que estará delimitado por cuerdas. Dentro de dicho camino habrá múltiples objetos, como bancos suecos, ladrillos, etcétera. El objetivo de toda la clase será llevar el balón de pilates de un extremo al otro del recorrido, lanzando, para ello, balones pequeños de goma espuma. Para la ejecución de la actividad será necesario que el alumnado se coloque a ambos lados del camino, así como la actuación conjunta del grupo.

**Elementos de seguridad:** Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.

**Recursos materiales:** Balón de pilates, balones de goma espuma, cuerdas, bancos suecos, ladrillos, balones de baloncesto, pelotas de tenis, conos.

**Variante/s:** No hay.

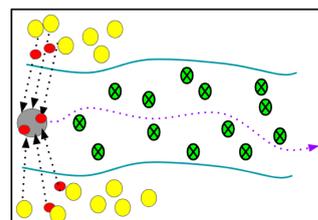
**Atención a la diversidad:** La alumna puede desarrollar la tarea, pues no es necesario correr ni utilizar las piernas.

**Normas de higiene:** Asearse al final de la clase.

**Tiempo total:**

10'

**Representación gráfica:**



**Leyenda:**

- Alumnos/as.
- Balón de pilates.
- ... Trayectoria del balón.
- ~ Cuerdas.
- Otros objetos.
- Pelotas.
- ... Trayectoria de las pelotas.

**Conclusión:** Nos sentamos en círculo para realizar la reflexión final. Así pues, le preguntaremos al alumnado sobre la sesión, cómo se han sentido, qué propuestas de mejora se les ocurre o qué les gustaría que cambiase. **5'**

**VALORACIÓN GLOBAL:**

Esta sesión ha sido parecida a la anterior, aunque se ha trabajado otro contenido nuevo: la estructuración espacial. La clase ha servido para confirmar el gusto del alumnado por el juego del “kin ball”. Respecto al juego de “la bomba”, al meterle otros materiales por el centro del campo, parece ser que les ha gustado más. Otro juego bastante efectivo ha sido “la prisión”, el cual es espectacular para la vuelta a la calma, ya que ha fomentado un ambiente de compañerismo inigualable.

<b>Título de la Situación de Aprendizaje:</b> ¡Mejora la motivación con un juego molón! <b>Nº de sesión:</b> 3							<b>Curso:</b> 5º de primaria <b>Nº alumnos:</b> 25 <b>Espacio:</b> Pista.							
<b>Objetivos de etapa</b>	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	CCL		CP	CD	CPSAA		CC	CE	CCEC					
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>						<b>SABERES BÁSICOS</b>							
2.	2.2.a.						EF.03.C.1.							
	2.3.a.						EF.03.C.2.							
3.	3.3.a.						EF.03.D.4.							
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</b>														
<b>Objetivos de aprendizaje</b>														
<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p> <p><b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.3.a.2.</b> Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.</p> <p><b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.</p>														
<b>Metodología</b>														
<b>Técnica Enseñanza:</b> Indagación. Instrucción directa.				<b>Estilo de Enseñanza:</b> Resolución de problemas. Asignación de tareas.				<b>Estrategia en la Práctica:</b> Global pura.						
<b>Evaluación</b>														
<b>Técnica de evaluación:</b> Autoevaluación. Heteroevaluación.				<b>Instrumentos de evaluación:</b> - Diana de evaluación para valorar nuestra implicación en las estrategias grupales. - Rúbrica de evaluación para evaluar el desempeño en el juego del alumnado.										
<b>Presentación:</b> Se explican las actividades de la sesión, dejando claro que vamos a empezar con una tarea con cuyo móvil estamos familiarizados (balón de goma espuma) para pasar a otra con un móvil menos habitual (aros). <b>5'</b>														

## FASE INICIAL

### Título de la actividad: Poul ball.

**Organización:** Dos grandes equipos.

**Descripción del juego o propuesta didáctica:** Para este juego se utilizará un balón de goma espuma que el alumnado solo podrá pasarse con las manos. La actividad se va a llevar a cabo en la pista de fútbol.

Por otro lado, hay que remarcar que no se pueden dar más de 3 pasos con el balón en las manos y que no se puede penetrar en el área.

En cuanto al objetivo, cada equipo ha de llegar al área del rival y derribar los 3 ladrillos que se encuentran sobre el potro. El primer equipo que deje caer todos los ladrillos será el ganador.

**Elementos de seguridad:** Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.

**Recursos materiales:** Balón de goma espuma, potro, ladrillos.

**Variante/s:** En lugar de conducir el balón con las manos, conducirlo con los pies.

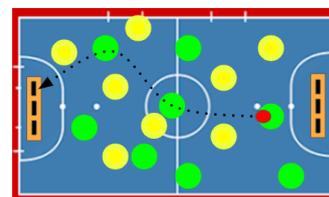
**Atención a la diversidad:** La alumna participará en el juego, pero como no puede correr se ubicará en una posición fija, de tal forma que no tenga que realizar grandes desplazamientos.

**Normas de higiene:** Asearse al final de la actividad.

**Tiempo**

**total:**  
10'

**Representación gráfica:**



**Leyenda:**

- Alumnos/as equipo 1.
- Alumnos/as equipo 2.
- Balón.
- Trayectoria del balón.
- ▭ Potro
- ▭ Ladrillos.

## FASE PRINCIPAL

### Título de la actividad: La Rosquilla.

**Organización:** 5 equipos de 5 personas.

**Descripción del juego o propuesta didáctica:** Para este juego se utilizarán las dos pistas del patio, por lo que se podrán disputar dos partidos al mismo tiempo. El equipo que quede "de pico" irá rotando.

El juego consiste en obtener rosquillas, para lo cual los jugadores se tendrán que desplazar pasándose el aro, a la vez que tienen que evitar que el equipo contrario se apodere del mismo. Una rosquilla se obtiene cuando un jugador situado dentro del área rival alcanza el aro, introduciendo uno de sus brazos en él.

La rotación de equipos llegará cuando uno de los mismos consiga 3 rosquillas. Dicho equipo seguirá en el terreno de juego y se enfrentará al grupo "de pico".

En los últimos 5' se disputará un partido final entre los dos equipos que más veces hayan ganado.

**Elementos de seguridad:** Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.

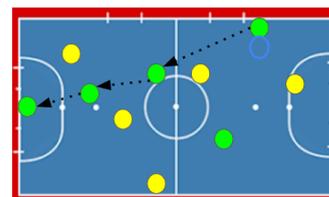
**Recursos materiales:** Aros.

**Variante/s:** No hay.

**Tiempo**

**total:**  
30'

**Representación gráfica:**



**Leyenda:**

- Alumnos/as equipo 1.
- Alumnos/as equipo 2.
- Aro
- Trayectoria del aro.

