



Universidad
**Católica de
Valencia**
San Vicente Mártir

UNIDAD DIDÁCTICA GAMIFICADA DE
PILOTA VALENCIANA MEDIANTE EL
USO DE LAS TICS, EL APRENDIZAJE
COOPERATIVO Y UN ESCAPE
ROOM

Presentado por:

D. HÉCTOR IBIZA FIGUERES

Dirigido por:

D^a MARÍA DE LAS HUERTAS GONZÁLEZ SERRANO

Valencia, a 5 de Junio de 2020

Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación

Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación

Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mi agradecimiento a cada uno de los profesores que he tenido la suerte de tener en el Máster, pero sobre todo a mi tutora en este trabajo, la cual me ha ayudado mucho aportándome ideas e indicaciones de los pasos a seguir.

También quiero agradecer a los trabajadores y profesores del IES Montdúver que me han tratado como uno más en el período que he estado realizando las prácticas.

Sin olvidar a mis padres y familiares, por su apoyo y presencia incondicional, tanto en los buenos como en los malos momentos.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	19
1. INTRODUCCIÓN	21
II. MARCO TEÓRICO	23
2. MARCO TEÓRICO	25
2.1. Aprendizaje cooperativo.....	25
2.1.1. Definición de aprendizaje cooperativo	26
2.1.2. Elementos para la cooperación	27
2.1.3. Educación física y aprendizaje cooperativo	28
2.2. TICS en la educación secundaria	31
2.2.1. TICS en el área de educación física.....	32
2.2.2. Gamificación	34
2.3. Pilota valenciana.....	35
2.3.1. Modalidades	35
2.3.2. Valores.....	38
2.3.3. Juegos modificados	40
III. OBJETIVOS	43
3. OBJETIVOS	45
3.1. Objetivos generales.....	45
3.2. Objetivos específicos	45
IV. METODOLOGÍA	47
4. METODOLOGÍA.....	49
4.1. Fase de análisis	49
4.2. Fase de diseño.....	50
4.3. Fase de implementación	50

4.4. Fase de evaluación.....	50
V. PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA	51
5. PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA DE PILOTA VALENCIANA GAMIFICADA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO Y LAS TIC. 53	
5.1. Contextualización	53
5.1.1. Centro y lugar donde se llevará a cabo la unidad didáctica.....	53
5.1.2. Alumnos	54
5.1.3. Instalaciones	55
5.1.4. Marco legal	57
5.2. Situación de la Unidad Didáctica en la programación didáctica	57
5.3. Justificación de la temporalización.....	59
5.4. Objetivos.....	60
5.4.1. Objetivos generales de la ESO	60
5.4.2. Objetivos específicos del área de educación física.....	62
5.4.3. Objetivos didácticos	62
5.5. Competencias básicas	63
5.6. Contenidos	64
5.7. Criterios de evaluación	65
5.8. Indicadores de logro	66
5.9. Cuadro relacional de los elementos curriculares	69
5.10. Metodología.....	73
5.10.1. Aprendizaje cooperativo.....	74
5.10.2. Uso de las TICS	74
5.10.3. Elementos transversales.....	75
5.10.4. Atención a la diversidad	76

5.11. Desarrollo unidad didáctica	76
5.12. Planteamiento de las sesiones	81
5.13. Evaluación	82
5.14. Adaptación al COVID 19	84
VI. CONCLUSIONES	87
6. CONCLUSIONES.....	89
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
8. ANEXOS	95
Anexo 1. Temporalización de las sesiones	95
Anexo 2. Sesiones	101
Anexo 3. Webquest	116
Anexo 4. Cuestionario pre-test y post-test.....	117
Anexo 5. Cuestionario coevaluación alumnado	118
Anexo 6. Plantilla evaluación guante de pilota valenciana	119
Anexo 7. Hoja de control sesiones prácticas	120
Anexo 8. Plantilla evaluación Webquest.....	121
Anexo 9. Plantilla evaluación implicación y participación	122
Anexo 10. Grados de consecución de los criterios de evaluación.....	123
Anexo 11. Plantilla puntuación sesiones	124

