



Universidad de Valladolid

**TRABAJO FINAL DE GRADO: LOS DEPORTES
ALTERNATIVOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA
ESCOLAR. EL QUIDDITCH MUGGLE**

CURSO 2021-2022

AUTOR: MARTA CALLEJA DE LA FUENTE

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MECIÓN: EDUCACIÓN FÍSICA

TUTOR: JUAN RAMÓN MERINO BOCOS

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) ha sido diseñado para integrar los deportes alternativos, concretamente el Quidditch Muggle en la asignatura de Educación física. En la fundamentación teórica que ampara todo este TFG podemos destacar los aspectos clave del deporte, la iniciación deportiva, los deportes alternativos y el Quidditch. Gracias a estos tres aspectos podemos comprender la necesidad de este trabajo y por qué se ha empleado una propuesta intervención para ello.

Tras el trabajo realizado con los tres puntos clave del TFG se llevan a cabo unas conclusiones que permiten determinar que los deportes alternativos son deportes inclusivos, motivadores y participativos.

Palabras clave: Deportes alternativos, iniciación deportiva, Educación Física

ABSTRACT/KEYWORDS

This Final Degree Project (TFG) has been designed to integrate alternative sports, specifically Muggle Quidditch in the subject of Physical Education. In the theoretical foundation that covers all this TFG we can see the key aspects of sport, sports initiation, alternative sports and Quidditch. Thanks to these three aspects we can understand the need for this work and why an intervention proposal has been used for it.

After the work carried out with the three key points of the TFG, some conclusions are drawn that allow us to determine that alternative sports are inclusive, motivating and participatory sports.

Keywords: Alternative sports, sports initiation, Physical Education

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
ABSTRACT/KEYWORDS	2
ÍNDICE.....	3
1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS	5
3. JUSTIFICACIÓN.....	6
3.1 Justificación en relación con las competencias propias del título del grado en Educación Primaria.....	6
3.2 Justificación personal.....	8
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
4.1. Aclaraciones conceptuales.....	10
4.2. Iniciación deportiva.....	12
4.3. Clasificación del deporte.....	13
4.4. Los deportes alternativos.....	14
4.4.1. Definición.....	14
4.4.2. Evolución de los deportes alternativos.....	16
4.4.3. Valor pedagógico de los deportes alternativos.....	17
4.4.4. Clasificación de los deportes alternativos.....	18
4.5. El Quidditch Muggle.....	19
5. METODOLOGÍA.....	22
6. CONTEXTO	26
7. RESULTADOS.....	27
8. CONCLUSIONES	29
9. REFERENCIAS	31
10. ANEXOS	36

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo surge de la investigación y la experiencia proporcionada en el grado de Educación Primaria acerca de los diferentes tipos de deportes que existen, concretamente los deportes alternativos, y cómo es su ejecución en la asignatura de Educación Física.

Este proyecto consta de diferentes apartados en los que se constatan los objetivos del Trabajo Final de Grado, posteriormente se encuentra la justificación del proyecto a nivel personal y también la justificación en relación con los contenidos trabajados en el Grado de Educación Primaria. A continuación, se encuentra el marco teórico en el que se reflejan las diferentes definiciones y clasificaciones del deporte, la evolución de la iniciación deportiva. Después, se manifiesta la importancia de los deportes alternativos dentro de la actividad física, comenzando por las diferentes definiciones que se han manifestado a lo largo de los años por los diferentes autores, continuando por su evolución, desde su surgimiento hasta la actualidad, se tiene en cuenta el valor pedagógico de estos deportes y su clasificación. Finalmente, el marco teórico se centraliza en el deporte alternativo del Quidditch Muggle, del que trata la Propuesta.

Tras la fundamentación teórica se realiza una Propuesta Intervención que se puede llevar a cabo con el alumnado de Educación Primaria, concretamente con el quinto curso del tercer ciclo de Educación Primaria.

Para finalizar, se exponen las conclusiones obtenidas tras la intervención en las que se remarcan las posibles limitaciones de la práctica y se reflejan los recursos empleados para la realización del Trabajo Final de Grado, tanto la parte bibliográfica donde se recogen los diferentes autores, artículos, etc., como los anexos en los que se incluyen las sesiones detalladas de la propuesta de intervención.

2. OBJETIVOS

- Trabajar la educación en valores, el trabajo cooperativo y las relaciones sociales a través del Quidditch Muggle.
- Potenciar el valor de actividades físicas deportivas no tradicionales
- Dar protagonismo al alumnado en la toma de decisiones
- Conocer los deportes alternativos y su aplicación para la iniciación deportiva a través del Quidditch

3. JUSTIFICACIÓN

3.1 Justificación en relación con las competencias propias del título del grado en Educación Primaria

En la RESOLUCIÓN de 11 de abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del reglamento sobre la elaboración y evaluación del trabajo de fin de grado (aprobado por el Consejo de Gobierno, sesión de 18 de enero de 2012, «B.O.C. y L.» n.º 32, de 15 de febrero, modificado el 27 de marzo de 2013), concretamente en el Capítulo II, Artículo 3. Finalidad y características del Trabajo de Fin de Grado, se pretende que el TFG sirva como método global para la evaluación de los conocimientos y las capacidades adquiridas durante el transcurso de los cuatro años en el grado a través de un trabajo de propia elaboración en que se deberá demostrar la adquisición de las competencias asociadas al Título de Grado en Educación Primaria que se ven reflejadas en la guía docente de la asignatura de “Trabajo de Fin de Grado-Mención Educación Física”.

A lo largo de los cuatro cursos que conforman el Grado en Educación Primaria hay asignaturas en las que se reflejan de una manera más concreta los temas tratados en este Trabajo Final de Grado. Estas asignaturas son las siguientes:

La asignatura de “Educación Física Escolar” se complementa con la asignatura de “Potencial Educativo de lo corporal”, ambas recogen aprendizajes desarrollados en otras asignaturas del Grado como “Currículo y sistema educativo”, “Organización y planificación escolar”, “Psicología del Desarrollo”, “Psicología del Aprendizaje”, “Fundamentos de la Atención a la Diversidad” y “Métodos de investigación e innovación en educación”. En esta asignatura se trata de comprender la fundamentación de la Educación Física, cómo ha sido su evolución a lo largo del tiempo como asignatura, cuál es el Currículo actual, que establece los criterios, contenidos y estándares que se van a trabajar a lo largo de la asignatura, también nos enseña cómo elaborar una propuesta y una programación y sus diferentes métodos de actuación metodológica y evaluación.

La asignatura “Potencial Educativo de lo Corporal”, como he dicho anteriormente, es complementaria y complementa a “Educación Física Escolar”. Esta asignatura se conecta de manera transversal con asignaturas como “Lengua”, “Ciencias Experimentales y Sociales”, “Plástica” y “Música”. En esta asignatura se pretende comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la perspectiva de la Educación Física, además de comprender los procesos de enseñanza-aprendizaje asociados con la Educación física y adquirir multitud de recursos que permitan fomentar la actividad física en el alumnado dentro y fuera del centro escolar.

La asignatura “Expresión y Comunicación Corporal” se relaciona con las asignaturas del módulo didáctico disciplinar: “Educación Física Escolar” y “Potencial Educativo de lo Corporal”. En ella se conocerán los usos personales y profesionales de la Expresión Corporal, las diferentes dimensiones corporales y cómo las desarrollamos a través de la Expresión Corporal y el movimiento.

La asignatura “Juegos y Deportes” es optativa de la mención de Educación Física y trata de ofrecernos contenidos que nos permitan tener multitud de recursos como futuros docentes y también abarca críticamente los diferentes pensamientos pedagógicos relacionados con la materia. En esta materia se parte de la experiencia personal y las vivencias previas para posteriormente observar las posibilidades que ofrecen los juegos y deportes para la adquisición de los contenidos marcado en el Currículo.

En “Cuerpo, Percepción y Habilidad” observamos la complementación con las asignaturas de: “Educación Física Escolar” y “Potencial Educativo de lo Corporal”. En esta asignatura se parte de las ideas previas que tiene el alumnado para, posteriormente, conocer las diferentes dimensiones que tiene el cuerpo y cuáles son las habilidades motrices básicas y específicas y su aplicación en el contexto escolar.

La asignatura “Educación Física y Salud” también es una de las asignaturas específicas de la mención de Educación Física que se relaciona directamente con las asignaturas de la mención y de las asignaturas troncales. Se abordan contenidos biológicos, teniendo en cuenta el nivel anatómico, fisiológico, los primeros auxilios, etc. y también aborda elementos del ámbito pedagógico como la revisión del currículo, diseño de tareas, conocimientos de hábitos saludables, etc.

Por último, la asignatura “Educación Física en el Medio Natural” está también directamente relacionada con las competencias que se desarrollan en las materias del módulo de formación básica y también con las específicas de la mención de Educación Física. El objetivo principal que quiere desarrollar la asignatura en los futuros docentes es el desarrollo y justificación, dentro del Currículo de Educación Primaria, de la Educación Física en el medio natural.

Todas estas asignaturas, están directamente relacionadas con las competencias, contenidos y tareas que se pretenden desarrollar en este Trabajo Final de Grado.

3.2 Justificación personal

A lo largo de mi etapa escolar, comenzando desde Infantil, pasando por Primaria y, con una mayor consciencia, en E.S.O. y Bachillerato, el área de Educación Física lo he vivido como una asignatura recreativa y lúdica en la que la participación por parte del alumnado era oscilante de acuerdo con el tipo de actividades que se ponían en práctica. Es decir, había parte del alumnado que estaba muy implicado en la práctica de ciertas actividades físicas y otra parte del alumnado que apenas participaba o intentaba tener un papel secundario en la práctica. De manera generalizada, es una asignatura que atrae a aquellas personas a las que, intrínsecamente, se les da bien la actividad física, bien porque que tienen un buen control de su cuerpo y de sus capacidades y un buen desarrollo de sus habilidades motrices. Este tipo de conductas considero que son muy frecuentes en esta asignatura, por ello, considero que la implementación de los deportes alternativos en el área de Educación Física puede hacer que todo el alumnado participe activamente debido a que se trata de actividades distintas que suelen estar relacionadas con sus intereses.

Mis experiencias, no solo en mi etapa escolar sino también en el grado, me han hecho reflexionar a cerca de la importancia que tiene, dentro del currículo, la Educación Física. Barbero (2007), relaciona el concepto de capital corporal con la aportación que hace la asignatura de Educación Física al alumnado que lo practica. Afirmando que esta asignatura aporta diferentes recursos que mejoren su calidad de vida.

Por tanto, este Trabajo Final de Grado pretende presentar una alternativa a la práctica cotidiana que se realiza en la mayoría de los centros educativos y que propone generar una práctica para el área de Educación Física escolar que fomente la participación de todo el alumnado, independientemente del sexo y de las capacidades. Creando un juego más dinámico, novedoso, motivador y participativo a través de la aplicación de deportes alternativos.