<p><b>Atención a la diversidad:</b> La alumna participará en el juego, pero como no puede correr se ubicará en una posición fija, de tal forma que no tenga que realizar grandes desplazamientos.</p> <p><b>Normas de higiene:</b> Asearse al finalizar cada partido.</p>		
---	--	--

**FASE FINAL**

**Título de la actividad:** Los ladrillos.

<p><b>Organización:</b> 5 equipos de 5 personas.</p> <p><b>Descripción del juego o propuesta didáctica:</b> En este juego el alumnado tendrá que derribar los distintos ladrillos que se encuentran en un espacio delimitado con cuerdas. Para ello, tendrá que lanzar, a ras del suelo, balones de gomaespuma.</p> <p>El alumnado seguirá dividido en los mismos grupos de la actividad anterior para que la tarea sea más dinámica. No obstante, dentro de cada grupo, la actividad será realizada de uno en uno.</p> <p><b>Elementos de seguridad:</b> Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Balones de gomaespuma, ladrillos y cuerdas.</p> <p><b>Variante/s:</b> No hay.</p> <p><b>Atención a la diversidad:</b> La alumna participa en el juego sin problemas.</p> <p><b>Normas de higiene:</b> Asearse al acabar la clase.</p>	<p><b>Tiempo total:</b> 10'</p>	<p><b>Representación gráfica:</b></p> <p><b>Leyenda:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: yellow;">●</span> Alumnos/as.</li> <li><span style="color: red;">●</span> Balón.</li> <li>--- Trayectoria del balón.</li> <li><span style="color: green;">■</span> Ladrillos.</li> <li><span style="border: 1px solid orange; border-radius: 50%; padding: 2px;"> </span> Cuerdas.</li> </ul>
--	-------------------------------------	---

**Conclusión:** Nos sentamos en círculo y realizamos la reflexión final. Así pues, preguntaremos qué les han parecido estos dos juegos, sus sensaciones y propuestas de mejora. Haremos especial hincapié en el juego de “La Rosquilla”, ya que no es algo muy común jugar partidos de estas características con aros. **5'**

**VALORACIÓN GLOBAL:**

Esta clase ha sido de contrastes. El juego de “poul ball” ha gustado bastante a todo el alumnado. Sin embargo, el juego de “la rosquilla”, aunque también ha gustado, ha resultado ser más monótono, amén de que cansa más físicamente.

<p><b>Título de la Situación de Aprendizaje:</b> ¡Mejora la motivación con un juego molón!</p> <p><b>Nº de sesión:</b> 4</p>							<p><b>Curso:</b> 5º de primaria</p> <p><b>Nº alumnos:</b> 25</p> <p><b>Espacio:</b> Pista.</p>									
<b>Objetivos de etapa</b>	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n		
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	CCL	CP	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC									
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>						<b>SABERES BÁSICOS</b>									
2.	2.2.a.						EF.03.C.1.									
	2.3.a.						EF.03.C.2.									
3.	3.3.a.						EF.03.D.4.									
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</b>																
<b>Objetivos de aprendizaje</b>																

**2.2.a.1.** Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.

**2.2.a.2.** Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.

**2.3.a.1.** Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.

**3.3.a.1.** Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.

<b>Técnica Enseñanza:</b> Indagación. Instrucción directa.	<b>Estilo de Enseñanza:</b> Resolución de problemas. Asignación de tareas.	<b>Estrategia en la Práctica:</b> Global pura. Analítica secuencial.
--	--	--

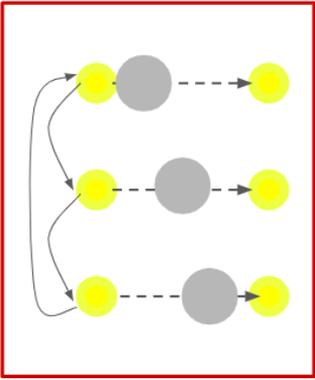
**Evaluación**

<b>Técnica de evaluación:</b> Coevaluación. Heteroevaluación.	<b>Instrumentos de evaluación:</b> - Lista de control para valorar las estrategias puestas en práctica por otro grupo para fomentar la igualdad de género. - Rúbrica de evaluación para evaluar el desempeño en el juego del alumnado.
---	--

**Presentación:** Como en el resto de sesiones, vamos a explicar brevemente lo que vamos a realizar durante la clase. En este caso, esta será nuestra primera sesión dedicada íntegramente a un deporte: el **Bíjbol. 5'**

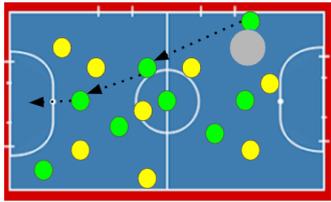
**FASE INICIAL**

**Título de la actividad:** Cocción.

<p><b>Organización:</b> Por parejas / grupos de 5.</p> <p><b>Descripción del juego o propuesta didáctica:</b> Nos colocamos enfrente de nuestra pareja y nos pasamos el balón de pilates empleando distintas técnicas: por el aire, rodando, con bote. El objetivo es familiarizar al alumnado con el material protagonista de la presente sesión. Cabe destacar que iremos rotando para que siempre no sean las mismas parejas.</p> <p><b>Elementos de seguridad:</b> Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Balones de pilates.</p> <p><b>Variante/s:</b> Nos colocamos en grupos de 5. Cuatro componentes se pasan el balón entre ellos, mientras que el otro lo tendrá que interceptar.</p> <p><b>Atención a la diversidad:</b> La alumna puede realizar la primera parte de la actividad, pues no es necesario desplazarse corriendo. En la segunda parte se puede un mayor grado de exigencia motriz al alumnado, por lo que no podrá ejecutar esa parte de la tarea.</p> <p><b>Normas de higiene:</b> Asearse al final de la actividad.</p>	<p><b>Tiempo total:</b> 10'</p>	<p><b>Representación gráfica:</b></p>  <p><b>Legenda:</b>  <span style="color: yellow;">●</span> Alumnos/as.  <span style="color: gray;">●</span> Balón de pilates..    - - - Trayectoria del balón.    ↪ Recorrido alumnos/as.</p>
--	-------------------------------------	--