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Alumnos IES Montdúver curso 2019-2020.....	54
Tabla 2. Temporalización anual educación física en 3º ESO.....	58
Tabla 3. Calendario UD pilota valenciana.....	59
Tabla 4. Cuadro relacional de los elementos curriculares	69
Tabla 5. Desarrollo Unidad Didáctica	76
Tabla 6. Temporalización de las sesiones	82
Tabla 7. Criterios de calificación.....	84

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Factores clave de una clase cooperativa. Fuente: Elaboración propia.....	27
Figura 2. Valores en educación física. Fuente: Elaboración propia	29
Figura 3. Modalidades de pilota valenciana. Fuente: Elaboración propia.....	38
Figura 4. IES Montdúver de Xeraco. Fuente: Página Web del centro	54
Figura 5. Gimnasio IES Montdúver de Xeraco. Fuente: Elaboración propia.....	56
Figura 6. Pista polideportiva exterior IES Montdúver de Xeraco. Fuente: Elaboración propia.....	56
Figura 7. Almacén de material del gimnasio. Fuente: Elaboración propia	56
Figura 8. Vestuarios del gimnasio. Fuente: Elaboración propia.....	57
Figura 9. Aula multiusos del IES Montdúver de Xeraco. Fuente: Elaboración propia..	57

RESUMEN

La pilota valenciana es un deporte autóctono de la Comunidad Valenciana, que transmite una serie de valores a los alumnos. Sin embargo, para despertar el interés por este tipo de deporte al alumnado y crear un aprendizaje significativo, es necesario utilizar metodologías como el aprendizaje cooperativo y la gamificación. Es por ello, que los objetivos del presente trabajo son: (1) recopilar información sobre el aprendizaje cooperativo, la gamificación, el uso de las TICS en la educación secundaria y la pilota valenciana; y, (2) diseñar una Unidad Didáctica gamificada dirigida a los alumnos de 3º de la ESO del IES Montdúver de Xeraco. Con ello, se pretende enseñar al alumnado diferentes modalidades de pilota valenciana a través de los valores y gestos técnico-tácticos que lo diferencian de otros deportes, mediante un aprendizaje cooperativo, utilizando las TICS para facilitar los contenidos, y con una gamificación que facilita que las sesiones estén enlazadas entre sí. La programación, consta de seis sesiones prácticas que se desarrollaran íntegramente en el IES Montdúver, con materiales y actividades innovadoras para fomentar la motivación del alumnado, y su interés por la asignatura. Además, finalmente, debido a la situación en la cual nos encontramos en estos días por el COVID19, se ha realizado un apartado con adaptaciones para que los alumnos puedan realizar la Unidad Didáctica desde sus casas.

PALABRAS CLAVE:

Pilota valenciana, TICS, aprendizaje cooperativo, gamificación, juegos modificados, escape room, educación física.

RESUM

La pilota valenciana és un esport autòcton de la Comunitat Valenciana, que transmet una sèrie de valors als alumnes. Llavors, per a despertar l'interès per aquest tipus d'esport a l'alumnat i crear un aprenentatge significatiu, és necessari utilitzar metodologies com l'aprenentatge cooperatiu i la gamificació. És per això, que els objectius del present treball són: (1) recopilar informació sobre l'aprenentatge cooperatiu, la gamificació, la utilització de les TICS en l'educació secundària i la pilota valenciana; i, (2) dissenyar una Unitat Didàctica gamificada dirigida als alumnes de 3r de la ESO de l'IES Montdúver de Xeraco. Amb això, es pretén ensenyar a l'alumnat diferents modalitats de pilota valenciana a través dels valors i gestos tècnic-tàctics que el diferencien d'altres esports, mitjançant l'aprenentatge cooperatiu, utilitzant les TICS per a facilitar els continguts, i amb una gamificació que facilita que les sessions estiguen enllaçades entre si. La programació, consta de sis sessions pràctiques que es desenvoluparan íntegrament a l'IES Montdúver, amb materials i activitats innovadores per a fomentar la motivació de l'alumnat i el seu interès per la assignatura. A més, finalment, degut a la situació en la que ens trobem avui en dia per el COVID19, s'ha realitzat un apartat amb adaptacions per a que els alumnes realitzen la Unitat Didàctica des de les seves pròpies cases.