Con este tipo de deportes también se fomentan los valores sociales como el respeto, la colaboración, la igualdad, la cooperación, el desarrollo sostenible, la empatía, etc. para generar el desarrollo íntegro del alumnado teniendo en cuenta las diferentes competencias que se establecen en el currículo de Educación Primaria.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. Aclaraciones conceptuales

Según Elias y Dunning (1992), el deporte se practica buscando tres cosas, las sensaciones miméticas, como aquellas sensaciones que emulan las sensaciones dramáticas, pero sin el riesgo que existe, la catarsis, como la necesidad de liberar energía positiva y negativa, siendo el deporte como una de las principales válvulas de escape para toda la tensión acumulada y la del- rutinización, huyendo de las prácticas deportivas tradicionales y la necesidad de ampliar las perspectivas motrices.

Puede empezar a entenderse la importancia sociocultural de este término cuando se puede leer en Cagigal (1957:17): “El deporte es algo que existe; intrínseco a la naturaleza humana; que se manifiesta, que se ha manifestado siempre donde el hombre ha existido. El deporte es una realidad metafísica del hombre. Es decir, que dondequiera que se da el hombre se da el deporte y sólo en el hombre se puede éste concebir”.

La definición del concepto “deporte” es difícil de encontrar, según señala Olivera (2006) hay multitud de autores, asociaciones, académicos, etc. han intentado dar una definición concreta para este concepto, pero, su dimensión cultural y social y su complejidad simbólica lo hacen indefinible (Olivera, 2006). También Cagigal (1981) dice que nadie ha podido definir el deporte, teniendo en cuenta la aceptación general de la sociedad. Ferrando (1998), se postula del lado de Cagigal (1981), añadiendo que la definición del concepto deporte va a ser más compleja día a día dado que varía constantemente teniendo en cuenta la evolución de la actividad humana.

Pese a su complejidad, hay autores que han definido este término como:

“Es aquella competición organizada que va desde el gran espectáculo hasta la competición de nivel modesto; también es cada tipo de actividad física realizada con el deseo de compararse, de superar a otros o a sí mismos, o realizada en general con aspectos de expresión, lúdicos, gratificadores, a pesar del esfuerzo”. Cagigal (1985)

Corrales (2010) define deporte como “situación motriz de competición

institucionalizada”. Semejante a esta Parlebas (2001) define deporte como “situaciones motrices de carácter competitivo, institucionalizados y normalizados”. Estas situaciones motrices vienen dadas por el medio, los compañeros y los adversarios.

Granados (2001) lo define como “cualquier actividad, organizada o no, que implique movimiento mediante el juego con objeto de superación o de victoria a título individual o de grupo” (p.17).

Para Blázquez (1995:24) el deporte, centrándose en la edad escolar, definiéndolo como:

“Todo tipo de deporte o actividad física que se desarrolla en el marco de la escuela o bajo los auspicios de la estructura deportiva. Entiende que abarca todo tipo de actividad física que se desarrolla durante el período escolar, dentro o fuera del centro, incluso en el ámbito de un club o de otras entidades públicas o privadas, cuyo desarrollo al margen de las clases de Educación Física y como complemento de éstas tienen un carácter voluntario.”

Atendiendo a éstas y otras definiciones aportadas por diversos autores como Lozano (2001) o Granados (2001), podemos establecer unas características básicas en relación a los deportes:

Son situaciones motrices con un carácter competitivo en el que su finalidad es la victoria o el éxito. Estas situaciones requieren un gran esfuerzo y constan de reglas rígidas y obligatoria que establecen la estructura de dicho deporte.

Dentro de la Comunidad Autónoma de Castilla y León, la LEY 2/2003, de 28 de marzo, del Deporte de Castilla y León, lo define como “aquella actividad deportiva organizada que es practicada por escolares en horario no lectivo”. Surge entonces la duda acerca del deporte que se practica en el horario lectivo escolar, para ello, Romero Granados (2006) distingue entre diferentes tipos de deporte:

- Deporte escolar: realizado por el alumnado dentro del centro y en su jornada lectiva, generalmente realizado en el área de Educación Física.
- Deporte en edad escolar: corresponde al conjunto de las actividades físico-deportivas que se desarrollen en horario no lectivo, dirigidas a la población en edad escolar, y de carácter voluntario.

4.2. Iniciación deportiva

El proceso de iniciación deportiva, según Granados (2001, p. 22) es similar independientemente del contexto en el que se dé. Él entiende la iniciación deportiva como “la toma de contacto con la habilidad específica (deporte) en cualquier contexto (académico, federativo, etc.), pero respetando las características psicológicas y pedagógicas para el desarrollo global”. Sin embargo, en los diferentes contextos o tipos de deporte (Granados, 2006), el proceso de iniciación deportiva es diferente ya que los objetivos que se quieren obtener y los contenidos que se plantean son diferentes.

El proceso de iniciación deportiva permite que el individuo desarrolle nuevos contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, inmiscuyéndose así en el proceso personal y desocialización del individuo. Jordán. C. (1998, p. 221-222).

Blázquez (1995, p. 19) señala que «tradicionalmente, se conoce con el nombre de iniciación deportiva el período en el que el niño empieza a aprender de forma específica la práctica de uno o varios deportes».

Granados (2001) hace una clasificación de las escuelas deportivas, teniendo en cuenta los objetivos y los contenidos que se llevan a cabo en cada una. Destacan tres tipos:

- Escuelas deportivas de formación
- Escuelas deportivas de competición
- Escuelas deportivas de ocio-recreación

Personne (2005) y Moreno del Castillo y Uriondo. F. (2001) establecen una clasificación acerca de los lugares en los que se pueden llevar a cabo las diferentes prácticas deportivas:

- Centros educativos
- Asociaciones deportivas

Dolado (1997) y otros autores establecen que, con independencia del lugar o del contexto en el que se lleve a cabo la iniciación deportiva el alumnado debe alcanzar unos

objetivos:

- Conocimiento de la lógica interna del deporte, es decir, conocimiento de normas, roles, fases, alternativas, variantes, elementos, etc.
- Adquisición de hábitos de higiene como cambiarse de ropa, asearse, descansar correctamente, una buena higiene postural...
- Asimilación de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- Satisfacer la necesidad de diversión.

4.3. Clasificación del deporte

Dentro del concepto deporte, hay muchas clasificaciones, como hemos podido ver anteriormente, pero una de las más importantes es la que expone Parlebás (1988) acerca de la dimensión estructural del juego. Haciendo hincapié los juegos psicomotores, refiriéndose a acciones individuales o a los juegos sociomotores, refiriéndose cuando una persona actúa con otra persona o personas. Parlebás (1988) comenta que el condicionante más importante en este tipo de acciones es la incertidumbre, que presenta las siguientes variables:

- ✓ Incertidumbre en el compañero o no (C)
- ✓ Incertidumbre en el adversario o no (A)
- ✓ Incertidumbre en el medio o no (M).

Atendiendo a estas variables, clasifica los deportes en 8 tipos o categorías:

- No existe ningún tipo de incertidumbre ni interacción.
- La incertidumbre se sitúa en el medio físico.
- La incertidumbre se plantea en relación con el compañero.
- La incertidumbre aparece en el medio físico, pero la actividad se realiza en cooperación.
- La incertidumbre procede del adversario.

- La incertidumbre se sitúa en el adversario y en el medio.
- Hay relación con compañero y adversario en un medio con incertidumbre.
- La incertidumbre viene del compañero y el adversario, pero se desarrolla en un medio estable.

Según Devis, J. y Peiro, C. (2007) un juego deportivo es aquel que tiene un grado de competición, un sistema de reglas que determina quién gana y quién pierde. Es global en cuanto a que se tiene en cuenta el resultado de todas las acciones y no las acciones individuales. Además, es un juego flexible ya que permite variar las reglas a medida que se está llevando a cabo. Estos juegos son una simplificación de un juego deportivo en el que se reducen las exigencias técnicas. Este tipo de juegos se encontraría entre los juegos libres y los juegos deportivos.

Blázquez (1995:27-29) analiza la evolución del deporte y caracteriza los tres tipos de deportes que conviven en la actualidad:

- ✓ Deporte aristocrático: Deporte como demostración de un alto status social. Comienza a finales del siglo XIX. Como su propio nombre indica era deportes practicados por la aristocracia y las clases altas debido a que los materiales y las condiciones en las que se practican requieren cierto nivel económico.
- ✓ Deporte meritocrático: deporte como forma de ascenso social. Sus objetivos son alcanzar el éxito, el máximo rendimiento, el entrenamiento, la competición, etc. Este tipo de deporte está destinado a una parte muy pequeña de la sociedad. Surge en los años 30 pero su esplendor se da cuando aparecen las retransmisiones por televisión y durante la guerra fría se produce la separación entre el sistema capitalista y el comunista.
- ✓ Deporte democrático: El deporte para ser practicado por todo el mundo. Surge en los años 70 y dentro de éste se integra el Deporte para Todos.

4.4. Los deportes alternativos

4.4.1. Definición

Teniendo en cuenta todo lo visto anteriormente acerca del deporte ahora estableceremos la definición de deporte alternativo. De forma general todas las definiciones que se han recogido en este documento comparten la idea de la participación del alumnado, el desarrollo en valores, material novedoso, mínima competitividad, etc.

Barbero (2000) define deporte alternativo como “todo aquel que se diferencia al tradicional, ya sea por el uso de un material diferente cuyo fin inicial no era la utilización actividad físico- deportiva, o bien pese a que ese si fuera su fin, se utiliza de forma diferente para la que fue diseñado originalmente.” Se entiende como deporte tradicional aquel deporte que “sería practicado con las mismas herramientas y misma forma que se hacía en épocas pasadas, pudiendo adaptarse, pero sin perder el modelo fijado que se ha transmitido a lo largo del tiempo.” (Sauri, 2005) que se practica en la actualidad, en ocasiones de forma adaptada y que proviene de épocas más antiguas, pero se siguen empleando sus herramientas y su estructura principal. (Sauri, 2005)

Castejón (2001, citado por Robles, 2008, pp. 51-52) añade una definición que recoge un concepto global del deporte en la que se pueden incluir los deportes alternativos. Entendida como : “actividad física donde la persona elabora y manifiesta un conjunto de movimientos o un control voluntario de los movimientos, aprovechando sus características individuales y/o en cooperación con otro/s, de manera que pueda competir consigo mismo, con el medio o contra otro/s tratando de superar sus propios límites, asumiendo que existen unas normas que deben respetarse en todo momento y que también, en determinadas circunstancias, puede valerse de algún tipo de material para practicarlo.”

Por otro lado, Pérez, J.M (2007) habla de los deportes alternativos como una contraposición de los modelos convencionales que se emplean, aportando estos un carácter participativo y que tiene en cuenta en desarrollo de los valores sociales. Todo esto se consigue a través de las necesarias modificaciones reglamentarias y/o la utilización de materiales no convencionales.

