

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: FERIA DE JUEGOS ALTERNATIVOS

LEARNING SITUATION: ALTERNATIVE GAMES FAIR

Autoras:

Mercedes Nadales Lisbona. Universidad de Granada. Correo electrónico: mercedesnadales95@gmail.com.

Susana Serapio Cuenca. Universidad de Granada. Correo electrónico: susannaserapio@gmail.com.

Dolores Yuste Lisbona, Universidad de Granada. Correo electrónico: dolores.yl@gmail.com

Recibido:17.04.2024

Aceptado:10.06.2024

RESUMEN

Actualmente los deportes tienen cabida en el área de Educación Física con el tratamiento pedagógico adecuado. El auge de los deportes alternativos está generando una nueva corriente deportiva, que contribuyen a que la población tenga mayor calidad de vida y salud. El Pinfuvote y Spiribol son juegos alternativos que fomentan los hábitos saludables, siendo una alternativa para ocupar el tiempo de ocio de forma activa.

Palabras clave: juegos alternativos, calidad de vida, salud, tiempo de ocio activa.

ABSTRACT

Sports currently have a place in the area of Physical Education with the appropriate pedagogical treatment. The rise of alternative sports is generating a new sporting trend, which contributes to the population having a better quality of life and health. Pinfuvote and Spiribol are alternative games that promote healthy habits, being an alternative to occupy leisure time in an active way.

Keywords: alternative games, quality of life, health, active leisure time.

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La presente Unidad Didáctica del área de Educación Física, se centra en la puesta en práctica de los aprendizajes obtenidos a lo largo de mi etapa educativa.

La Unidad Didáctica está enfocada a 4.º curso de Primaria de 24 alumnos en la que se trabajan los juegos y deportes alternativos.

El área de Educación Física es imprescindible en la formación integral del alumnado, fomentando el desarrollo físico, emocional, social y cognitivo.

Actualmente vivimos en una sociedad cada vez más sedentaria, por lo que uno de los motivos de este trabajo es promover un estilo de vida activo. A través de los juegos y deportes alternativos, podemos favorecer la motivación del alumnado en la realización de la actividad física.

Según la (OMS, 2016), vivimos en una sociedad cada vez más sedentaria y con un aumento de los niveles de obesidad infantil. Por ello, es esencial que los estudiantes adquieran hábitos de vida activos desde una edad temprana, y sean conscientes de la importancia de la actividad física y la salud.

Esta unidad didáctica se centra en el trabajo de las habilidades motrices a través de los juegos y deportes alternativos, en la que incluye aspectos como la cooperación, trabajo en equipo, toma de decisiones y la autoconfianza. Está orientada a la consecución de los retos del siglo XXI, afrontar un estilo de vida activo y saludable, resolución de conflictos, valoración de la diversidad, entre otros.

Los juegos y deportes alternativos muestran una forma atractiva de fomentar la actividad física entre el alumnado.

El (Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo por el que se establece la ordenación y enseñanzas mínimas de Educación Primaria, 2022) promueve la importancia de la Educación Física para contribuir a la mejora de la calidad de vida, la salud y la formación integral de los individuos. De tal forma, que el diseño de una Unidad Didáctica basada en juegos y deportes alternativos se considera una propuesta necesaria.

Actualmente, el (Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo por el que se establece la ordenación y enseñanzas mínimas de Educación Primaria, 2022) destaca la importancia del Diseño Universal de Aprendizaje, por tanto, en el desarrollo de las sesiones veremos reflejado la inclusión y adaptación a los diferentes ritmos de aprendizaje, teniendo en cuenta las necesidades del alumnado.

Los deportes y juegos alternativos se consideran un instrumento didáctico esencial para los docentes de Educación Física, ya que facilita la participación del alumnado en el aula. (Hortigüela et al., 2017)

Los juegos alternativos que vamos a trabajar a lo largo de la Unidad Didáctica son el Spiribol y el Pinfuvote. El Spiribol lo pueden practicar entre 1 y 4 jugadores, con adversario o sin adversario. El campo es una circunferencia y en el centro se coloca un mástil con una cuerda y la pelota.