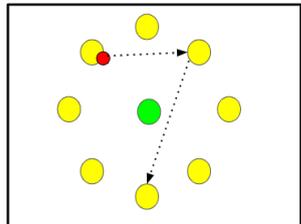
**FASE PRINCIPAL**

**Título de la actividad:** Campeonato Bíjbol.

<p><b>Organización:</b> 3 grupos (8/8/9 componentes).</p> <p><b>Descripción del juego o propuesta didáctica:</b> En primer lugar, explicamos las normas de este deporte: el balón solo se toca con las manos, no existe la figura del portero, no se puede entrar al área, si el balón se toca con los pies es falta.</p> <p>Posteriormente, realizaremos un mini torneo. Se disputarán 6 partidos, de forma que todos los equipos se enfrenten dos veces entre ellos.</p> <p>Cada partido durará 5' y cada equipo jugará 4 partidos en total.</p> <p>Los últimos 5' estarán dedicados al gran partido final, en el que se enfrentarán los dos equipos que más veces hayan ganado.</p> <p><b>Elementos de seguridad:</b> Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Balón de pilates.</p> <p><b>Variante/s:</b> No hay.</p> <p><b>Atención a la diversidad:</b> La alumna participará en el torneo, pero como no puede correr se ubicará en el equipo de 9 componentes. Se le asignará una posición fija, de tal forma que no tenga que realizar grandes desplazamientos.</p> <p><b>Normas de higiene:</b> Asearse al finalizar cada partido.</p>	<p><b>Tiempo total:</b> 30'</p>	<p><b>Representación gráfica:</b></p>  <p><b>Leyenda:</b>  <span style="color: yellow;">●</span> Alumnos/as equipo 1.  <span style="color: green;">●</span> Alumnos/as equipo 2.  <span style="color: gray;">●</span> Balón de pilates.  <span style="color: black;">- - -</span> ▶ Trayectoria del balón.</p>
---	-------------------------------------	---

**FASE FINAL**

**Título de la actividad:** Rondo Bíjbol.

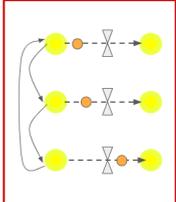
<p><b>Organización:</b> 3 grupos (8/8/9 componentes).</p> <p><b>Descripción del juego o propuesta didáctica:</b> La clase se mantendrá dividida en 3 grupos.</p> <p>El grupo se colocará en círculo y uno de los miembros se ubicará dentro del mismo. El resto se pasará un balón de gomaespuma evitando que el del centro lo alcance.</p> <p><b>Elementos de seguridad:</b> Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Balones de gomaespuma y de pilates.</p> <p><b>Variante/s:</b> Realizar la actividad con un balón de pilates.</p> <p><b>Atención a la diversidad:</b> La alumna puede realizar la actividad, ya que no hay que desplazarse..</p> <p><b>Normas de higiene:</b> Asearse al finalizar la sesión..</p>	<p><b>Tiempo total:</b> 10'</p>	<p><b>Representación gráfica:</b></p>  <p><b>Leyenda:</b>  <span style="color: yellow;">●</span> Alumnos/as  <span style="color: green;">●</span> Alumno/a que "la queda".  <span style="color: red;">●</span> Balón.  <span style="color: black;">- - -</span> ▶ Trayectoria del balón..</p>
--	-------------------------------------	--

**Conclusión:** Nos sentamos en círculo para realizar la reflexión final. Así pues, le preguntaremos al alumnado qué les parece este deporte, cómo se han sentido, si piensan que es adecuado para llevarlo a cabo en el centro escolar y si creen que es una buena alternativa para el alumnado al que no le gusta el fútbol, ya que son deportes bastante parecidos. **5'**

**VALORACIÓN GLOBAL:**

Hoy ha sido la primera sesión dedicada íntegramente a un deporte alternativo. Así pues, el alumnado ha estado jugando a

al “Bíjbol”, un deporte que les ha gustado bastante, ya que me han pedido que lo repitamos en otras ocasiones.

Título de la Situación de Aprendizaje: ¡Mejora la motivación con un juego molón! Nº de sesión: 5							Curso: 5º de primaria Nº alumnos: 25 Espacio: Pista.							
Objetivos de etapa	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
COMPETENCIAS CLAVE	CCL		CP	CD	CPSAA		CC	CE	CCEC					
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN						SABERES BÁSICOS							
2.	2.2.a.						EF.03.C.1.							
	2.3.a.						EF.03.C.2.							
3.	3.3.a.						EF.03.D.4.							
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN														
Objetivos de aprendizaje														
2.2.a.1. Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.														
2.2.a.2. Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.														
2.3.a.1. Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.														
2.3.a.2. Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.														
3.3.a.1. Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.														
Metodología														
<i>Técnica Enseñanza:</i> Indagación. Instrucción directa.				<i>Estilo de Enseñanza:</i> Resolución de problemas. Asignación de tareas.				<i>Estrategia en la Práctica:</i> Global pura. Analítica secuencial.						
Evaluación														
<i>Técnica de evaluación:</i> Autoevaluación. Heteroevaluación.				<i>Instrumentos de evaluación:</i> - Diana de evaluación para evaluar nuestra estructuración/orientación espacial. - Rúbrica de evaluación para evaluar el desempeño en el juego del alumnado.										
<b>Presentación:</b> Al igual que la sesión anterior, vamos a dedicar toda la clase a un mismo deporte: el <b>Pinfuvote</b> . Así pues, explicaremos brevemente en qué consiste dicho deporte y cómo lo vamos a poner en práctica. <b>5'</b>														
FASE INICIAL														
Título de la actividad: El caos.														
<b>Organización:</b> Por parejas.							<b>Tiempo total:</b> 20'		<b>Representación gráfica:</b>					
<b>Descripción del juego o propuesta didáctica:</b> El pinfuvote es un juego que tiene como base una mezcla de las reglas del <u>PINg</u> pong, el <u>FÚt</u> bol, el <u>VO</u> leibol y <u>TE</u> nis. Es por ello que para familiarizarnos con este deporte vamos a realizar pases con los materiales que componen los “deportes bases” del mismo.														

<p>Cabe destacar que los pases habrá que realizarlos por encima de la red, la cual es fundamental en este deporte para separar el campo de juego. El alumnado irá rotando para hacer la actividad con distintas parejas.</p> <p><b>Elementos de seguridad:</b> Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Pelotas de ping pong y tenis, balones de fútbol y voleibol y red.</p> <p><b>Variante/s:</b> Se realizará lo mismo pero con los pies, ya que en este deporte también son importantes.</p> <p><b>Atención a la diversidad:</b> La alumna podrá realizar la primera parte de la actividad. La segunda parte no la puede llevar a cabo, dado que es primordial el uso de los pies.</p> <p><b>Normas de higiene:</b> Asearse tras la actividad.</p>	<div data-bbox="1161 203 1398 394" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Legenda:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: yellow;">●</span> Alumnos/as.</li> <li><span style="color: orange;">●</span> Balón.</li> <li><span style="color: black;">- - -</span> Trayectoria del balón.</li> <li><span style="color: black;">⌵</span> Red.</li> <li><span style="color: black;">↻</span> Recorrido alumnos/as.</li> </ul> </div>
--	--