4.4.2. Evolución de los deportes alternativos

Jimenez (2010) establece el surgimiento de los deportes alternativos en la década de los 90, tras los semanarios que se impartieron en Madrid acerca de INEF. Este seminario se llamó “*Deportes alternativos para el año 2000*”. Los deportes alternativos surgen como reacción a los deportes institucionalizados cuyo objetivo es el alto rendimiento. (Requena, O, 2008)

En las últimas décadas, la enseñanza de los juegos deportivos en el área de Educación Física apenas ha sufrido modificaciones y de manera general siempre se imparten las mismas actividades deportivas (Devís y Peiró, 1992). Actualmente se intenta presentar al alumnado actividades motivantes, novedosas y globales, que permitan el desarrollo global de las capacidades perceptivo-motrices de una forma lúdica (Parlebas, 2003).

César, A.R (2018), al igual que los autores anteriormente citados busca contraponer la Educación Física que basa en el rendimiento, la lógica del más apto, la meritocracia, el récord, etc. contra la Educación Física recreativa, divertida, placentera, que permite la libertad de elección, la resolución de conflictos, etc.

“lo alternativo es también un espacio en permanente creación y recreación” (César, A.R. 2018: 2)

Como indica Méndez, (2003) esta tendencia lúdica tiene por objetivo hacer que la población que no realiza actividad física o deportiva se acerque a este tipo de prácticas a través de nuevas actividades que tienen un carácter participativo y de disfrute y, por otro lado, la recuperación de juegos y deportes tradicionales con modificaciones.

Muchos de los deportes y juegos alternativos que se practican actualmente no son nuevos, sino que se empleaban en otros ámbitos como el recreativo o el ocio. Sin embargo, es novedosos que se introduzcan este tipo de juegos y deportes en el currículo del área de Educación Física. (Ortí 2004)

4.4.3. Valor pedagógico de los deportes alternativos

Como hemos visto anteriormente la necesidad de practicar deporte viene dada por las sensaciones miméticas, la catarsis y la des-rutinización. En un estudio, realizado por Allen. R. (2000) concluyó que gran parte de las personas que no practican deporte o que abandonan el deporte es por la falta de tiempo y por el interés en otras actividades. Por esta insatisfacción por el deporte surgen los deportes alternativos, intentando crear nuevas actividades que rompan la rutina que hay establecida y tengan un carácter pedagógico- recreativo. Este tipo de actividades fomentan la práctica de manera autónoma, fomentan la diversión frente a la competición y permiten la adaptación de las normas a los diferentes contextos.

Estos deportes tienen multitud de ventajas y beneficios que justifican su utilización en el área de Educación Física. Autores como Virosta (1994); Pérez, J. M. H. (2007); Arráez (1995); Barbero (2000); Compañy, V., Bustamante, R. y Álvarez, C. (2006); destacan las siguientes:

- Fácil adaptación de normas, reglas y condiciones del juego (materiales, tiempo, espacio...)
- Facilidad para desarrollar las habilidades básicas que requiere el juego
- Practica mixta, coeducativa y equitativa.
- Prioriza el esfuerzo y la cooperación frente a la competición
- Materiales variados, económicos, diferentes e incluso, pueden ser creados con la reutilización de materiales
- Permite trabajar otros contenidos de forma interdisciplinar y transversalmente (igualdad, respeto, educación ambiental...)
- Favorecen la continuidad y la participación

Por tanto, podemos corroborar la opinión de algunos autores (Virosta, 1994; Arráez, 1995; Barbero, Ramírez, Martínez y Lisbona 2000; Fierro Suero, S., Haro Morillo, A., y García Montilla, 2016; Company, V., Bustamante, R. y Álvarez, C. (2006); Barbero, 2000) de que los juegos y deportes alternativos son actividades adecuadas para las clases de Educación Física porque ofrecen posibilidades educativas, recreativas y lúdicas. También

por la variabilidad motriz que presentan, y porque potencialmente pueden favorecer una práctica igualitaria a la vez que motivante y novedosa.

“En definitiva, los juegos y deportes alternativos potencian la unidad psico-biológica del alumno mediante un tratamiento globalizador, permiten apoyar la educación integral canalizada por medio de la motricidad, expresividad, alegría, etc. y favorecen el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que potencian el afán de superación, la autoestima, el autoconcepto, el compañerismo y la valoración de actitudes éticas como la colaboración, la ayuda a los demás o la participación.”

(Company, V., Bustamante, R. y Álvarez, C. 2006: 6)

La participación es un hecho importante en este tipo de deportes, esto nos permite abordar el concepto de deporte democrático que D. Blázquez (1995:27-29) expone al tratar la evolución del deporte, destacando que son deportes pensados para todo el mundo.

“Recurrir a estos deportes nos permite empezar a jugarlos inmediatamente, porque las reglas, las distancias, los tiempos y la cantidad de jugadores, se adaptan a los diferentes grupos (...) El deporte alternativo flexibiliza todos sus elementos a favor de una idea principal: la participación. En torno a ésta, que debería ser un valor fundamental del deporte, se realizan todas las modificaciones a la dinámica del juego que favorezcan una acción asequible a todos.” (Aromando, M.D. 2013)

Los deportes alternativos, de acuerdo con Ruiz (1996) suponen una enseñanza alternativa de los contenidos que emplea una metodología, unos recursos y una formación más actualizada que es demandada por la sociedad actual.

4.4.4. Clasificación de los deportes alternativos

Existen deportes alternativos que surgen de adaptaciones o modificaciones de los deportes convencionales, como el baloncesto, fútbol, hockey, etc. Y también existen deportes alternativos que se conocen como juegos populares o convencionales, como la indiana, la petanca, los malabares, etc. (Ortí, 2004)

Ruiz (1996); Torres y otros (1994) hacen una clasificación dividiéndolos en juegos

clásicos y juegos, clasificándolos según:

- Juegos y deportes colectivos: Floorball, Lacrosse, Ultimate Fut-tenis, etc.
- Juegos y deportes de adversario: Palas, Indiac Peloc, etc.
- Deportes individuales de deslizamiento sobre rueda: Bicicleta, Patines en línea Monopatín, etc.
- Juegos de lanzamiento: Boomerang, Malabares, Frisbee, etc.
- Juegos de cooperación: Paracaídas, Balones y globos gigantes, Lacrosse, etc.

Por otra parte, Virosta, 1994 y Barbero, 2000 hacen una clasificación de los deportes alternativos teniendo en cuenta el material y la creación de los mismos:

- Juegos y deportes alternativos propiamente creados: son aquellos deportes y juegos de nueva creación que para su práctica se tuvo que llevar a cabo la invención de nuevos materiales (la indiac, el disco volador...).
- Alternativas al reglamento de los juegos y deportes tradicionales: consiste en introducir variaciones en el reglamento de los juegos predeportivos y deportes tradicionales, con la intención de provocar un reto o motivación, perseguir la asimilación de un objetivo concreto, diversión en quien lo practica, etc.
- Alternativas a la utilidad de los materiales del entorno: que consiste en reutilizar materiales de nuestro entorno, utilizándolos tal y como son o introduciéndoles alguna modificación estructural para adaptarlo a las necesidades del juego. papel y derivados, madera y derivados, metales, plásticos y gomas y materiales no elaborados: piedras, palos, tierra...
- Alternativas a la utilidad del material convencional de la Educación Física y los deportes, consiste en darle una utilidad distinta para la que fue-ron creados a los materiales de Educación Física y deporte.
-

4.5. El Quidditch Muggle

El Quidditch Muggle es un deporte alternativo que surge del deporte creado para la saga literaria juvenil, escrita por J.K. Rowling, Harry Potter. En esta saga se narran las aventuras del joven Harry que es aceptado en la escuela de magia y hechicería de

Hogwarts. Dentro de esta institución practican el Quidditch en el que mediante escobas voladoras deben meter una pelota en la portería formada por tres aros sin ser golpeado por sus contrincantes. Uno del equipo tiene la misión de proteger la portería y otro hace la función de buscador. Este último deberá atrapar una pequeña pelota voladora, la Snitch Dorada para ganar el partido.

La aplicación que se hace en la actualidad es “una mezcla única de elementos del rugby, dogeball, lucha, fútbol americano, y otros deportes” (IQA rulebook 2016:11)

Esta práctica tiene su origen en el 2005, en Estados Unidos. Fue creada por Xander Masnshel y Alex Benepe. Al comienzo solo jugaban dentro de una mista universidad, hasta el año 2007 en el que se realizó el primer partido contra un equipo de otra universidad. En 2008 se creó una “World Cup Championship”.

Este deporte tiene como participantes a dos equipos formados por siete jugadores cada uno. Los jugadores van montados en escobas de plástico y se mueven en un campo rectangular que mide 66 metros de largo y 44 metros de ancho que está dividido en diferentes zonas (Anexo I). En los extremos del campo se posicionan tres aros a diferentes alturas. El objetivo del deporte es tener más puntos que el equipo rival. Para alcanzar el objetivo hay que tener en cuenta las diferentes posiciones que se pueden adoptar dentro del equipo y las pelotas y balones con los que se juega.

Las pelotas y balones

Existen tres tipos de pelotas:

- Quaffle: es un balón de voleyball que es manejado por los cazadores para intentar introducirla por los aros y conseguir puntos.
- Bludgers: son 3 balones de caucho (similares a los del dogeball) que son empleadas por los golpeadores para derribar al resto de participantes. Estos deberán “bajarse” de la escoba e ir hasta sus aros para poder incorporarse de nuevo al juego.
- La Snitch Dorada: es una pelota de tenis metida en un calcetín portada por el *snitch runner* sujeto en sus pantalones que se pone en juego una vez por partido. Los buscadores de ambos equipos deben intentar atraparla.

Tipos de jugadores

Existen X tipos de jugadores y para distinguir los roles que desempeñan dentro del equipo deben emplear una cinta de un color atendiendo a la posición.

- Cazadores: Un equipo debe tener en juego 4 cazadores, siendo uno de ellos Guardián a su vez. La cinta es de color blanca.
- Golpeadores: El equipo debe tener en juego dos golpeadores. La cinta es de color negra.
- Buscadores: Uno de los jugadores poseerá el rol de buscador de la Snitch y llevará una cinta amarilla.
- Guardián: Es el único que puede entrar en el área del guardián y cuando sale de esta forma parte del equipo de los Cazadores. Su cinta es de color verde.

Cuando un jugador anota la Quaffle recibe 10 puntos para su equipo y el capturar la Snitch Dorada supone 30 puntos para el equipo y el final del mismo.

5. METODOLOGÍA

Explicación del proceso para el estudio o desarrollo de la situación o el tema elegido y de las herramientas o estrategias utilizadas, en el caso de los trabajos orientados a la investigación.

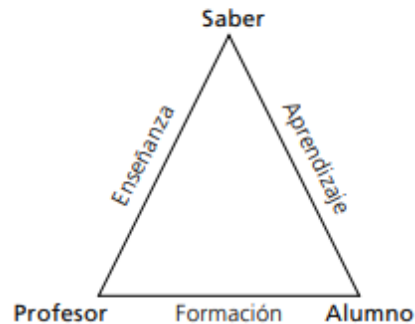
La metodología planteada para la propuesta de intervención es una metodología semi-directiva en la que el docente explica de manera activa al alumnado las diferentes tareas que debe realizar para conseguir una meta. Según Eggen. P.D, Eggen, K.P y Kauchak (2005) es un modelo que se organiza en cuatro etapas:

1. Introducción: partiendo de los conocimientos previos del alumnado y fijando metas de aprendizaje.
2. Presentación: explicación del nuevo concepto y su modelización para la habilidad.
3. Práctica guiada: se proporciona al alumnado las oportunidades necesarias para practicar la habilidad.
4. Práctica independiente: se promueve la transferencia de responsabilidad. Esto consiste en que el alumnado a partir de la práctica diaria dirigida inicialmente por el docente, el alumnado tome la responsabilidad de realizarlo por sí mismo, adquiriendo esa responsabilidad.