Cada jugador tiene que enrollar la pelota en el sentido que hayan elegido, golpeando con una pala, el partido se gana por número de rondas, normalmente se juegan 4 rondas.

El Pinfuvote combina el ping-pong, el fútbol, voleibol y tenis. El juego se realiza en un campo dividido por una red, el objetivo es llevar la pelota al campo contrario y que toque dos veces consecutivas el suelo del campo contrario.

Cada equipo puede dar como máximo tres golpes y tres botes para devolver el balón al equipo contrario.

En el campo del Pinfuvote habrá una zona de saque, una zona trasera y zona delantera. Está permitido golpear el balón con cualquier parte del cuerpo.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Planificación de una feria de juegos alternativos trabajados en clase (Spiribol y Pinfuvote) enfocado a segundo ciclo, 4º de primaria, los alumnos tendrán asignados diferentes roles (Coordinadores, controladores y anotadores) se realizará en las instalaciones del centro educativo, utilizando recursos tecnológicos mediante aplicaciones para el control de equipos y resultados. La clase se organizará en grupos de 4, en los que cada uno tendrá que organizar y preparar un juego en el que se trabaje uno de los deportes vistos en clase. Se llevará a cabo el día 28 de junio, pudiendo participar la comunidad educativa.

CONTEXTUALIZACIÓN

- Grupo de clase: Grupo de 24 alumnos. ACNEAE: alumno con hipoacusia y Síndrome de Down.
- Contexto: Ubicado en Vélez-Málaga (Málaga), se usarán las instalaciones del centro (pabellón y pista en patio). Nivel socioeconómico medio y nivel cultural medio-bajo.
- Centro: Centro de 2 líneas, recogiendo las LGAP del proyecto educativo: igualdad entre hombres y mujeres y uso de las TIC, que usarán en la recogida de resultados. (D.328/2010)

CONCRECIÓN CURRICULAR

Tabla 1.

Concreción curricular

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos	Objetivos
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas...	2.2 2.3	EFI.2. B.1. EFI.2. C.1. EFI.2. C.2 EFI.2. C.4.	CCL5, STEM1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4 CPSAA5, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3	A, B, C, K, M.
3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz...	3.2.b	EFI.2.D.2 EFI.2. D.3. EFI.2. A.2		

ORIENTACIONES COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

2. Los juegos y deportes alternativos del Spiribol y el Pinfuvote requiere que, durante las sesiones, el alumnado sea capaz de aplicar la coordinación óculo-manual y óculo-pédica, tomar decisiones durante la práctica del juego para llevar a cabo sus propias estrategias

3. La adquisición de esta competencia se trabajará en todas las sesiones, ya que uno de los objetivos de las diferentes sesiones será la inclusión educativa, teniendo en cuenta el diseño universal de aprendizaje, el respeto entre los alumnos, fomentar el juego limpio, la confianza en sí mismos, entre otros.

METODOLOGÍA

El (RD 157/2022, 2022), requiere que las propuestas metodológicas se basen en metodologías activas, como el aprendizaje cooperativo. Se fomentará el desarrollo de la autonomía, el trabajo individual y cooperativo. Las estrategias estarán enfocadas a la iniciativa personal, la participación, los juegos grupales y la colaboración.

Usaremos modelos metodológicos consolidados, como el aprendizaje cooperativo, en la que un grupo de alumnos tendrán que unirse para conseguir un objetivo común. De esta forma favoreceremos la autoeficacia e inteligencia emocional. (Pérez Pueyo et al., 2021) La educación deportiva, en la que trabajaremos los deportes y juegos alternativos, implicando al alumnado en la asignación de diferentes roles, pudiendo así, vivenciar la práctica físico deportiva desde diferentes puntos de vista. (Javier Fernández-Rio & Antonio Méndez-Giménez, 2016) (Pérez Pueyo et al., 2021)

Se llevará a cabo el estilo cognoscitivo, en el que se facilita el aprendizaje significativo a través de la experimentación motriz y la indagación. Lo utilizaremos para el aprendizaje de la iniciación de los deportes alternativos propuestos en la Unidad Didáctica, a través del descubrimiento guiado y la resolución de problemas, en el que los alumnos tendrán que resolver una situación, y al final de clase se hará una reflexión. (Edgar David Sánchez-Encalada, 2020)