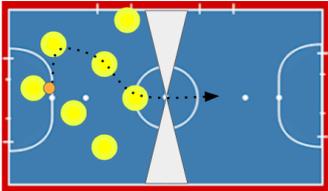
### FASE PRINCIPAL

**Título de la actividad:** Partido de pinfuvote.

<p><b>Organización:</b> Dos grandes grupos.</p> <p><b>Descripción del juego o propuesta didáctica:</b> Aunque la parte del calentamiento la hayamos realizado con otros tipos de balones y pelotas, el partido se va a llevar a cabo con un balón de goma espuma.</p> <p>Cada equipo se colocará a un lado de la red y tendrá que desarrollar estrategias para conseguir puntos, los cuales se obtendrán si...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El equipo rival lanza el balón fuera del campo.</li> <li>- El balón da dos botes en el campo del rival.</li> <li>- El equipo rival lanza el balón y no sobrepasa la altura de la red.</li> <li>- Un jugador del equipo contrario toca dos veces seguidas el balón.</li> <li>- El equipo contrario golpea el balón más de 5 veces sin pasarla al otro equipo.</li> </ul> <p>Tras los 20' de partido ganará el equipo que más puntos haya obtenido. Igualmente, cabe destacar que el balón se puede golpear con cualquier parte del cuerpo, amén de que en cada jugada tendrán que tocar el balón tanto niños como niñas.</p> <p><b>Elementos de seguridad:</b> Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Balón de goma espuma y red.</p> <p><b>Variante/s:</b> No hay.</p> <p><b>Atención a la diversidad:</b> La alumna participará en la actividad, aunque se colocará en una posición fija que no sea muy determinante, ya que tiene menos posibilidades de darle al balón al no poder desplazarse tan rápido..</p> <p><b>Normas de higiene:</b> Asearse al finalizar los partidos.</p>	<p><b>Tiempo total:</b> 20'</p> <p><b>Representación gráfica:</b></p> <div data-bbox="1118 936 1449 1128" style="border: 2px solid red; padding: 5px;"> </div> <div data-bbox="1161 1155 1398 1346" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Legenda:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: yellow;">●</span> Alumnos/as equipo 1.</li> <li><span style="color: green;">●</span> Alumnos/as equipo 2.</li> <li><span style="color: orange;">●</span> Balón.</li> <li><span style="color: black;">- - -</span> Trayectoria del balón.</li> <li><span style="color: black;">⌵</span> Red.</li> </ul> </div>
--	---

## FASE FINAL

**Título de la actividad:** Al descubierto.

<p><b>Organización:</b> Dos grandes equipos.</p> <p><b>Descripción del juego o propuesta didáctica:</b> Cada equipo tendrá que explicar y ejecutar una de las múltiples estrategias que hayan empleado en el desarrollo del partido. De esta forma se produce una retroalimentación entre ambos equipos.</p> <p><b>Elementos de seguridad:</b> Usar calzado y ropa adecuada, así como prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Balón de goma espuma y red.</p> <p><b>Variante/s:</b> Si sobra tiempo, se ejecutarán dos estrategias que se hayan utilizado.</p> <p><b>Atención a la diversidad:</b> La alumna puede participar, pues ejemplificar una estrategia no es una tarea tan dinámica como las situaciones que se producen durante el juego.</p> <p><b>Normas de higiene:</b> Asearse al final de la sesión.</p>	<p><b>Tiempo total:</b> 10'</p>	<p><b>Representación gráfica:</b></p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>Legenda:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: yellow;">●</span> Alumnos/as equipo 1.</li> <li><span style="color: orange;">●</span> Balón.</li> <li>--- Trayectoria del balón.</li> <li>⌂ Red.</li> </ul> </div>
---	-------------------------------------	---

**Conclusión:** Nos sentamos en círculo para realizar la reflexión final. Así pues, le preguntaremos al alumnado sobre qué les parece este deporte, cómo se han sentido, si piensan que es adecuado para llevarlo a cabo en el centro escolar, etc. **5º**

### VALORACIÓN GLOBAL:

Para mí sorpresa, había dos alumnos que conocían este deporte, por lo que he aprovechado y les he pedido que me ayudaran a explicar las reglas del mismo, tarea que han hecho con gran satisfacción. He notado que el alumnado se interesa mucho más cuando ve que otros compañeros desarrollan esta función, por lo que preveo que las dos últimas sesiones tendrán bastante éxito.

<b>Título de la Situación de Aprendizaje:</b> ¡Mejora la motivación con un juego molón!							<b>Curso:</b> 5º de primaria							
<b>Nº de sesión:</b> 6							<b>Nº alumnos:</b> 25							
							<b>Espacio:</b> Pista / Gimnasio.							
<b>Objetivos de etapa</b>	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	CCL	CP	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC							
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>						<b>SABERES BÁSICOS</b>							
2.	2.2.a.						EF.03.C.1.							
	2.3.a.						EF.03.C.2.							
3.	3.3.a.						EF.03.D.4.							
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</b>														
<b>Objetivos de aprendizaje</b>														
<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p>														

**2.3.a.1.** Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.

**2.3.a.2.** Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.

**3.3.a.1.** Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.

### Metodología

**Técnica Enseñanza:**

Indagación.  
Instrucción directa.

**Estilo de Enseñanza:**

Resolución de problemas.  
Asignación de tareas.

**Estrategia en la Práctica:**

Global pura.  
Analítica pura.

### Evaluación

**Técnica de evaluación:**

Autoevaluación.  
Heteroevaluación.

**Instrumentos de evaluación:**

- Diana de evaluación para evaluar nuestra estructuración/orientación espacial.  
- Rúbrica de evaluación para evaluar el desempeño en el juego del alumnado.

**Presentación:** Esta sesión va a estar íntegramente dedicada a un videojuego muy de moda actualmente entre el alumnado: el **Fornite**. Así pues, explicaremos en qué consiste dicho juego y cómo lo vamos a poner en práctica. Posteriormente, el docente realizará 5 grupos de 5 personas cada uno y les repartirá dos fichas (**Anexo 2**) que tendrán que rellenar para la siguiente clase. **10'**

### FASE INICIAL

**Título de la actividad:** Toke.

**Organización:** Por parejas.

**Descripción del juego o propuesta didáctica:** Nos vamos a colocar uno enfrente del otro y vamos a tener que realizar pases con distintos móviles, lanzando y recepcionando con cualquiera de las manos. Iremos rotando para que siempre no sean las mismas parejas.

**Elementos de seguridad:** Usar calzado y ropa adecuada y prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.

**Recursos materiales:** Balones de gomaespuma, pelotas de tenis y volantes de bádminton.

**Variante/s:** No hay.

**Atención a la diversidad:** La alumna puede realizar la actividad, pues no implica a las piernas.

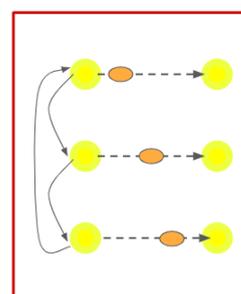
**Normas de higiene:** Asearse al finalizar la actividad.

**Tiempo**

**total:**

5'

**Representación gráfica:**



**Legenda:**

- Alumnos/as.
- Móvil.
- - - Trayectoria móvil.
- ↪ Recorrido alumnos/as.