El modelo de enseñanza directa tiene como centro de la sesión el docente. Este centro se indica teniendo en cuenta el *triángulo pedagógico* de Jean Houssaye (1988). *Figura 1*. En el triángulo pedagógico, los vértices representan al profesor, el alumno y el saber, y los lados, las relaciones que se establecen entre ellos.

FIGURA 1

Triángulo pedagógico, tomado de Jean Houssaye (1988)



Nota. Adaptado de "Un análisis crítico del modelo del triángulo pedagógico" (p.438), por C. Ibáñez, 2007, Revista Mexicana de Investigación Educativa.

Aunque el docente sea una parte importante de la sesión también se pone en práctica el modelo comprensivo, concretamente como enmarcan Devís y Sánchez (1996) un "modelo horizontal de enseñanza centrada en el juego". Este modelo permite que se empleen las estructuras y las tácticas en otros juegos deportivos, creando en el alumnado una amplia base polivalente para que se produzca una transferencia. Entendiendo por transferencia como "el proceso mediante el cual el aprendiz es capaz de utilizar los conocimientos aprendidos previamente (conceptos, operaciones, estrategias, actitudes, habilidades y destrezas) para enfrentar nuevas situaciones y retos, ya sean de naturaleza académica o de la vida diaria" Bolívar. R. (2002).

El modelo comprensivo propuesto por Devís y Peiró (1992) trata la iniciación deportiva a través de juegos globales que ponen en práctica aspectos tácticos, pero sin demasiadas exigencias técnicas y físicas que permiten adaptarse a las necesidades del alumnado, es espacio, etc. son denominados *juegos deportivos modificados*. Este modelo exige la participación del alumnado en el aspecto cognitivo, concretamente en la toma de decisiones.

De manera general es un modelo progresivo en el que se partirán de situaciones más simples, como los juegos modificados, hasta llegar a poner en práctica el deporte, pasando antes por situaciones de juego aisladas. Por tanto, se destaca como modelo de enseñanza la resolución de problemas y el descubrimiento guiado.

Toda la propuesta de intervención gira entorno a una ambientación, en este caso, *Harry Potter*. En las novelas de la escritora J.K. Rowling los personajes se sitúan en un colegio de magia denominado Hogwarts. En este colegio existen cuatro casas en las que se encuentra agrupado el alumnado (*Gryffindor, Hufflepuff, Slytherin y Ravenclaw*). Cadaaño, las casas compiten entre sí para obtener el mayor número de puntos y conseguir la Copa de las Casas. Los puntos son otorgados por los profesores a lo largo del curso escolar, por tanto, los agrupamientos realizados se mantienen durante toda la propuesta.

Es importante tener en cuenta la actividad lúdico-deportiva, ya que los textos curriculares de las últimas leyes educativas lo destacan como uno de los principios metodológicos más importantes. Bajo esta perspectiva, la propuesta realiza una adaptación al contexto escolar del deporte representado en la saga literaria y cinematográfica Harry Potter denominado *Quidditch*. Al no poder emplear escobas voladoras mágicas en la vida real, a este deporte se le incluye el sobrenombre *Muggle*, empleado en las novelas y las películas para denominar a las “personas no mágicas”.

Desde el currículo (DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en Castilla y León) y los aprendizajes adquiridos a lo largo de mi proceso de formación, se recomienda ofrecer al alumnado una diversa selección de juegos y actividades que desarrollen una amplia base motriz y multifuncional, importante para mejorar su competencia motriz al poner en práctica sus habilidades motrices básicas y específicas en diferentes situaciones. Para llevar a cabo esta adquisición de base motriz es muy interesante emplear los deportes alternativos, como el *Quidditch*, ya que son innovadores, motivadores, tienen ventajas psicosociales y permiten trabajar de forma cooperativa en grupos homogéneos (Barbero, 2000).

Uno de los modelos educativos que se tienen en cuenta para la realización de este trabajo es el Modelo de Educación Deportiva (MED). Este modelo surge como alternativa a los modelos Tradicionales de la mano de Daryl Siedentop en 1994. Emerge como un “modelo curricular y de enseñanza que provee experiencias deportivas más auténticas que las que se desarrollan en Educación Física” Siedentop (1994).

Siedentop, Hastie y Van der Mars (2011) añaden que este modelo permite la creación de grupos pequeños homogéneos mixtos, que se mantienen a lo largo de toda la práctica, que aprenderán a desempeñar los diferentes roles que existen dentro de un deporte y tomarán diferentes responsabilidades trabajando de forma cooperativa para alcanzar un

6. CONTEXTO

Tipo de centro

El C.E.I.P. Kantic@ Arroyo es un centro escolar público de Educación Infantil y Primaria, dependiente de la Junta de Castilla y León, que se encuentra en la ciudad de Valladolid, en el municipio de Arroyo de la Encomienda, concretamente en Sotoverde. Fue fundado como centro educativo en el curso 2008-2009.

Es un centro que, actualmente, cuenta con cuatro líneas en todos los cursos excepto en tercero de Primaria debido a la situación generada por el COVID-19.

Instalaciones

El centro cuenta con un pequeño gimnasio interior y con un patio exterior. El patio está dividido en dos zonas, una cuenta con un sotechado y en ella hay canastas y porterías y la otra parte del patio también cuenta con canastas y otros espacios como zona de equilibrios, arenero, rocódromo, etc.

Alumnado

Esta propuesta se lleva a cabo con un grupo del tercer ciclo de Educación Primaria, concretamente con el quinto curso.

La clase está formada por 24 alumnos y alumnas de entre los cuales 13 alumnas y 11 alumnos de entre 10 y 11 años.

Son grupos heterogéneos en cuanto al nivel motriz, cognitivo y social.

7. RESULTADOS

Los resultados obtenidos tras la propuesta intervención serán analizados a través de los diferentes métodos de evaluación presentados en la unidad didáctica, estos métodos relacionan la práctica con los estándares de aprendizaje evaluables que marca el currículo de Educación Primaria. Concretamente acerca de los ítems marcados en la rúbrica de evaluación:

Conocimiento y asimilación de los roles

Al tratarse un tema actual, como son las novelas y películas de la saga de *Harry Potter*, la mayor parte del alumnado tiene adquirido el lenguaje técnico del juego y, por tanto, su asimilación de las diferentes funciones de cada rol es más rápida. También era de gran apoyo repasar de manera diaria todos los roles y las normas del juego haciendo que el alumnado interviniera.

Adaptación y toma de decisiones de los diferentes roles

El alumnado no había practicado nunca este deporte, sin embargo, a través de los diferentes ejercicios y actividades realizadas a lo largo de toda la propuesta han ido mejorando su práctica hasta llegar a una situación real de juego.

Este ítem hace referencia a las habilidades motrices y eso equivale a que existe una gran variedad dado que cada alumno posee unas capacidades, habilidades y destrezas diferentes, el alumnado es consciente de eso elegía los roles que ocupaba cada alumno en función de eso. De manera general, todos se asignaban un rol e iban rotando sin que el docente tuviera que especificarlo.

En ocasiones había protestas acerca de quién ocupaba un rol y se disipaban rápidamente al darles la opción de variar de puesto en las diferentes actividades y partidos.

Trabajo en equipo

Todo el alumnado trabaja en equipo y de forma cooperativa en muchas de las asignaturas del centro, por tanto, no supone para ellos una gran complicación, pese a que algunos se quejaban del equipo al que pertenecían porque no estaban compensados

o que no les había tocado con sus amigos, pero a lo largo de toda la propuesta se observó que los equipo tenían la competencia motriz equilibrada.

De manera general, el ambiente de trabajo cooperativo ha sido muy bueno, aportando ideas y animando al resto de sus compañeros, exceptuando algunos alumnos que de manera aislada adoptaban actitudes individualistas y a veces, creando un mal clima de trabajo.

Respeto a las normas y deportividad

El cumplimiento de las normas era controlado por el propio alumnado, comunicándose entre ellos y solucionando el conflicto. En otras ocasiones el docente ha tenido que intervenir para que se acataran las normas. Al comienzo de la propuesta, las normas se repetían varias veces y se aclaraban posibles dudas con respecto a las mismas. En varias ocasiones las normas no se respetaban por desconocimiento o no saber la aplicación práctica de la norma.

Al tener un buen ambiente de trabajo, la deportividad ha sido buena, pese a que una mínima parte del alumnado se enfadara al perder o al no salirle como quería las cosas. Esta rabieta duraba apenas unos segundos.

Esfuerzo

Al ser un deporte nuevo, que empleaba materiales diferentes y nuevos, y a su vez cercano para ellos, el alumnado estaba motivado. La actitud y el esfuerzo del alumnado es muy variable, pero, de forma general, la actitud ha sido buena, han participado todos y han intentado esforzarse para que su equipo saliera adelante.

8. CONCLUSIONES

Las limitaciones que he encontrado en la puesta en práctica de la propuesta didáctica son en el ámbito espacial, ya que, es centro no cuenta con un espacio cerrado, sino que se trata de un patio cubierto por un sotechado lo que dificulta la práctica los días que la meteorología no es buena. Cuando llueve, dependiendo del viento, la pista se moja y no permite realizar las actividades con normalidad. Aunque la pista no llegue a humedecerse, cuando llueve puede darse la circunstancia de tener que compartir es espacio cubierto no sólo con el otro docente de Educación Física, sino también con el alumnado que sale al recreo.

Otro inconveniente tiene que ver con la asistencia a clase del alumnado, ya que, al trabajar en equipos predeterminados desde el inicio, la ausencia de un compañero deja en inferioridad a alguno de los equipos.

Este tipo de actividades que están basadas en un tema global pueden dar pie a realizar un trabajo por proyectos que se lleve a cabo en todas las asignaturas del centro. Todas ellas teniendo como eje central las novelas y películas de *Harry Potter*.

Para finalizar este Trabajo Final de Grado vamos a analizar si se han cumplido los objetivos propuestos en este trabajo.

Conocer los deportes alternativos y su aplicación para la iniciación deportiva a través del Quidditch

Estos deportes son una herramienta muy motivante para el alumnado. Concretamente, en este caso, es más llamativo ya que gira en torno a un tema actual y juvenil como es *Harry Potter*. Gran parte del alumnado ya ha leído los libros o visto las películas lo que facilita mucho la comprensión de las normas, los jugadores...

Todo el alumnado ha podido participar muy activamente durante toda la Propuesta, por tanto, el alumnado más débil ha podido mejorar sus habilidades y ha sido reforzado por el resto de los miembros de su equipo.