En las sesiones se practicará estos estilos, por ejemplo, en la manera de golpear con la pala, desplazamientos y diferentes necesidades para resolver la situación del juego. Siguiendo la aportación de (Edgar David Sánchez-Encalada, 2020) utilizaremos los siguientes estilos:

1. Descubrimiento guiado realizando preguntas en las que se produzca una progresión en la enseñanza de los gestos técnicos. En la reflexión se harán preguntas como: ¿de qué forma os ha resultado más fácil golpear con la pala? ¿con qué parte del cuerpo os ha resultado más fácil jugar al Pinfuvote?
2. La resolución de problemas en la que se planteará preguntas que tendrá varias respuestas correctas para la enseñanza de la táctica.

Según (Sáenz-López, 2011) las actividades se pueden realizar de forma global, en este caso, usaremos la estrategia global pura, global polarizando la atención y modificando la situación real de juego.

En las sesiones de familiarización de los juegos y deportes utilizarán la indagación o búsqueda, en la que el alumnado tendrá un papel activo y nos permitirá individualizar la enseñanza. La asignación de tareas la utilizaremos en aquellas sesiones en las que tendrán que golpear o lanzar el balón de una manera determinada.

Estrategias docentes

- Rutinas: realizaremos siempre la misma rutina, una vez que el alumnado llega a la pista de Educación Física, realizaremos una asamblea, en la que comentaremos los saberes de la clase anterior, una explicación lo que trabajaremos en la sesión. Posteriormente, realizarán el calentamiento, tendrán adquiridos calentamientos diferentes para que ellos puedan realizarlo de manera autónoma. Después de cada juego, volverán siempre al punto de encuentro. Finalmente, en la vuelta a la calma realizaremos un juego motivador para finalizar y una reflexión.
- Estrategias para la tarea: de forma general, los juegos y actividades evolucionarán desde lo más simple a lo más complejo.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En Educación Física, trabajaremos la diversidad desde el enfoque del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), considerándose un concepto clave para la inclusión de todo el alumnado, y tengan la igualdad de oportunidades de participar en la práctica de las actividades de cada sesión.

En 4º de Primaria, hay un alumno con hipoacusia, síndrome de down y alumnos con diferentes ritmos de aprendizaje, por tanto, utilizaremos diferentes recursos y materiales didácticos para adquirir la enseñanza de los diferentes juegos y deportes alternativos que trabajaremos en esta Unidad Didáctica.

Transmitir al alumnado la importancia de algunos de los objetivos que plasma el (RD 157/2022, 2022), como comprender y respetar las diferencias entre las personas o la igualdad de derechos y oportunidades, al igual que la importancia de la educación física para el desarrollo social y personal, es clave para que comprendan que una atención personalizada y la integración del alumnado es esencial para el buen funcionamiento del área de Educación Física.

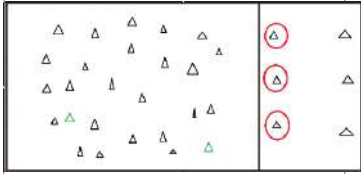
Las adaptaciones para hacer frente a una mejora de la participación y atención a la diversidad, la veremos desde la organización del material, realización del calentamiento y dentro de la parte principal de la sesión.

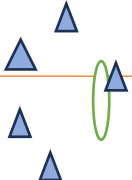
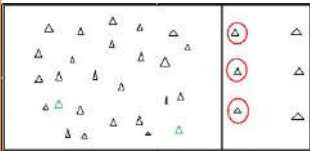
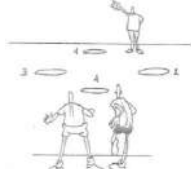
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

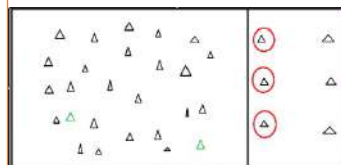
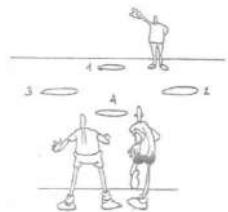
Objetivos:

1. Practicar la coordinación óculo-manual.
2. Desarrollar la percepción espacial.
3. Fomentar la autonomía en el juego.
4. Comprender las reglas básicas de ambos deportes.
5. Adquirir habilidades individuales y en equipo.
6. Fomentar el aprendizaje cooperativo y la importancia del Fair Play.