### FASE PRINCIPAL

**Título de la actividad:** Fornite.

**Organización:** 3 grupos (8/8/9 componentes).

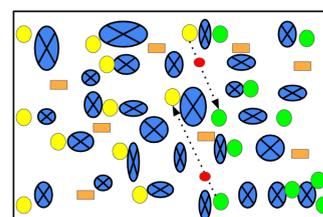
**Descripción del juego o propuesta didáctica:** Dentro del gimnasio se montará un mundo alternativo con colchonetas, bancos suecos y múltiples objetos que servirán de refugio para el alumnado. Igualmente, se repartirán balones de goma espuma, pelotas de tenis y volantes de bádminton por todo el suelo, pues éstos simularán las armas del fornite.

**Tiempo**

**total:**

40'

**Representación gráfica:**



<p>Para el desarrollo de la actividad, cada equipo se colocará en un extremo del gimnasio. El objetivo es ir avanzando hasta eliminar a todos los componentes del equipo contrario, ya que solo así conseguirán la victoria.</p> <p>Para eliminar a los oponentes hay que darles con alguna de las armas citadas anteriormente.</p> <p>Por otro lado, se podrá revivir a los eliminados. Para ello, un componente del equipo tiene que buscar un ladrillo y llevarlo hasta el compañero que está eliminado, pues estos ladrillos representarán las típicas pócimas del videojuego.</p> <p>Cada vez que un equipo logre la victoria, el contrario saldrá del campo de juego para que entre el tercer grupo, es decir, se irá rotando constantemente.</p> <p><b>Elementos de seguridad:</b> Usar calzado y ropa adecuada y prescindir de elementos metálicos como anillos, pendientes, etc.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Colchonetas, bancos suecos, cuerdas, sillas, conos, balones de goma espuma, pelotas de tenis, volantes de bádminton y ladrillos.</p> <p><b>Variante/s:</b> Si las partidas duran mucho tiempo, éste se limitará a 5 minutos de juego.</p> <p><b>Atención a la diversidad:</b> La alumna puede jugar, pues solo se lanza con las manos. No obstante, debido a la dificultad que presenta para poder desplazarse, formará parte de aquel equipo que esté compuesto por 9 componentes, es decir, que sea superior numéricamente.</p> <p><b>Normas de higiene:</b> Asearse al terminar el juego.</p>	<div data-bbox="1157 201 1404 414" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Leyenda:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: yellow;">●</span> Alumnos/as equipo 1.</li> <li><span style="color: green;">●</span> Alumnos/as equipo 2.</li> <li><span style="color: red;">●</span> Balones.</li> <li> Trayectoria del balón.</li> <li><span style="background-color: orange; border: 1px solid black; display: inline-block; width: 10px; height: 10px;"></span> Ladrillos.</li> <li> Otros objetos.</li> </ul> </div>
<p><b>Conclusión:</b> Nos sentamos en círculo para realizar la reflexión final. Así pues, le preguntaremos al alumnado sobre qué les parece la adaptación de este videojuego, cómo se han sentido, si piensan que es adecuado para llevarlo a cabo en un centro escolar, etc. <b>5'</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>VALORACIÓN GLOBAL:</b></p> <p>La sesión ha sido espectacular, y no ha hecho más que confirmar el éxito que está teniendo la propuesta de intervención. Yo preveía que sería una de las mejores sesiones, ya que el “fornite” es un videojuego bastante popular entre el alumnado, pero jamás pensé que sería tan increíble. En efecto, llevar la ciencia ficción a la práctica es algo que se debería de investigar, pues llega a ser extremadamente satisfactorio tanto para el alumnado como para el docente.</p>	

<p><b>Título de la Situación de Aprendizaje:</b> ¡Mejora la motivación con un juego molón!</p> <p><b>Nº de sesión:</b> 7 y 8</p>						<p><b>Curso:</b> 5º de primaria</p> <p><b>Nº alumnos:</b> 25</p> <p><b>Espacio:</b> Pista / Gimnasio.</p>									
<p><b>Objetivos de etapa</b></p>	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	
<p><b>COMPETENCIAS CLAVE</b></p>	CCL	CP	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC								

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
2.	2.2.a.	EF.03.C.1.
	2.3.a.	EF.03.C.2.
3.	3.3.a.	EF.03.D.4.
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
<b>Objetivos de aprendizaje</b>		
<p><b>2.2.a.1.</b> Elaborar y compartir, con el equipo, distintas estrategias de ataque que se puedan llevar a cabo en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.2.a.2.</b> Buscar espacios para desmarcarse y/o ubicarse en situaciones motrices de colaboración-oposición.</p> <p><b>2.3.a.1.</b> Lanzar y recepcionar distintos tipos de móviles en diferentes situaciones.</p> <p><b>2.3.a.2.</b> Memorizar el espacio, así como los objetos que lo ocupan, su situación y la distancia entre los mismos.</p> <p><b>3.3.a.1.</b> Establecer relaciones igualitarias entre niños y niñas en las situaciones motrices que se produzcan durante la actividad.</p>		
<b>Metodología</b>		
<i><b>Técnica Enseñanza:</b></i> Indagación.	<i><b>Estilo de Enseñanza:</b></i> Descubrimiento guiado. Resolución de problemas.	<i><b>Estrategia en la Práctica:</b></i> Indagación.
<b>Evaluación</b>		
<i><b>Técnica de evaluación:</b></i> Autoevaluación. Coevaluación. Heteroevaluación.	<i><b>Instrumentos de evaluación:</b></i> - Diana de evaluación para valorar nuestra implicación en las estrategias grupales. - Lista de control para valorar las estrategias puestas en práctica por otro grupo para fomentar la igualdad de género. - Rúbrica de evaluación para evaluar el desempeño en el juego del alumnado.	
<b>Presentación:</b> Cada grupo expondrá en qué va a consistir su juego. <b>5'</b>		
¿CÓMO SE VA A LLEVAR A CABO LA SESIÓN?		
<p>Estas sesiones, al igual que el resto, van a constar de 3 fases: inicial, principal y final. El docente, de entre todos los juegos/deportes buscados por el alumnado, seleccionará 3 para cada sesión que sean acordes a la fase en la que se van a llevar a cabo, y que, por supuesto, cumplan con los objetivos de la situación de aprendizaje. Así pues, se van a seleccionar juegos más cortos para la fase inicial y final, pues contarán con una duración de 15' cada una, y un juego más elaborado para la parte principal, la cuál ocupará 20' de la sesión.</p> <p>Otro factor a tener en cuenta por el docente a la hora de seleccionar los juegos será que puedan ser llevados a cabo, en la medida de lo posible, por la alumna que tiene un esguince en el tobillo. Por supuesto, los juegos se podrán ejecutar siempre y cuando se cuente con los materiales necesarios en el centro escolar.</p> <p>En cuanto al apartado de la metodología, se ha eliminado de la tabla puesto que es imposible conocerla sin saber cuáles serán las actividades que se van a llevar a cabo. No obstante, se va a intentar explicar/diseñar los juegos de tal forma que se pueda emplear la misma metodología que en el resto de sesiones.</p> <p>Por último, pero no menos importante, se ha mantenido el apartado de la evaluación, ya que está claro que será el docente el que se encargue de evaluar las propuestas del alumnado. <b>45'</b></p>		