Dar protagonismo al alumnado en la toma de decisiones

A lo largo de toda la propuesta el alumnado ha tenido que ir tomando ciertas decisiones, como, por ejemplo, elegir el rol que va a ocupar cada uno dentro de una actividad o dentro del partido. Pese a que todo el alumnado debía probar todas las posiciones eran ellos los que decidían, según sus habilidades, capacidades, destrezas y gustos, el rol que iban a ocupar.

Potenciar el valor de actividades físicas deportivas no tradicionales

A través de deportes no tradicionales como el Quidditch el alumnado observa diferentes posibilidades para practicar en su tiempo libre. Al final, uno de los objetivos más importantes de la educación física es presentar al alumnado una amplia base motora con multitud de recursos para que ellos puedan aplicarla en su vida cotidiana y extraescolar.

Generalmente, las actividades que no son tradicionales crean un rechazo al comienzo dado que salen de su zona de confort, pero, a largo plazo, resultan más motivantes y enriquecedoras para el alumnado.

Trabajar la educación en valores, el trabajo cooperativo y las relaciones sociales a través del Quidditch Muggle.

La función de un docente es educar, por tanto, educar en valores es un aspecto muy importante dentro del aula y, para conseguir eso, es muy importante seguir una metodología que promueva el trabajo en equipo y la deportividad dentro de un ámbito competitivo.

También son destacables las relaciones que han tenido los alumnos con su propio equipo y con los demás. Teniendo que trabajar en equipo con alumnos con los que no tenían mucha relación y enfrentándose a sus amigos. Este tipo de actividades considero que permiten estrechar lazos entre el alumnado y forjar un sentimiento de grupo en toda la clase.

9. REFERENCIAS

- Antón, J. L., & Dolado, M. M. (1997). *La iniciación a los deportes de equipo: una propuesta pedagógica*. El deporte escolar. Huelva. Universidad de Huelva.
- Aromando, M. D. (2013). *Los deportes alternativos en la escuela*. In *10mo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física.
- Arráez Martínez, J. M. (1995). *Juegos y deportes alternativos con deficientes psíquicos*. Apunts. Educación Física y Deportes, 40, 69-80.
- Barbero J.C (1999): *Apuntes de la asignatura Actividades Físicas con Material Alternativo*. Facultad de Educación y Humanidades de Melilla. Sin publicar.
- Barbero J.C. (2000). *Los Juegos y Deportes Alternativos en Educación Física*. Departamento de Educación Física y Deportiva. Facultad de Educación y Humanidades de Melilla. Universidad de Granada. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 5 - N° 22 - Junio 2000
- Barbero, J.C., Ramírez, V., Martínez, M., y Lisbona, S. (2000). *La enseñanza individualizada y los juegos y deportes alternativos en Educación Física*. Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista digital, 19, 1-4.
- Barbero González, J. I. (2007). *Capital (es) corporal (es) que configuran las corrientes y/o contenidos de la educación física escolar*.
- Blázquez, D. (1995): *El deporte en edad escolar*. Barcelona, INDE.
- Cagigal, J.M. (1957). *Hombres y Deporte*. Taurus, España.
- Cagigal, J.M. (1981): *Oh Deporte, anatomía de un gigante*. Valladolid, Miñón.
- Cagigal, J.M. (1985). *La pedagogía del deporte como educación*. Revista de Educación Física. N°3 La Coruña
- Césaro, A. R. (2018). *Recreación y juegos alternativos*.

- Compañy, v., Bustamante, r. y Álvarez, c. (2006). *Encuentro sobre el deporte escolar: juegos y deportes alternativos, elaboración de sesiones prácticas*. departamento de formación: juntadeandalucía, 95,1-6.
- Corrales, A. R. (2010). *El deporte como elemento educativo indispensable en el área de educación física*. EmásF, Revista Digital de Educación Física, 4, 23-36. Recuperado de http://emasf2.webcindario.com/NUMERO_4.pdf
- DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en Castilla y León.
- Devís, J., & Peiró, C. (1992). Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*, 161-184.
- Devís, J., & Sánchez, R. (1996). *La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales*. Aprendizaje deportivo, 159-181.
- Devís, J. D. (2007). *La iniciación en los juegos deportivos: la enseñanza para la comprensión*. Expomotricidad.
- Eggen, PD, Kauchak, DP y Eggen, KP (2009). *Estrategias docentes: enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*. Fondo de cultura económica.
- Elias. N. y Dunning. E. (1992). *Quest for excitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Basil Bladwell Publisher Ltd., Oxford· Nueva York.
- Feu, S. (2008). ¿Son los juegos deportivos alternativos una posibilidad para favorecer la coeducación en las clases de Educación Física? *Campo Abierto*, 27(2), 31-47
- Fierro Suero, S., Haro Morillo, A., & García Montilla, V. (2016). Los deportes alternativos en el ámbito educativo.
- García, M., Puig, N. y Lagardera, F. (1998): *Sociología del Deporte*. Madrid, Alianza
- Granados. S.R (2001). *Formacion deportiva: nuevos retos en EDU*. Universidad de Sevilla.
- Granados. S.R. (2006). *El deporte escolar: sentido y alcance en la actualidad*.

Ibáñez Bernal, C. (2007). Un análisis crítico del modelo del triángulo pedagógico. Una propuesta alternativa. *Revista mexicana de investigación educativa*, 12(32), 435-456.

IQA rulebbok 2016-2018. Recuperado de <http://iqasport.com/images/documents/rulebooks/IQARulebook2016-2018.pdf>

Jiménez, J. (2010). *Los juegos y deportes alternativos en educación física*. Revista Digital Enfoques Educativos, 67, 142-151.

Jordán. C. (1998). *La detección temprana de talentos deportivos*. Universidad de Castilla La Mancha.

Ley 2/2003, de 28 de marzo, del Deporte de Castilla y León.

Lozano. F.G. (2001). *Educación en el deporte. Educación en valores desde la educación física y la animación deportiva*. Editorial CCS. España

Méndez. A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física: juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales*. Editorial: Paidotribo. Barcelona.

Moreno del Castillo, R. y Fradua Uriondo, L. (2001). La iniciación al fútbol en el medio escolar. En Ruiz Ruiz Juan, F., García López, A. y Casimiro Andujar, A. J. La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos. Madrid: Gymnos

Olivera. J. (2006). *The contribution of José María Cagigal to the sport humanism*. Revista Internacional de Sociología (RIS). (<https://revintsociologia.revistas.csic.es/index.php/revintsociologia/article/view/34/34>)

Ortí, J. (2004). *La educación física y el deporte en edad escolar: propuestas para la interculturalidad*.

Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Universidad Internacional Deportiva.

Parlebas, P. (2001): *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Editorial Paidotribo. Barcelona.

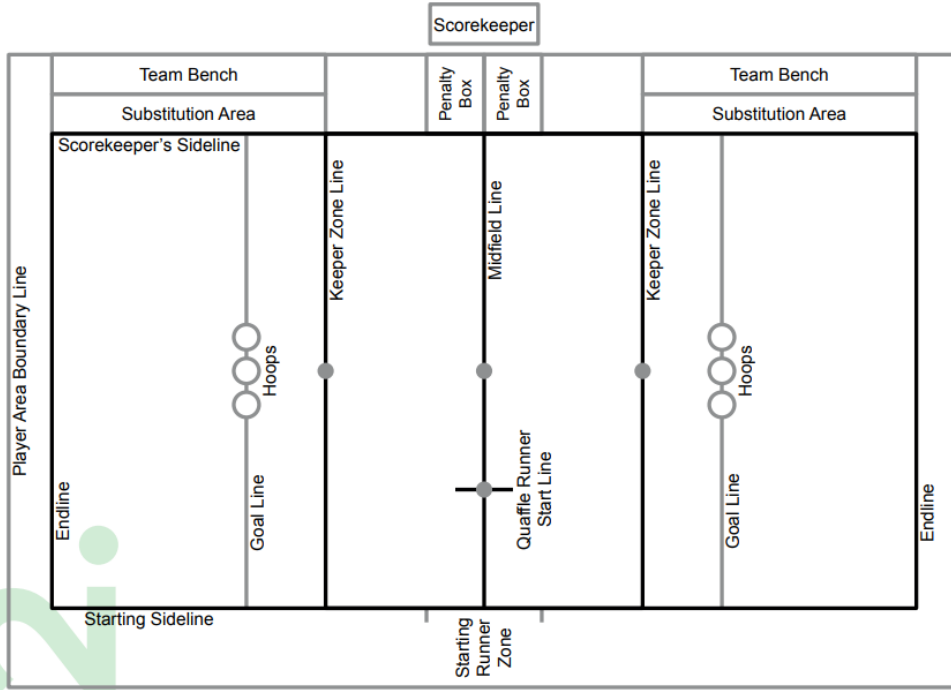
- Parlebas P. (2003) *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de Praxiología Motriz*. Editorial Paidotribo.
- Pérez, J. M. H. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación física y deportes*, (114), 17.
- Personne, J. (2005). *El deporte para el niño* (Vol. 509). Inde.
- Requena, Ó. (2008). *Juegos alternativos en educación física: flag football*. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 4. Recuperado de <http://docplayer.es/20871787-Juegos-alternativos-en-educacion-fisica-flagfootball.html>
- Robles J.R. (2008). *Tratamiento del deporte dentro del área de educación física durante la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la provincia de Huelva*. Universidad de Huelva
- Rodríguez Allen, A. (2000). *Adolescencia y deporte*. Oviedo: Ediciones Nobel.
- Ruiz Bolívar, C. (2002). Mediación de estrategias metacognitivas en tareas divergentes y transferencia recíproca. *Investigación y Postgrado*, 17(2), 53-82.
- Ruíz, J. G. (1996). *Juegos y deportes alternativos en la programación de Educación física escolar*. Editorial Deportiva Agonos. Lérida.
- Salguero, A. R. C. (2010). El deporte como elemento educativo indispensable en el área de Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (4), 23-36.
- Sauri, C. (2005): *Juegos tradicionales, del currículum a la clase: teoría y práctica para la aplicación en Educación Física*. Sevilla: Wanceulen.
- Siedentop, D. (1994). *Sport education: Quality PE through positive sport experiences*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Siedentop, D., Hastie, P., & Van der Mars, H. (2011). *Complete guide to sport education*. Champaign, IL: Human Kinetics
- Suero, S. F., Morillo, A. H., & Montilla, V. G. (2016). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. *E-motion: Revista de educación, motricidad e investigación*, (6), 40-48.

Torres J. y otros (1994): *Las actividades físicas organizadas en educación primaria*. Colección Materiales Didácticos “FACIEDU”. Granada. Rosillo’s

Víllora, S. G., López, L. M. G., Jordan, O. R. C., & Moreno, D. S. M. (2009). El concepto de iniciación deportiva en la actualidad. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (15), 14-20.