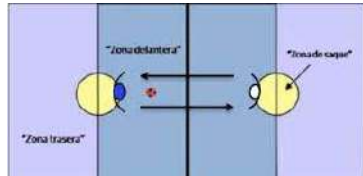
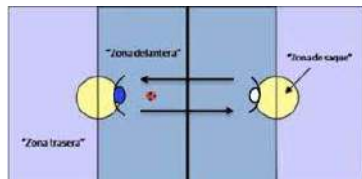
Sesión 1. Familiarización Spiribol		
Fecha	Curso	N.º sesión
6/10/2023	4º de Primaria	1
Actividades		
Parte inicial o activación 10'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Explicación breve del deporte alternativo que vamos a practicar, el Spiribol. Calentamiento en grupos de trabajo con aro como	Los alumnos se organizan en pequeños grupos, un alumno será el capitán y otro compañero el ayudante. Girarán un aro, el tiempo que dure el giro del aro es la duración del ejercicio del	

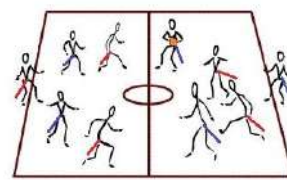
cronómetro. Realizarán de forma dinámica, movilidad de tobillo, cadera etc.	calentamiento.	
Juego de activación: etiquetado "virus loco" En gran grupo, realizaremos un corro para elegir a 2 etiquetadores mediante el cono flip, lo giraremos dos veces.	2 etiquetadores tendrán el "virus" si pillan a uno de los compañeros tendrán que ir a una zona delimitada llamada "hospital" donde encontrarán a 3 compañeros que serán médicos, para salvarse, los médicos lanzarán una pelota de goma espuma al compañero contagiado, Una vez salvado, cambiarán el rol, los contagiados serán médicos y los médicos podrán ir a la pista de juego.	
Parte Principal 25-30'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Familiarización individual y por parejas con palas.	Los alumnos se organizarán por parejas, irán caminando por toda la pista, con una pala y una pelota pequeña, el docente intervendrá para guiar sobre qué tipo de toque tienen que hacer. Practicarán al derecho, del revés y contra la pared.	
"¡Que no caiga!"	En grupos de 4, habrá una fila de "rey o reina" y otra de "luchadores" El objetivo es que la pelota no caiga, al equipo que se le caiga tres veces, pierde. Si ganan los luchadores pasarán a ser rey o reina y si pierden los reyes o reinas pasaran a ser luchadores. Con una pelota, tendrán que pasarla de forma aleatoria sin que se caiga, para practicar con el uso de las palas diferentes toques y el uso de toma de decisiones.	
Vuelta a la calma 5'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Estiramientos y reflexión final.	En un corro alrededor del punto de encuentro, realizaremos estiramientos y una reflexión sobre la mejor forma de golpear con la pala, o diferentes estrategias que hayan usado durante la sesión.	

Sesión 2. Spiribol por parejas		
Fecha	Curso	N.º sesión
8/10/2023	4º de Primaria	2
Actividades		
Parte inicial o activación 10'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Explicación de las reglas básicas del Spiribol. Calentamiento en grupos de trabajo con aro como cronómetro o cono flip.	Los alumnos se organizan en pequeños grupos, un alumno será el capitán y otro compañero el ayudante. Girarán un aro, el tiempo que dure el giro del aro es la duración del ejercicio del calentamiento.	
Juego de activación: etiquetado "virus loco" En gran grupo, realizaremos un corro para elegir a 3 etiquetadores mediante el cono flip.	3 etiquetadores tendrán el "virus" los alumnos pillados tendrán que ir a una zona del "hospital" donde encontrarán a 4 compañeros médicos. Misma dinámica del juego en la sesión 1. Variante: aumentamos la complejidad, mayor número de etiquetadores.	
Parte Principal 25-30'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Spiribol 1x1	Los alumnos se agruparán por parejas, y practicarán el golpeo en situación real de juego, cada uno tendrá que intentar enrollar la cuerda para un lado determinado, previamente decidido por el alumno. Cada cierto tiempo, el docente parará el juego y rotarán en el sentido de las agujas del reloj para jugar contra otro compañero.	
Vuelta a la calma 5'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Reto grupal y reflexión	Colocaremos un aro a una determinada distancia, un miembro de cada pareja tendrá que meter la pelota en el aro golpeándola con la pala.	