**Conclusión:** Nos sentaremos en círculo para realizar una reflexión final sobre los juegos propuestos por los compañeros, aportando opiniones y propuestas de mejora, siempre con respeto. En la última sesión, se va a repartir un pequeño cuestionario anónimo (**Anexo 3**) para que el alumnado valore la experiencia de los juegos y deportes alternativos. **10'**

#### **VALORACIÓN GLOBAL:**

De estas dos sesiones solo pude llevar a cabo una de ellas, por lo que para posibilitar la participación de todos los grupos tuve que redistribuir el tiempo dedicado a cada juego, de modo que ha habido entre 7 - 10 minutos para cada actividad, lo cual ha hecho que tengamos que coger los juegos más cortos. Los juegos/deportes expuestos han sido los siguientes:

- **Footgolf:** Se trata de un deporte que combina golf y fútbol. Se han enfrentado 2 grandes equipos en un único partido.

Este deporte lo han traído dos grupos distintos, por lo que ambos lo han expuesto conjuntamente.

- **Baloncodo:** La clase se ha dividido en 6 grupos de 4 (la alumna impedida no podía realizar la actividad). Había que sacar con el codo y el balón tenía que dar 3 botes en el campo contrario. Se juega en el campo de baloncesto.

- **Balón prisionero:** Comúnmente conocido como “el matar”. Se ha dividido la clase en dos grandes grupos.

- **La tripleta:** Es como un partido de fútbol, pero el balón se puede manejar tanto con las manos como con el pie. El espacio es el campo de fútbol. Se ha jugado un partido en el que se han enfrentado dos grandes grupos.

Como ya comenté en la sesión dedicada al “pinfuvote”, la exposición por parte del alumnado favorece la atención del resto de la clase. Así pues, he notado que el alumnado le ha puesto más interés a los juegos al haber sido propuestos por ellos mismos. Igualmente, en cada juego se notaba quiénes eran los encargados, pues se esforzaban por el cumplimiento de las normas. Al final de la clase, tras rellenar los cuestionarios, me han pedido que volvámos a repetir las mismas actividades el próximo día.

**ANEXO 2:** Ficha juegos y deportes alternativos.

<b>Nombre del juego/deporte alternativo:</b> _____ <b>Nombre de los componentes del grupo:</b>	
<b>Descripción del juego:</b>	<b>Representación gráfica:</b>
<b>Organización:</b>	
<b>Materiales:</b>	
<b>Variantes:</b>	
<b>Atención a la diversidad:</b>	

**ANEXO 3:** Cuestionario de evaluación sobre la Situación de Aprendizaje..

**Cuestionario sobre los juegos y deportes alternativos**

En la siguiente tabla se realizan varias preguntas que han de ser respondidas en función de nuestra propia experiencia en el aula. El cuestionario es anónimo, por lo que se ha de responder con la mayor sinceridad posible para así poder realizar mejoras de cara al próximo curso escolar.

	SI	NO	N/S
¿Conocías algún juego o deporte alternativo antes de empezar esta unidad didáctica?			
¿Te han gustado los nuevos juegos/deportes que hemos aprendido en esta unidad didáctica?			
¿Has conocido nuevos materiales gracias a este tipo de juegos y deportes?			
¿Estos juegos te han servido para mejorar algún aspecto de tu vida relacionado con el deporte?			
¿Piensas que estos juegos son más inclusivos que los tradicionales (fútbol, gimnasia rítmica, etc.)?			
¿Prefieres este tipo de juegos sobre los juegos/deportes tradicionales (baloncesto, voleibol, pañuelito, pilla-pilla, etc.)?			
¿Piensas que los deportes alternativos tendrían que tener más importancia en la TV, los periódicos, etcétera?			
¿Has puesto en práctica, en tu tiempo de ocio, alguno de los juegos o deportes alternativos que hemos realizado en el centro escolar?			
¿Te gustaría trabajar el año que viene otros juegos y deportes alternativos?			

**¿Tienes alguna observación que realizar? ¡Adelante!:**

## **5. Resultados y discusión.**

Para la elaboración de la propuesta de intervención tuve que consultar, en primer lugar, el Real Decreto 157/2022 y la Instrucción 12/2022, para poder realizar la concreción curricular. Una vez elaborado dicho apartado fue el momento de desarrollar los 5 objetivos de aprendizaje que me han servido para diseñar el resto de la SA. En efecto, y teniendo claro los objetivos que pretendía evaluar, pude establecer la metodología que quería llevar a cabo, así como el tipo de evaluación, y los instrumentos correspondientes, que iba a poner en práctica para evaluar las sesiones. Del mismo modo, configuré la temporalización de la SA, la cual abarcaba 3 semanas y 8 sesiones: 3 sesiones las dos primeras semanas y 2 sesiones la última semana.

Respecto al diseño de las sesiones, he intentado incluir los juegos y deportes que más eficientes me han parecido para expresar la idea que pretendía, que no era otra que mostrar la importancia de los juegos y deportes alternativos en el ámbito escolar, como aspecto motivacional para el alumnado de Educación Física. Una vez llevada a cabo las sesiones, creo que puedo decir que dichos juegos y deportes han estado bien seleccionados, pues han servido para que la mayoría del alumnado alcance todos y cada uno de los objetivos propuestos en la SA, amén de que las sesiones han resultado satisfactorias para el alumnado, como así se ha reflejado en las respuestas al cuestionario que se les pasó en la séptima sesión. En efecto, dicho cuestionario se realizó con la intención de comprobar si el contenido de la SA verdaderamente servía para aumentar la motivación del alumnado. Así pues, y analizando las respuestas, aunque al principio solo 4 niños/as sabían de la existencia de algunos de los juegos/deportes propuestos, a la mayoría de ellos/as (92%) les han gustado todos los juegos y deportes alternativos que se han realizado, pues les han servido, además, para conocer nuevos materiales, algo en lo que todos parecen estar de acuerdo. Otro aspecto bastante destacable es que 20/25 alumnos/as prefieren este tipo de juegos a los que tradicionalmente se suelen aplicar en las sesiones de EF, y 19 de ellos/as querría seguir trabajando este contenido en el siguiente curso escolar, lo cual me llena de satisfacción, pues siento que he alcanzado uno de los objetivos más importantes del TFG, motivar al alumnado de Educación Física en Primaria.