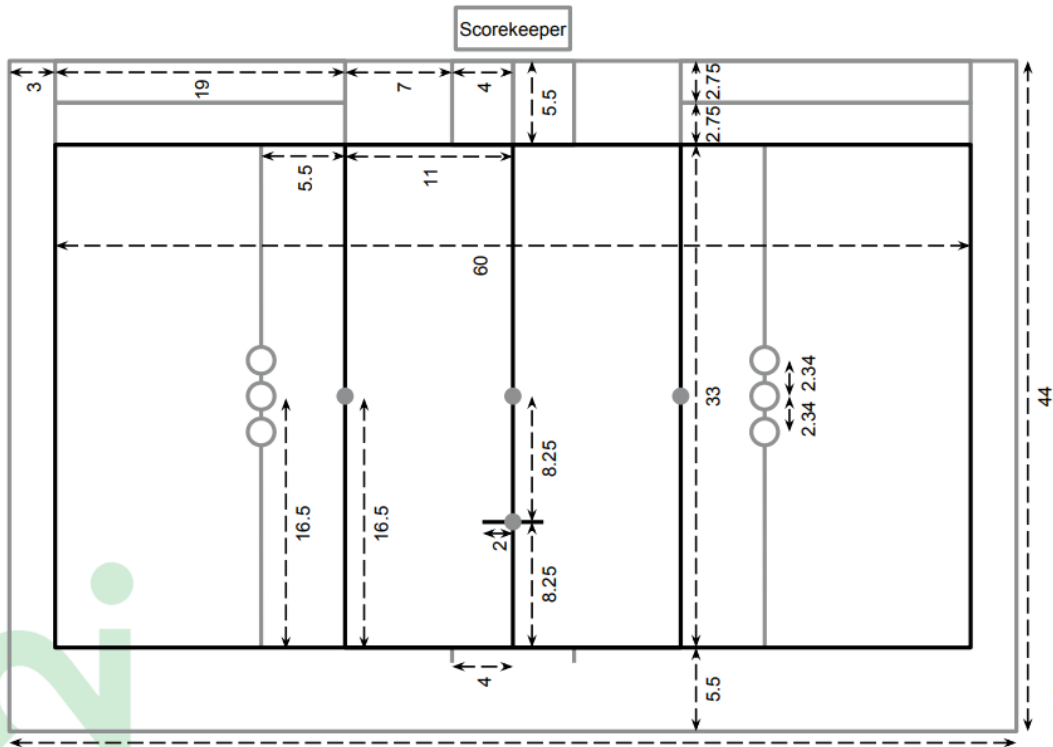
10. ANEXOS

ANEXO I



1

IQA Rulebook 2020



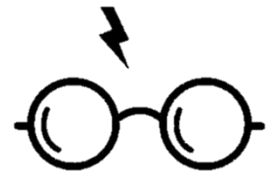
44

All dimensions in meters (m).

IQA Rulebook 2020



UNIDAD DIDÁCTICA DE QUIDDITCH



PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Para llevar a cabo el aprendizaje motriz en esta unidad didáctica se empleará el juego. En el currículo (DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en Castilla y León) se ve reflejado en el bloque 4, dedicado a los juegos y a las actividades deportivas y en el bloque 3, destinado a las habilidades motrices.

Es importante tener en cuenta la actividad lúdico-deportiva, ya que los textos curriculares de las últimas leyes educativas lo destacan como uno de los principios metodológicos más importantes.

Bajo esta perspectiva se ha decidido hacer una adaptación al contexto escolar del deporte creado en la saga literaria *Harry Potter* denominado *Quidditch*. Evidentemente, las escobas voladoras no pueden ser utilizadas en la vida real, por lo que este deporte lleva el sobrenombre de *muggle*, que en las novelas de Harry Potter hace referencia a “personas no mágicas”.

No solo teniendo en cuenta el aprendizaje de un juego deportivo, desde el currículo y los aprendizajes adquiridos a lo largo de mi proceso de formación, se recomienda ofrecer al alumnado una diversa selección de juegos y actividades que desarrollen una amplia base motriz y multifuncional, importante para mejorar su competencia motriz al poner en práctica sus habilidades motrices básicas y específicas en diferentes situaciones. Para llevar a cabo esta adquisición de base motriz es muy interesante emplear los deportes alternativos, como el *Quidditch*, ya que son innovadores, motivadores, tienen ventajas psicosociales y permiten trabajar de forma cooperativa en grupos homogéneos (Barbero, 2000).

CONTEXTUALIZACIÓN

La unidad didáctica que se presenta a continuación va a ser desarrollada con la clase de 5ºD, compuesta por 24 alumnos y alumnas.

Para el desarrollo de la unidad didáctica se dividirán en 4 grandes casas que competirán para conseguir puntos y ganar la copa de las casas, cada equipo se corresponderá a una de las casas que figuran en las novelas y las películas.

Marco legal

Para la elaboración de esta unidad didáctica se ha tenido como referencia la siguiente documentación:

A nivel estatal:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación modificada por la Ley Orgánica 8/2013, del 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa.
- Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero por el que se establece el currículo básico de la educación primaria.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

A nivel autonómico:

- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

CONTENIDOS

Bloque 1. Contenidos comunes

- Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.
- Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego, y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.

- Uso adecuado y responsable de los materiales de Educación física orientados a su conservación y a la prevención de lesiones o accidentes.

Bloque 2. Conocimiento corporal

- Conciencia y control del cuerpo. Aspectos propioceptivos relacionados con las posturas corporales. El control postural en reposo y/o movimiento de forma económica y equilibrada.
- Direccionalidad del espacio. Dominio de los cambios de orientación y de las posiciones relativas derivados de los desplazamientos propios y ajenos.
- Organización del espacio de acción: ajuste de secuencias de acciones a diferentes intervalos de distancia; ajuste de trayectorias en la proyección de móviles.
- Organización temporal del movimiento: ajuste de una secuencia de acciones a un intervalo temporal determinado; anticipación de la organización temporal de un movimiento aplicada a aprendizajes motores cada vez más complejos.
- Percepción y estructuración espacio-temporal: coordinación de varias trayectorias; coordinación de las acciones propias con las de otros con un objetivo común: anticipación configurativa.

Bloque 3. Habilidades motrices

- Adaptación y asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad.
- Control y dominio del movimiento: resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.
- Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas

- Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.
- Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.
- Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

CRITERIOS

Bloque 1. Contenidos comunes

- Opinar coherentemente con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.

Bloque 2. Conocimiento corporal

- Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz

Bloque 3. Habilidades motrices

- Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas

- Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.

- Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.
- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
- Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Bloque 1. Contenidos comunes

- Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
- Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
- Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
- Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

Bloque 2. Conocimiento corporal

- Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- Resuelve problemas motrices seleccionando las estrategias más adecuadas.
- Controla la respiración y la relajación. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria.
- Contabiliza sus pulsaciones.
- Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico- expresivas, teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

Bloque 3. Habilidades motrices

- Practica desplazamientos realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.
- Realiza saltos desarrollando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.
- Mejora los giros realizando correctamente gestos técnicos básicos como volteretas adelante y atrás.
- Ejecuta lanzamientos y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.
- Controla el equilibrio corporal en situaciones de complejidad creciente.

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas

- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en diferentes juegos y actividades deportivas.
- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual (acciones de 1X1 de diferentes deportes).
- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica colectiva (acciones de 2X2, 3X3 de diferentes deportes).
- Clasifica la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
- Investiga y expone las diferencias entre juegos populares, tradicionales y autóctonos.
- Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase.
- Conoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
- Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
- Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.
- Realiza cálculos con las dimensiones de los diferentes campos de juego.

- Identifica y presenta en grupo las características de las diferentes modalidades deportivas y atléticas.
- Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.
- Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.
- Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.
- Acepta y cumple las normas de juego.

Competencias

Competencia lingüística como resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.

Competencia digital como aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Aprender a aprender consiguiendo que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de auto-eficacia.

Competencia social y cívica se relaciona con el bienestar personal y colectivo.

Metodología

El MED (Modelo de Educación Deportiva) es un modelo pedagógico creado por Daryl Siedentop que nace a mediados de los años 90, quien trató de reformular la E.F. tradicional que era empleada en el ámbito educativo. Siguiendo al autor, muchas características propias del deporte federado no eran trasladadas al ámbito educativo, lo que hacía que la E.F. que de esa época careciera de mucho interés pedagógico. Para estimular de forma significativa al alumnado, planteó un modelo pedagógico en el que la práctica físico-deportiva tuviese una gran importancia. Surgiría así el MED

(Siedentop, Hastie, y van der Mars, 2019) que actualmente constituye uno de los modelos pedagógicos que más interés tiene (Casey, 2014).

El MED tiene como objetivo principal generar experiencias deportivas auténticas, ricas y llenas de significado con el fin de que los estudiantes se conviertan en personas cultas, competentes desde el punto de vista motor y entusiastas.

La metodología que se emplea en la elaboración de esta unidad didáctica viene influenciada por el Aprendizaje Basado en Proyectos que sigue todo el centro.

En el caso del quinto curso se trabaja en base al colegio de magia, ideado por la escritora J.K. Rowling, llamado *Hogwarts*. En este colegio los estudiantes se agrupan en cuatro casas (*Gryffindor*, *Hufflepuff*, *Slytherin* y *Ravenclaw*) y cada curso escolar se compite por la Copa de las Casas, este premio lo gana la casa que tenga más puntos al acabar el curso escolar. Estos puntos son otorgados por los docentes como consecuencia de sus respuestas, trabajos o buenas acciones.

En el centro los estudiantes están divididos en seis casas (*Poseidon Town*, *Salafin*, *Zinder Wolf*, *Wattimgmag*, *Merlinschool* y *Dark Wizards*), pero para esta unidad didáctica se agruparán en tres grandes casas de forma equilibrada, para ello, se tendrán en cuenta las capacidades, habilidades y cualidades físicas. Estos agrupamientos se mantendrán a lo largo de toda la unidad didáctica.

Aunque todas las sesiones tienen como punto importante el aprendizaje del deporte alternativo del *Quidditch Muggle*, toda la propuesta tiene como hilo conductor el colegio de magia de *Howarts*, planteándolo como un juego de rol colectivo que se implementará con el resto de las asignaturas a la hora de obtener puntos para las recompensas.

Para llegar al aprendizaje del *Quidditch Muggle* en su totalidad se producirá un aprendizaje progresivo de los diferentes elementos que contiene el juego en su totalidad. Trabajaremos los desplazamientos, los lanzamientos, las recepciones, las fintas, amagos, esquives...

Como método de enseñanza se emplea la resolución de problemas y el descubrimiento guiado.

SESION 1

Duración: 55 min	Espacio: Aula
Recursos:	
Video:	
Normas https://www.youtube.com/watch?v=94ST29HhdNA	
Partido real https://www.youtube.com/watch?v=Hx1pYXOUpYU&t=177s	
Carta de Dumbeldore	
Pelota de vóley	
Pelota de gomaespuma de rugby	
Reglas del Quidditch	
Escobas	
Proyector, cuestionarios, útiles de clase...	
Desarrollo	
Comenzaremos con la presentación del deporte y explicación de la unidad didáctica. Posteriormente, tras finalizar la explicación se pondrá un vídeo en el que se explican los diferentes tipos de pelotas y las normas.	
Con ayuda de dibujos explicaremos las diferentes posiciones, sus funciones y el espacio de juego.	
Realizaremos el cuestionario de conocimientos previos	
Formaremos las casas, empleando el <i>Sombrero Seleccionador</i> , y por grupos crearán un logotipo y un “grito de guerra” para animar a sus compañeros. Podrán crear toda la decoración que crean necesaria para el desarrollo de las actividades (pancartas, banderines, disfraces...).	
Se indicará el material necesario para el desarrollo de las sesiones (churros).	