Sesión 3. Spiribol colaboración-oposición		
Fecha	Curso	N.º sesión
10/10/2023	4º de Primaria	3
Actividades		
Parte inicial o activación 10'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Calentamiento en grupos de trabajo con aro como cronómetro o cono flip.	Los alumnos se organizan en pequeños grupos, un alumno será el capitán y otro compañero el ayudante.	
Juego de activación: etiquetado "virus loco" En gran grupo, elegimos 4 etiquetadores mediante el cono flip.	4 etiquetadores tendrán el "virus" tendrán que ir a una zona delimitada llamada "hospital" donde encontrarán a 5 compañeros que serán médicos.	
Parte Principal 25-30'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Se recordará las reglas básicas del juego. Spiribol 2x2	Se realizará un pequeño torneo en el que jugarán un 2x2. Cada cierto tiempo, se parará el juego y los ganadores jugarán contra otros ganadores y los perdedores tendrán que jugar con otros que hayan perdido, si ganan podrán subir de nivel.	
Vuelta a la calma 5'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Reto grupal y reflexión	Volveremos a colocar el aro a una determinada distancia, esta vez, lanzarán la pelota los compañeros que no lo hicieron en la sesión anterior.	

Sesión 4. Familiarización Pinfuvote

Fecha	Curso	N.º sesión
13/10/2023	4º de Primaria	4
Actividades		
Parte inicial o activación 10'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Calentamiento en gran grupo.	Desde la línea de la pista, se realizará el calentamiento dinámico, un alumno será el entrenador y otro el ayudante, que llevarán esta parte de la sesión. Cada día lo hará diferentes compañeros.	
Juego de los 10 pases	El grupo se dividirá en 4 equipos, de 6 alumnos, organizados en dos campos, tendrán que realizar 10 pases seguidos sin que el otro grupo intercepte el balón. Obtendrán 1 punto cada vez que lo consiguen.	
Parte Principal 25-30'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Explicación del deporte que veremos en las próximas sesiones. Pinfuvote 1+1 Variantes: puede golpear con cualquier parte del tren superior.	Los alumnos se colocarán en un lado de la pista, que estará dividida por una red, dentro de un espacio delimitado, los alumnos practicarán el deporte de forma cooperativa, tendrán que realizar 15 pases.	
Pinfuvote 1x1	Organizados de la misma manera que en la actividad anterior, pero estableciendo puntos, si el balón sale fuera o bota dos veces en el mismo campo, se consigue un punto. Cada cierto tiempo, rotarán de lugar para jugar con otros compañeros.	
Vuelta a la calma 5'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Estiramientos y reflexión	Se realiza estiramientos y se reflexionará de manera grupal sobre las diferentes experiencias en el juego.	