En cuanto a la temporalización, he quedado bastante sorprendido, pues he podido llevar a cabo 7 de las 8 sesiones que tenía programada. Así pues, cuando comencé a poner en práctica la SA, me quedaban 7 clases con el alumnado de 5º, pero nada más empezar surgió un contratiempo, ya que el día que tenía que exponer la segunda sesión nos fuimos de excursión a la sierra, por lo que pensé que solo podría implementar 6 sesiones. Sin embargo, a la semana siguiente, el tutor de 5º me ofreció una de sus horas de tutoría para poder llevar a cabo la sesión que había perdido la semana anterior, por lo que finalmente pude llevar a cabo 7 sesiones, realizando la última hoy mismo. Cabe destacar que las 7 sesiones que he implementado coinciden con las primeras siete sesiones de la SA, y que la que no he realizado, la octava, era muy parecida a la séptima. En efecto, el único cambio que ha habido ha sido que el cuestionario que se iba a realizar en la octava sesión ha sido realizado en la séptima, y última. En consecuencia, pienso que el haber perdido la última sesión no es tan influyente a la hora de valorar la implementación de la propuesta.

## **6. Conclusiones.**

En conclusión, puedo decir que he disfrutado realizando el TFG, ya que gracias al mismo me he podido informar de un tema bastante interesante, de cuya importancia no era consciente. Del mismo modo, he sido capaz de diseñar, pero sobre todo de implementar, algo que me parecía bastante complejo, una situación de aprendizaje sobre los juegos y deportes alternativos, así como de comprobar la influencia que estos pueden llegar a tener en la motivación que un niño muestra por las clases de Educación Física, que, al fin y al cabo, era el objetivo principal que me propuse cuando empecé a realizar este trabajo. Por otro lado, puedo decir que la propuesta de intervención también ha contribuido, junto a la realización del propio TFG, a alcanzar los objetivos específicos del mismo, cómo eran investigar acerca de la motivación y los tipos que existen, conocer juegos y deportes de cuya existencia no tenía ni idea o llevar a cabo, por primera vez, una situación de aprendizaje en un centro escolar.

Respecto a las limitaciones, a la hora de realizar el marco teórico he notado que, aunque existe bastante información sobre los juegos y deportes alternativos, se le debería de dar más importancia, pues me parece un contenido clave que se debería de impartir en todos los cursos de Educación Primaria. En efecto, de cara al futuro, una vez que sea docente de pleno

derecho, me gustaría ampliar la propuesta de intervención para poder implementarla en todos los cursos, y así poder realizar un análisis más exhaustivo sobre la influencia que este contenido tiene en la motivación del alumnado. Igualmente, quería remarcar otra pequeña limitación que me he encontrado a la hora de llevar a cabo la situación de aprendizaje, en relación con el material, y es que en el centro escolar carecían del balón típico de kin ball, lo cual no hace más que demostrar el desconocimiento y la ignorancia de este tipo de juegos y deportes.

## 7. Referencias bibliográficas.

- Aguado, L. (2010). Escuela inclusiva y diversidad de modelos familiares. *Revista Iberoamericana de educación*, 53(6), 1-11. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/3377Aguado.pdf>
- Alcaraz, V. y Castañeda-Vázquez, C. (2007). Los juegos, deportes y materiales alternativos: de la teoría a la práctica. En F. Ruiz, J.P. Venero, Q. Méndez, J.M. Reverendo, G. Alves, R. Camacho, R. Ortiz, A. Ortega, F.L. Bobadilla, E. Albarrán y A. Nuñez (Dir.), *VII Congreso Internacional sobre la Enseñanza de la Educación Física y el Deporte Escolar* (pp.498-504). <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/63652/los%20juegos%20deportes%20y%20materiales%20alternativos.pdf?sequence=1>
- Almonacid-Fierro, A. y González-Almonacid, J. (2022). Obesidad Infantil: repercusiones post-pandemia y el factor escuela. *Andes pediátrica*, 93(3). [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S2452-60532022005000605&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S2452-60532022005000605&script=sci_arttext&tlng=en)
- Badia, M., Clariana, M., Gotzens, C., Cladellas, R. y Dezcallar, T. (2015). Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 46, 25-38. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36832959003.pdf>
- Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 22, 1-3.

<https://www.scribd.com/document/511691810/Barbero-Alvarez-Los-Juegos-y-Deportes-Alternativos>

Beltrán, G. E., Amaiquema, F. A., y López, F. R. (2020). La motivación en la enseñanza en línea. *Conrado*, 16(75), 316-321. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000400316](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400316)

Carretero, J. (2019). *Contribución a la percepción de igualdad-discriminación y satisfacción de necesidades psicológicas básicas a través de los juegos alternativos* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Alicante]. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/94909/1/Percepcion\\_de\\_la\\_contribucion\\_docente\\_hacia\\_la\\_iguald\\_Carretero\\_Cepeda\\_Jaime.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/94909/1/Percepcion_de_la_contribucion_docente_hacia_la_iguald_Carretero_Cepeda_Jaime.pdf)

Carrillo, A. F., Granados, O. y Jiménez, S. (2016). Deporte alternativo: una mirada sociológica ejemplificada desde el tchoukball. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 6(2), 183-198. <https://doi.org/10.15332/2422474x/4428>

Castanedo, J. M. y Capllonch, M. (2018). Participación de familias en Educación Física. *Qualitative Research in Education*, 7(3), 304-334. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7593435>

Conde, C. y Almagro, B. J. (2015). Estrategias para desarrollar la inteligencia emocional y la motivación en el alumnado de Educación Física. *E-motion. Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 1, 212-220. [http://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/7079/1/2013\\_Conde\\_y\\_Almagro\\_E-MOTION.pdf](http://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/7079/1/2013_Conde_y_Almagro_E-MOTION.pdf)

Dalmau, J. M. y Peire, T. (s.f.). *Curso CPR: De los juegos alternativos a los nuevos deportes*. Recuperado el 15 de marzo de 2023 de <http://multiblogold.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/Apuntes-de-texto-de-l-curso.pdf>

- Feu, S. (2008). ¿Son los juegos deportivos alternativos una posibilidad para favorecer la coeducación en las clases de Educación Física? *Campo Abierto: Revista de Educación*, 27(2), 31–47. <http://hdl.handle.net/10662/5179>
- Fierro, S., Haro, A. y García, V. (2016). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. *E-motion: Revista de educación, motricidad e investigación*, (6), 40-48. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i6.2800>
- Flores, C.T. (1999). *Motivación, una alternativa para el éxito*. FEDUPEL.
- Galindo, F. y Pulecio, A.M. (2019). La promoción de la salud desde las instituciones educativas y deporte del área de educación física. En M. Alcaraz, M. Carrasco, J.G. Espinosa, A. Granero, M.J. Lirola, I. Martín, J.M. Rodríguez y Á. Sicilia (Dir.), *BIAH 2018. International Congress of Body Image & Health 6, 7 y 8 de junio de 2018: Libro de actas* (pp.102). Editorial Universidad de Almería. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8317225>
- García-Allen, J. (2018). Tipos de motivación: las 8 fuentes motivacionales. *Psicología y mente*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-motivacion>
- García, W. F. (2019). Sedentarismo en niños y adolescentes: Factor de riesgo en aumento. *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 3(1), 1602-1624. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7066836>
- González, L. A. (2007). La motivación y su historia. *Mendive. Revista de Educación*, 6(1), 24-28. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/257/255>
- González-Coto, V. A., Gámez-Calvo, L., Beltrán, V. H. y Gamonales, J. M. (2022). RinGol: deporte alternativo e inclusivo en el ámbito educativo. *VIREF Revista de Educación Física*, 11(4), 119-131. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/349234/20809886>