SESION 2

Duración: 55 min	Espacio: Patio exterior y aula
Recursos:	
Churros (Escobas)	
Pelota de vóley	
Pelota de gomaespuma de rugby	
Reglas del Quidditch	
Portería	
Balones	
Ladrillos, bolos, botellas, etc.	
Conos	
Petos	
Entrada	
En esta sesión se trabajará en torno a la Quaffle, pelota de goma (voley) que sirve para anotar los puntos en los aros y es manipulada por los cazadores.	
Al alumnado se le introducirá su función y se recalcarán las normas que están	

relacionadas con ella y con los jugadores que la manipulan.

Desarrollo

Atrápalo. Se divide a la clase en dos grupos, cada uno formado por dos casas diferentes. Realizarán la actividad de manera simultánea.

Todos los componentes del equipo deberán llevar consigo el churro, excepto uno de ellos que poseerá un aro.

El espacio en el que se llevará a cabo la actividad tendrá una zona destinada al portador de los aros, situada una en los extremos del campo, por la que podrá moverse libremente y la otra zona del campo será para que el alumnado que posea el churro se mueva libremente.

Se colocará un balón (Quaffle) en el centro y cuando el docente diga “Atrápalo” los integrantes del equipo deberán ir a por el balón con las escobas entre las piernas.

La persona que tiene el balón no puede moverse. El objetivo es avanzar hasta el portador del aro de tu equipo y meter el balón por el aro para anotar un punto. Los oponentes podrán interceptar el balón cuando este se encuentre en el aire, dejando prohibido cualquier tipo de contacto físico.

Para que el gol sea efectivo, deberán haberse pasado la pelota por al menos tres personas del equipo, sin poder pasar el balón a aquel que te la ha acaba de pasar, comúnmente conocido como *chicle*.

Cuando un balón se cae al suelo:

Si es por interceptación, será para el equipo que lo ha interceptado

Si es por un mal pase, será para aquel equipo que contrario del que ha realizado el pase.

No habrá fueras, en caso de que el balón se vaya muy lejos se procederá a realizar de nuevo el saque inicial.

Cuando se anota un punto, la persona que ha anotado el tanto, intercambia su puesto con el portador del aro, que pasará a ser un jugador de campo.

Cada cierto tiempo (5 minutos aproximadamente) se rotarán las posiciones para que se puedan enfrentar todas las casas.

Mejorando mi puntería. Para practicar la puntería se realizará un circuito por estaciones en la que se llevarán a cabo ejercicios de puntería diferentes:

- Estación 1: Lanzar a la portería, los palos valdrán 5 puntos y el larguero 10. Llevarán la cuenta para ver cuál de los miembros del equipo es el que mejor puntería tiene.
- Estación 2: Intentarán encestar en la canasta desde diferentes posiciones:
 - Paso anterior al tiro libre
 - Tiro libre

<ul style="list-style-type: none"> ○ Triple ○ Círculo central ○ Triple por el lado izquierdo ○ Triple por el lado derecho <ul style="list-style-type: none"> - Estación 3: Deberán derribar diferentes objetos de diversas medidas y anchuras. - Estación 4: En la pared habrá colocados diferentes números, el alumnado debe intentar dar, con diferentes materiales, a estos números para sumar 21 puntos, en caso de que se pasen, volverán a empezar. <p>En cada estación encontrarán una ficha que les explicará el funcionamiento de la estación.</p>
Despedida
Se registran los puntos obtenidos por cada casa

SESION 3	
Duración: 55 min	Espacio: Patio exterior y aula
<p>Recursos: Churros (Escobas) Pelota de vóley Pelota de gomaespuma de rugby Reglas del Quidditch Conos Petos</p>	
Entrada	
<p>En esta sesión se trabajará en torno a las Bludgers, pelotas de gomaespuma que sirve para noquear a los golpeadores o cazadores del equipo contrario y es manipulada por los golpeadores.</p> <p>Al alumnado se le introducirá su función y se recalcarán las normas que están relacionadas con ella y con los jugadores que la manipulan. para familiarizarnos con los materiales, en especial con las escobas.</p>	
Desarrollo	
<p>Guerra de casas. Cada casa tendrá un cuadrado delimitado por conos, situada una zona a una distancia de 4 m, aproximadamente, con respecto a las otras tres. Cada una de las casas tendrá 5 balones. Su objetivo es dar con la Bludger al resto de personas</p>	

de las otras casas, para ello lanzarán los balones sin salir de su zona, únicamente podrán salir a por los balones. A su vez, deberán ser capaces de esquivar los balones que son lanzados por sus oponentes.

Cuando un miembro de una casa es dado, se queda noqueado, al igual que sucede si te golpean en el Quidditch, y este debe ir a un cono y tocarlo lo más rápido posible para volver al juego.

Esquiva la Bludger. Separados en dos grupos, formado cada uno por dos casas realizando la actividad de manera simultánea.

Una persona de cada casa se situará en un extremo, ocupando el rol de golpeador. Su objetivo será dar al resto de los participantes para eliminarlos. Cuando una persona sea golpeada pasará a ocupar el rol de golpeador intercambiando los papeles.

Cuando un jugador coja sin botar una pelota que provenga de un lanzador que no sea de su casa obtendrá un *minipunto* que se tendrá en cuenta para la repartición de puntos.

Se irán rotando las diferentes casas para que todas jueguen contra todas.

Despedida

Se registran los puntos obtenidos por cada casa

SESION 4

Duración: 55 min

Espacio: Patio exterior y aula

Recursos:

Churros (Escobas)

Conos

Reglas del Quidditch

Balones

Petos

Entrada

En esta sesión se trabajará en torno a las Bludgers, pelotas de gomaespuma que sirve para noquear a los golpeadores o cazadores del equipo contrario y es manipulada por los golpeadores.

También recalcará la importancia del manejo de la escoba y la movilidad con ella.

Desarrollo	
<p>Callejón Diagon</p> <p>Los miembros de una de las casas se situarán formando un pasillo. Con una pelota y un único lanzamiento por miembro deberán intentar golpear al mayor número de personas del resto de las casas. Para ello, cada casa tendrá tres oportunidades. El resto de los participantes deberá pasar de un extremo del pasillo al otro sin ser dado.</p> <p>La persona que tiene el balón no puede moverse. El objetivo es avanzar hasta el portador del aro de tu equipo y meter el balón por el aro para anotar un punto. Los oponentes podrán interceptar el balón cuando este se encuentre en el aire, dejando prohibido cualquier tipo de contacto físico.</p>	
<p>Azkaban. Separados en dos grupos, formado cada uno por dos casas realizando la actividad de manera simultánea. Cada casa se situará en un extremo del campo delimitado por conos. En el medio se dispondrán 6 balones. El objetivo de ambos equipos es eliminar al resto de los oponentes, para ello deberán darles con la pelota sin que bote anteriormente. Cuando un jugador es golpeado, se situará en el otro extremo de la pista, detrás de sus oponentes y también podrá golpearles desde esta zona sin poder ser eliminados. Convirtiéndose así en un prisionero de Azkaban.</p> <p>Cuando un participante coja un balón sin que bote primero, servirá a modo de vida pudiendo salvar a los compañeros que se encuentran en el otro extremo.</p>	
<p>Esquiva la Bludger 2.0. cuatro competidores se pondrán en los extremos, uno de cada casa, que cumplirán el rol de golpeador, y el resto de los participantes en el centro. Con dos pelotas, los golpeadores deberán intentar dar a los participantes que se encuentran en el centro. Cuando un jugador es dado con la pelota sin que bote será “eliminado” y pasará a ser golpeador. Si los jugadores del centro cogen la pelota sin botar, sin ser la de su propio equipo, podrán salvar a los integrantes de su casa que estén eliminados, en caso de que sean dados, ocuparán el puesto del golpeador por el que sean dados.</p>	
Despedida	
Se registran los puntos obtenidos por cada casa	

SESION 5	
Duración: 55 min	Espacio: Patio exterior y aula
<p>Recursos:</p> <p>Churros (Escobas)</p> <p>Conos</p>	

Reglas del Quidditch
Balones (Bludger y Quaffle)
Petos
Imágenes

Entrada

Se les recuerda el uso de ambas pelotas, las normas del Quidditch y los diferentes tipos de jugadores que existen. En esta sesión se hará hincapié en la Snitch Dorada, pelota que es el objetivo de los buscadores.

Al comienzo de la sesión se les explicará que, en un momento de la sesión, decidido por el docente, dirá “*Es hora de encontrar la Snitch Dorada*”.

Previamente se habrá escondido por el patio tres imágenes de la Snitch Dorada (ANEXO), al alumnado que traiga alguna de esas imágenes, se le otorgará un punto a su casa.

Se delimitarán las zonas en función de las condiciones externas como lluvia, compartir patio, etc.

Desarrollo

Todos somos las Snitch. Divididos en las tres casas, cada uno se coloca un peto a modo de “cola”, cada color corresponde a una casa. Los jugadores deberán conseguir quitar la cola a sus oponentes.

Es importante, destacar que no se puede agarrar la cola con la mano, no se puede agarrar ni emplear cualquier tipo de violencia.

Cuando un jugador ya no tenga cola, este irá a la zona de eliminados en la que podrá animar y dar indicaciones a sus compañeros.

El juego finaliza cuando solo queda una persona, esa será la casa ganadora de los *minipuntos*.

Golpe-bola. Se dividirá la clase en dos grupos, formados por dos casas cada grupo. Ambos grupos trabajarán simultáneamente.

Dentro de los dos grupos habrá un jugador de cada casa que ocupará el rol de golpeador.

Cada grupo tendrá un espacio delimitado en el que encontramos un aro colgado, a modo de “portería”.

Los integrantes de cada equipo deberán anotar en el aro para sumar puntos, para que el gol sea válido, anteriormente deben de haber dado, al menos 10 pases. El jugador que posea la Quaffle no podrá moverse y sus oponentes únicamente podrán coger la pelota cuando esta se encuentre en el aire, no puede haber contacto físico, en caso de que lo haya, el balón se dejará en suelo y sacará el equipo contrario.

Los golpeadores de cada equipo deberán lanzar su pelota (Bludger) para noquear a los

jugadores, únicamente puede lanzar la pelota al que tenga la Quaffle, si este es dado, será noqueado y dejará el balón en el suelo para ir a tocar un cono, situado en el centro del campo, en el momento en el que lo toque podrá volver a incorporarse a la actividad.

Cuando un jugador anota un gol, este pasa a ser el golpeador y el golpeador pasa a ser un cazador del equipo correspondiente.

Despedida

Se registran los puntos obtenidos por cada casa

SESION 6

Duración: 55 min

Espacio: Patio exterior y aula

Recursos:

Churros (Escobas)

6 aros colocados en soportes verticales (o colgados en las porterías).

Petos de colores.