Sesión 5. Pinfuvote 2x2 y 3x3		
Fecha	Curso	N.º sesión
15/10/2023	4º de Primaria	5
Actividades		
Parte inicial o activación 10'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Calentamiento en gran grupo	Misma organización que en la sesión anterior.	
Juego de 10 pases Variantes: todo el grupo tiene que tocar el balón	El grupo se dividirá en 4 equipos, de 6 alumnos, organizados en dos campos, tendrán que realizar 10 pases seguidos sin que el otro grupo intercepte el balón.	
Parte Principal 25-30'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Explicación de las reglas básicas del Pinfuvote. Pinfuvote 2x2 Variante: solo se puede golpear con el tren inferior.	Los alumnos se organizan por parejas, que deberán coordinarse durante el juego para jugar un 2x2. Tendrán que conseguir que el balón salga fuera del campo o bote dos veces en el mismo para conseguir punto. Se explicará la zona de ataque y de defensa.	
Pinfuvote 3x3 Variante: se puede golpear con las manos y los pies.	En el mismo espacio del campo, jugaran un 3x3, con las mismas reglas, se colocarán ocupando la parte defensiva y de ataque utilizando la estrategia que consideren más oportuna. Rotarán cada cierto tiempo.	
Vuelta a la calma 5'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Estiramientos y reflexión	Se hará reflexión sobre de qué forma les ha resultado más fácil (óculo-manual u óculo-pédica) la coordinación con su compañero y la importancia del fair play.	

Sesión 6. Pinfuvote situación real de juego		
Fecha	Curso	N.º sesión
17/10/2023	4º de Primaria	6
Actividades		
Parte inicial o activación 10'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Calentamiento en gran grupo	Misma organización que en la sesión anterior.	
Juego de los 12 pases Variantes: todo el grupo tiene que tocar el balón, aumento del número de pases y no se puede repetir pase con la misma persona.	El grupo se dividirá en 2 equipos, de 12 alumnos, organizados en 1 campo, tendrán que realizar 10 pases seguidos sin que el otro grupo intercepte el balón.	
Parte Principal 25-30'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Pinfuvote 4x4 Variantes: se puede golpear con cualquier parte del cuerpo. Pueden elegir la rotación o cambiar jugador para el saque.	Distribuidos en 3 campos, jugarán un 4x4 para llegar a la progresión del juego final en situación real de 6 jugadores. Deben distribuirse en las zonas defensivas y de ataque.	
Mini torneo de Pinfuvote	Organizados en situación real de juego, 6x6, se colocarán 3 en la zona defensiva y 3 en la zona de ataque, dispondremos de 2 campos, y se jugará una semifinal y la final.	
Vuelta a la calma 5'		
Actividad	Organización	Representación gráfica
Reflexión y estiramientos	Reflexión sobre los juegos y deportes alternativos que hemos visto, valores deportivos y experiencias.	

Sesión 7 y 8. ¡Cuenta regresiva al espectáculo! Nos preparáramos para la feria de juegos alternativos.	Preparación Feria de juegos alternativos Activación: Calentamiento dinámico en grupos, juego de persecución con balón. Estructuración: Alumnos organizados en 6 grupos de 4 alumnos cada uno. Cada grupo tendrá asignado uno de los deportes (Spiribol y Pinfuvote) tendrán que preparar un juego de dicho deporte para llevarlo en práctica en la feria de los juegos. Además, cada grupo se le asignará el tipo de acción que deberán trabajar (cooperación, oposición y oposición colaboración) Cada alumno tendrá un rol específico (2 controladores y ayudantes, 2 coordinadores y 2 anotadores) ningún rol es más importante que otro, deben trabajar en grupo. Tendrán toda la sesión para la preparación del juego, pueden ser juegos inventados que trabajen ese juego alternativo o a través de ideas que hayan visto durante las clases de EF. En la siguiente sesión, practicaremos la tarea, cada grupo mostrará las actividades elegidas y montaremos la organización de la feria. Vuelta a la calma: reflexión y aportación de ideas de los demás compañeros, mostrando ayuda mutua.
Tarea competencial. ¡Nos vamos a la feria de juegos alternativos!	Activación: Preparación por estaciones de la feria del juego, cada alumno con su rol específico. Organización de materiales, seguridad y espacios. Abrimos la feria y damos la bienvenida a la comunidad educativa participativa. Estructuración: Cada grupo recibirá un grupo de alumnos del curso de 2º ciclo, en el que podrán unirse maestros/as. Los coordinadores explicarán las reglas básicas y la normativa del juego preparado. Los ayudantes y controladores se ocuparán de organizar al grupo, la seguridad, normativa y controlar el ritmo de juego. Por último, los anotadores, que se encargarán de registrar los resultados de cada juego (app scoreboard). Vuelta a la calma: Finalizamos la feria de los juegos alternativos, cada grupo completa una rúbrica de autoevaluación.