- Hernández, J. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación física y deportes*, (114), 17. <https://efdeportes.com/efd114/el-valor-pedagogico-de-los-deportes-alternativos.htm>
- Herrera, J. y Zamora, N. (2014). ¿Sabemos realmente qué es la motivación? *Correo científico médico de Holguín*, 18(1), 1-3. <https://www.medigraphic.com/pdfs/correo/ccm-2014/ccm141q.pdf>
- Herrero, D., Manrique, J. C. y López, V. M. (2021). Incidencia de la formación inicial y permanente del profesorado en la aplicación de la evaluación formativa y compartida en educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (41), 533-543. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953246>
- Hidalgo, T. y Almonacid, A. (2014). Estereotipos de género en las clases de educación física. *Journal of Movement & Health*, 15(2). <http://jmh.pucv.cl/index.php/jmh/article/viewFile/75/74>
- Instrucción 12/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Primaria para el curso 2022/2023. [2023 \(juntadeandalucia.es\)](https://www.juntadeandalucia.es)
- Jiménez, R. (2004). *Motivación, trato de igualdad, comportamientos de disciplina y estilos de vida saludables en estudiantes de Educación Física en secundaria* [Tesis doctoral, Universidad de Extremadura]. [DSpace Book View \(unex.es\)](https://dspace.unex.es)
- Lara, A. J. y Cachón, J. (2010). Kinball: los deportes alternativos en la formación del/la docente de educación física. En Universidad de Girona (Dir.), *CiDd: II Congrés Internacional de Didàctiques 2010*. Universidad de Girona. <http://hdl.handle.net/10256/3001>
- López, N.G. y Sánchez, L. (2010). El aburrimiento en clases. *Procesos psicológicos y sociales*, 6(1-2), 1-43. <https://www.uv.mx/psicologia/files/2013/06/El-Aburrimiento-En-Clases.pdf>

- López, R. (2014). Competencia del profesorado de educación física en la seguridad de los recursos materiales y espaciales para la práctica de actividad físico-deportiva escolar. *EmásF: revista digital de educación física*, (26), 30-40. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4706545>
- Maza, J. A. (2016). *Juegos y deportes alternativos impartidos en la comarca de los Monegros* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/58805/files/TAZ-TFG-2016-4950.pdf>
- Medina, S. y Peña, M. A. (2021). *El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11371/4434>
- Moreno, J. A. y Cervelló, E. M. (2003). Pensamiento del alumno hacia la Educación Física: su relación con la práctica deportiva y el carácter del educador. *Enseñanza: anuario interuniversitario de didáctica*, 21, 345-362. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-5374/article/view/4068>
- Moreno, J. A., Hernández, A. y González-Cutre, D. (2009). Complementando la teoría de la autodeterminación con las metas sociales: un estudio sobre la diversión en educación física. *Revista Mexicana de Psicología*, 26(2), 213-222. <https://www.redalyc.org/pdf/2430/243016315008.pdf>
- Moreno-Murcia, J. A., Joseph, P. y Huéscar, E. (2013). Cómo aumentar la motivación intrínseca en clases de educación física. *E-motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (1), 30-39. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i1.2263>
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Inde Publicaciones. [La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos - Joan Ortí Ferreres - Google Libros](#)

- Peirats, J. y López, M. (2013). Los grupos interactivos como estrategia didáctica en la atención a la diversidad. *Ensayos: Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, (28), 197-211. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4911414>
- Prieto-Ayuso, A. (2014). El modelo de educación deportiva como recurso de socialización: una propuesta en torno al floorball para el tercer ciclo de Educación Primaria. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 19(195), 1-1. [Articulo\\_MED\\_EFdeportes-libre.pdf](Articulo_MED_EFdeportes-libre.pdf) (d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net)
- Ramírez, I. A., Ubago, J. L. y Puertas, P. (2020). Deportes alternativos y discapacidad: el Kin Ball como herramienta educativa, inclusiva y motivadora. En T. Sola, J.A. López, A.J. Moreno, J.M. Sola y S. Pozo (Coords.), *Investigación Educativa e Inclusión: Retos actuales en la sociedad del siglo XXI*, (pp.155). DYKINSON, S.L. <Las-Nuevas-Tecnologias-en-el-proceso-de-Inserción-Laboral-en-el-Graduado-en-Pedagogia.pdf> (researchgate.net)
- Ramos, R., Valdemoros, M. Á., Sanz, E. y Ponce de León, A. (2007). La influencia de los profesores sobre el ocio físico deportivo de los jóvenes: Percepción de los agentes educativos más cercanos a ellos. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 11(2). <https://www.redalyc.org/pdf/567/56711207.pdf>
- Real Academia Española. (s.f.). Motivación. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 8 de marzo de 2023 de <https://dle.rae.es/motivación>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022, pp. 24386-24504. <https://www.adideandalucia.es/normas/RD/RealDecreto157-2022EducacionPrimaria.pdf>
- Requena, Ó. (2008). Juegos alternativos en Educación Física: flag football. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 4(3), 1-10. <http://docplayer.es/20871787-Juegos-alternativos-en-educacion-fisica-flagfootball.html>

- Robles, J., Abad, M. T., Castillo, E., Giménez, F. J. y Robles, A. (2013). Factores que condicionan la presencia de la expresión corporal en la enseñanza secundaria según el profesorado de educación física. *Retos*, 24, 171-175. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732290034.pdf>
- Rodríguez, Á. 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). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21252020000200010](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252020000200010)
- Ruiz, J. G. (1994). *Juegos y deportes alternativos en la programación de Educación Física escolar*. Octaedro.
- Ruiz, C. M., Lara, A. J., López, F. J., Cachón, J. y Valdivia, P. (2019). Análisis del tiempo de clase en EF y propuestas para su optimización. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (35), 126-129. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6761654>
- Saraví, J. R. (2007). Jóvenes, skate y ciudad: entre el juego y el deporte. *Educación física y deporte*, 26(2), 71-80. [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.14078/pr.14078.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.14078/pr.14078.pdf)
- Usán, P., Murillo, V., Mejías, J. J. y Salavera, C. (2018). Orientación motivacional y percepción de promoción del bienestar entre el alumnado desde el profesorado de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 33, 46-49. [https://zagan.unizar.es/record/61536/files/texto\\_completo.pdf](https://zagan.unizar.es/record/61536/files/texto_completo.pdf)