Cintas para el pelo de colores para diferenciar los roles dentro del equipo.

1 Quaffle.

3 Bludgers.

Entrada

En esta ocasión se realizarán partidos de *Muggle Quidditch* sin la presencia de la Snitch Dorada para que puedan tener un primer contacto con el *Quidditch* sin tantos estímulos.

Los jugadores hacen un entrenamiento libre con el material repartido por el campo. Así podrán repartirse puestos y preparar jugadas. Se realizarán dos partidos a la vez, uno con el tamaño de la pista de balonmano y otro más pequeño que servirá a modo de entrenamiento.

Desarrollo

Los equipos de 7 jugadores repartirán los roles, 4 cazadores y 3 golpeadores, siendo uno de ellos, a su vez, el buscador. Uno de los cazadores ocupará el rol de guardián.

Se colocarán las pelotas en el centro, tanto la Bludgger como la Quaffle y deberán colocarse en el extremo de su campo. Cuando el docente indique, los jugadores podrán ir corriendo a por las pelotas y comenzará el juego.

Se jugarán tantos partidos como de tiempo en la sesión, teniendo en cuenta que cada partido será de 10 minutos.

Despedida

Se registran los puntos obtenidos por cada casa teniendo en cuenta que:

- Coger la Snitch Dorada: 30
- Anotar: 10
- Ganar el partido: 150

SESIONES 7 Y 8

Duración: 55 min

Espacio: Patio exterior y aula

Recursos:

Churros (Escobas)

6 aros colocados en soportes verticales (o colgados en las porterías).

Petos de colores.

Cintas para el pelo de colores para diferenciar los roles dentro del equipo.

1 Quaffle.

3 Bludgers.

1 Snitch Dorada

Kahoot

Entrada

Por fin pondremos en práctica todo lo aprendido jugando al Quidditch, para ello realizaremos un pequeño torneo entre las diferentes casas. Serán partidos de 10 minutos y posteriormente se rotarán los equipos. El equipo que se encuentre fuera del campo será el encargado de llevar la puntuación y recoger los aros si estos se caen o se mueven.

Antes de comenzar el torneo es importante recordar las normas.

Desarrollo

Los equipos de 7 jugadores repartirán los roles, 4 cazadores y 3 golpeadores, siendo uno de ellos, a su vez, el buscador. Uno de los cazadores ocupará el rol de guardián.

Se colocarán las pelotas en el centro, tanto la Bludgger como la Quaffle y deberán colocarse en el extremo de su campo. Cuando el docente indique, los jugadores podrán ir corriendo a por las pelotas y comenzará el juego.

Se jugarán tantos partidos como de tiempo en la sesión, teniendo en cuenta que cada partido será de 10 minutos.

Despedida

Se registran los puntos obtenidos por cada casa teniendo en cuenta que:

- Coger la Snitch Dorada: 30
- Anotar: 10
- Ganar el partido: 150

Al finalizar se realizará un kahoot para evaluar los conocimientos adquiridos a cerca del Quidditch, siguiendo cuestiones como las preguntadas en el cuestionario de idea previas.

Atención a la diversidad

Es necesario hablar de la inclusión en las aulas y buscar respuesta a las diferentes necesidades que puede tener el alumnado. En la Comunidad de Castilla y León se tiene en cuenta el DECRETO 26/2016, de 21 julio, que define la atención a la diversidad como: el conjunto de actuaciones y medidas educativas que garantizan la mejor respuesta educativa a las necesidades y diferencias de todos y cada uno de los alumnos en un entorno inclusivo.

La atención a la diversidad se establece en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, como un principio fundamental que debe regir toda la enseñanza, con el objetivo de proporcionar a todo el alumnado una educación adecuada a sus características y necesidades, y también como una necesidad que abarca a todas las etapas educativas y a todos los alumnos; es a partir del principio de inclusión como se concibe en esta ley la adecuada respuesta educativa a todos los alumnos, entendiendo que únicamente de ese modo se garantiza el desarrollo de todos, se favorece la equidad y se contribuye a una mayor cohesión social.

El centro cuenta con un Plan de Atención a la Diversidad específico en el que se recalcan todas las medidas tomadas por parte del centro. El alumnado con el que se va a llevar a cabo la Propuesta no requiere de ningún plan específico de atención a la diversidad. En caso de que a lo largo de la unidad te tuvieran que adoptar medidas serían las siguientes:

- Valorar el trabajo individual y el esfuerzo personal en la consecución de objetivos.
- Aplicar la colaboración entre iguales en aquellas actividades que presenten mayor dificultad.
- Adaptar los objetivos y los criterios de evaluación a las características del alumnado.

- En caso de mayor dificultad para la consecución de objetivos, se procederá a la adaptación curricular.

EVALUACIÓN

Díaz (2006) señala que el diagnóstico de lo que el alumno sabe o quiere saber, a través de la evaluación de sus conocimientos, habilidades y disposiciones, permite expresar su capacidad real y motivarse hacia nuevas enseñanzas. El objetivo de estas evaluaciones diagnósticas es conseguirlo.

A lo largo de esta unidad se empleará una evaluación formativa en la que se recogerá el trabajo realizado de forma diaria en clase. Para ello, se emplearán tres métodos de evaluación de la unidad didáctica, en primer lugar, la observación directa durante el desarrollo de las sesiones a modo de **registro anecdótico**, tras la finalización de la unidad y con la información obtenido gracias al registro anecdótico se evaluará mediante una **rúbrica** y, finalmente, el **cuaderno de campo** que el alumnado deberá entregar al final de la unidad didáctica en el que se muestren las diferentes actividades realizadas, el material, el espacio y una pequeña reflexión.

El porcentaje de evaluación con respecto a la unidad será el siguiente:

- Registro anecdótico 20%
- Rúbrica 50%
- Cuaderno de campo 30%

Para realizar la evaluación se empleará una **rúbrica** que evalúe los diferentes ítems de los estándares, contenidos y criterios anteriormente marcados. Para poder completar la rúbrica se deberá emplear la observación directa durante todas las sesiones.

Al finalizar cada sesión a cada casa se le otorgarán los puntos y se hará un recuento de los mismos. Estos puntos se otorgarán en función de quién gane la actividad planteada. También se pueden otorgar puntos por buena actitud y trabajo en equipo y quitar puntos por mal comportamiento, poca deportividad, etc. En cada actividad se otorgarán 10 puntos a la primera casa, 8 puntos a la segunda casa, 5 puntos a la tercera casa y 3 puntos a la cuarta casa, así todos los equipos recibirán puntos en todas las actividades.

Rúbrica:

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL QUIDDITCH

	4	3	2	1
Roles	Conoce el objetivo de su rol, rota en los roles y no se queja por ocupar un determinado rol.	Conoce el objetivo de su rol, aunque se ha observado que ha tenido dudas en alguno de ellos.	Aunque conocía bien su rol, ha ayudado muy poco a sus compañeros.	No ha querido adoptar alguno de los roles y ha entrado en conflicto con sus compañeros.
Toma de decisiones del cazador	Visualiza los huecos libres para avanzar y consigue que su equipo anote. Si se encuentra con algún rival es capaz de fintar.	En general busca huecos libres para avanzar. Alguna vez ha sido capaz de hacer que su equipo anote y de fintar o por lo menos lo ha intentado.	Duda mucho de su rol cuando comienza el juego, lo que provoca no conseguir su objetivo.	No se ha preocupado por aportar su trabajo al grupo.
Toma de decisiones del golpeador	Tiene claro cuáles son los objetivos de los golpeadores y se ha coordinado con otros golpeadores para ocupar mejor los espacios y proteger a sus corredores.	Sabe cuáles son los objetivos de los golpeadores, pero no se ha preocupado por contribuir a conseguirlos junto con los demás golpeadores. Ha priorizado sus acciones individuales.	Apenas ha conseguido noquear a rivales, ni proteger a compañeros, aunque lo ha intentado.	No se ha preocupado por aportar su trabajo al grupo. Le ha dado igual su aportación al grupo.
Trabajo en equipo	Ha sido capaz de proponer ideas para hacer mejorar a su equipo. Además, ha favorecido el buen ambiente del grupo siendo amable, teniendo paciencia y dando ánimos	En pocas ocasiones propone ideas. Además, podía haber sido más amable y dado ánimo a más compañeros y en más momentos.	Adopta una actitud negativa en general con su equipo. No quiere solucionar problemas del juego y no genera buen clima.	Juega de forma individual.
Respeto de normas	Conoce y respeta las normas del juego ya sus compañeros, siendo consciente de cuando se incumple alguna de ellas.	En general, respeta todas las normas tanto de juego como de clase. En ocasiones no respeta al docente o a sus compañeros	No tiene conocimiento de las normas y en ocasiones falta el respeto a algunos de sus compañeros	Suele intentar saltarse las normas para conseguir su objetivo. No tiene interés por respetarlas

Para la valoración de esta plantilla de registro anecdótico se tendrán en cuenta unos indicadores de logro que serán los siguientes:

ACTITUD			
El alumnado sabe que hay que hacer un trabajo continuo, autónomo y responsable para mejorar las características físicas asociadas a la salud, y que esto hay que hacerlo según las posibilidades de cada uno, intentándolo cada día.			
1	2	3	4
No ha mostrado una actitud positiva/ intentado mejorar/ manifestado interés	A menudo no ha mostrado una actitud positiva/ intentado mejorar/ manifestado interés	A menudo ha mostrado una actitud positiva/ intentado mejorar/ manifestado interés	Siempre ha mostrado una actitud positiva/ intentado mejorar/ manifestado interés

RESPECTO			
El alumnado deja de lado la violencia y, cuando se está jugando, además de la deportividad, su valor principal es la satisfacción, la capacidad de mejora y el esfuerzo por encima de los resultados.			
1	2	3	4
No ha cumplido las normas de convivencia	A menudo no ha cumplido las normas de convivencia	A menudo ha cumplido las normas de convivencia	Siempre ha cumplido las normas de convivencia

MOVIMIENTO			
Es capaz de tomar decisiones ajustadas en las cuestiones estratégicas que plantea la situación de los juegos y deportes (acompañamiento, protección, parada del objeto móvil, ocupación de espacios, etc.).			
1	2	3	4
No ha realizado los movimientos adecuados	A menudo no ha realizado los movimientos adecuados	A menudo ha realizado los movimientos adecuados	Siempre ha realizado los movimientos adecuados

TRABAJO EN EQUIPO			
Asume su responsabilidad individual en la actuación grupal, por considerarla imprescindible para alcanzar el objetivo común.			
1	2	3	4

No ha cooperado con sus compañeros /respeto a sus compañeros y al docente / anima a sus compañeros	A menudo no ha cooperado con sus compañeros /respeto a sus compañeros y al docente / anima a sus compañeros	A menudo ha cooperado con sus compañeros /respeto a sus compañeros y al docente / anima a sus compañeros	Siempre ha cooperado con sus compañeros /respeto a sus compañeros y al docente / anima a sus compañeros
---	--	---	--

Cuaderno de campo:

Se tendrá en cuenta que estén todas las sesiones, todos los apartados, su limpieza y el nivel de reflexión del alumnado.