EVALUACIÓN

La evaluación que se va a llevar a cabo será formativa, en la que evaluaremos el progreso del alumnado.

Permite al alumnado alcanzar un alto grado de autonomía, llegando a la posibilidad de la calificación dialogada y auto calificación mediante los instrumentos de evaluación de autoevaluación (Anexo I) y coevaluación (Anexo II).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOE-A-2022-3296 Real decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación primaria. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296>

Fernández-Río, J. (2016). *El aprendizaje cooperativo: modelo pedagógico para educación física*. Redalyc.org. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345743464040>

Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, A., & Fernández-Río, J. (2017). *Implantación de las competencias: Percepciones de directivos y docentes de educación física*. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de La Actividad Física y Del Deporte*, 17(66), 261–281. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2017.66.004>

OMS. (2016). *Obesidad y sobrepeso*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight>

Pérez Pueyo, A., Hortigüela, D., & Fernández-Río, J. (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física : qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León: Servicio de Publicaciones, 2021. <http://hdl.handle.net/10612/13251>

Sáenz-López Buñuel, P. (2011). *Educación Física y su Didáctica. Manual para el maestro*. Wanceulen. Sevilla.

Sánchez-Encalada, E. D., Ávila-Mediavilla, C. M., García-Herrera, D. G., & Bravo-Navarro, W. H. (2020). *El proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación física en época de pandemia*. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, 5(11), 455-467. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i11.1936>

ANEXOS

Tabla 2.

Anexo I. Autoevaluación.

Reflexiona.	10 puntos	8 puntos	6 puntos	4 puntos	Puntos totales
Juegos y deportes alternativos: - Realizo los juegos respetando las normas. - He conseguido los objetivos del juego. - Pienso antes de jugar. No juego por jugar.	Cumpro 3	Cumpro 2	Cumpro 1	No cumpro ninguna	
Toma de decisiones: - Pienso antes de tomar decisiones. - Intento tomar buenas decisiones para conseguir el objetivo. - Analizo diferentes opciones para conseguir el objetivo.	Cumpro 3	Cumpro 2	Cumpro 1	No cumpro ninguna	
Ideas y acuerdos: - Propongo ideas en las reflexiones de clase sobre el juego. - Participo, escucho, apporto ideas cuando hay que llegar a un acuerdo. - Cedo cuando es necesario para llegar a un acuerdo.	Cumpro 3	Cumpro 2	Cumpro 1	No cumpro ninguna	
Respeto los resultados y diferentes roles: - He ganado y no me burlo de mis compañeros. - Pierdo y no me enfado con mi equipo ni con el contrario. - Respeto los diferentes roles	Cumpro 3	Cumpro 2	Cumpro 1	No cumpro ninguna	
¿Qué podrías mejorar?					

Tabla 3.

Anexo II. Coevaluación.

Alumno que evalúa:	Alumno evaluado:			
Criterios	1-2 puntos	3-5 puntos	6-8 puntos	9-10 puntos
Toma de decisiones	Toma decisiones inapropiadas que afectan al juego.	Toma algunas decisiones adecuadas, pero es indeciso	Toma decisiones adecuadas en algunas situaciones.	Casi siempre toma buenas decisiones favoreciendo el éxito del juego.
Habilidades	Tiene dificultades en realizar las habilidades básicas del juego.	Demuestra habilidades básicas, pero algunas no las realiza bien.	Ejecuta las habilidades de forma correcta en la mayoría de las veces.	Realiza bien todas las habilidades favoreciendo al equipo.
Respeto de resultados	No respeta los resultados y tiene un comportamiento negativo.	A veces muestra respeto, pero en ocasiones es sensible en cuanto a los resultados.	De forma general muestra respeto, aceptando victorias y derrotas.	El alumno siempre respeta los resultados fomentando un comportamiento deportivo positivo.
Roles y responsabilidad	No cumple sus roles y responsabilidades.	A veces cumple roles, pero muestra inseguridad	Cumple la mayoría de los roles y responsabilidades contribuyendo al equipo.	Cumple todos los roles y responsabilidades.