PARAULES CLAU:

Pilota valenciana, TICS, aprenentatge cooperatiu, gamificació, jocs modificats, escape room, educació física.

ABSTRACT

“Pilota Valenciana” is a native sport from Valencia (Spain) which transmits some values to students. So, in order to awake students’ interest in this kind of sport and create a notable learning, it is necessary to use some methodologies such as cooperative learning and gamification. Therefore, the objectives of this paper are: (1) gather information about cooperative learning, the use of ICT in secondary education and “pilota valenciana”; and also (2) designing a gamified Didactic Unit for students of the 3rd year of secondary school (3rd ESO) at IES Montdúver, a high school in Xeraco. Therewith, the objective is teaching students about different modalities of “pilota valenciana” through some values and technical-tactical movements that makes it different from the rest, by using a cooperative learning with ICT tools in order to facilitate the contents and a gamification which makes easier tie the sessions together. The program consists of six practical sessions that will be fully developed at the IES Montdúver, with innovative materials and activities to encourage student’s motivation and interest in the subject. On account of Covid-19 situation, a section has been carried out, it includes some adaptations with the purpose of students can do the Didactic Unit at home.

KEY WORDS:

Pilota valenciana, ICT, cooperative learning, gamification, modified games, escape room, phyfysical education.

I. INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo cooperativo nace a partir de los principios de la Escuela Nueva, creada por John Dewey a finales del siglo XIX. La cooperación forma parte de nuestras vidas desde que nacemos, ya que se le da desde muy pronto una vital importancia en el contexto educativo, sirve para poder resolver unos problemas mediante la interacción con compañeros. Al trabajo cooperativo se le une la aparición de las TICS que hacen que podamos resolver cualquier problemática en el menor tiempo posible y son imprescindibles para cualquier alumno. Por otra parte, a estos dos conceptos se le une la pilota valenciana, deporte únicamente practicado en la Comunidad Valenciana, cuya técnica, táctica y valores destacan por tener un mecanismo esencial para que un alumno se enamore y lo practique.

El TFM, consistirá en una Unidad Didáctica de pilota valenciana gamificada, destinada al alumnado de 3º de la ESO del IES Montdúver de Xeraco. Está programación se realizará íntegramente en el centro docente, constará de seis sesiones para cada grupo y se desarrollará al principio del segundo trimestre, entre los meses de Enero y Febrero. Se pretende que, en las sesiones, los alumnos puedan aplicar diferentes metodologías para combinar la aplicación de las TICS mediante un trabajo cooperativo entre los alumnos para mejorar algunos gestos técnico-tácticos de la pilota valenciana. Para el aprendizaje de algunos gestos específicos de esta modalidad deportiva se utilizarán nuevas perspectivas curriculares como algunos juegos modificados de Devís y Peiró. Además, también es de vital importancia el uso de las nuevas tecnologías para que los alumnos puedan visualizar y analizar diferentes gestos motrices. Por otra parte, el uso de las nuevas tecnologías permite al alumno recibir un feedback instantáneo y realizar diferentes tareas de evaluación mediante el uso de las Tablets electrónicas. Para finalizar, los alumnos tendrán que realizar una Webquest de todos los contenidos aprendidos durante las sesiones.

Por otra parte, mediante una búsqueda bibliográfica y documental, se ha realizado el marco teórico, dividido en tres bloques diferenciados y que se han comentado anteriormente: primero unos conceptos sobre el aprendizaje cooperativo, seguidamente unas ideas de la aplicación de las TICS en la educación secundaria y la utilización de

gamificaciones, y, por último, se verán diferentes contenidos relacionados con la pilota valenciana.

Una vez visto todo esto, se pasará al proyecto, donde primero se observará la contextualización del centro docente con las características, normativa y leyes que amparan la programación educativa. Continuando, se puede observar la situación de la unidad didáctica durante toda la programación de 3º de la ESO, y los objetivos, los cuales se han dividido en tres apartados según sean: generales de la etapa educativa, específicos del área de educación física y los didácticos que son los que se pretenden cumplir con esta Unidad Didáctica. Siguiendo el índice, también se pueden observar los elementos básicos de cualquier programación y que las hacen diferente del resto, como son las competencias, contenidos, criterios de evaluación, indicadores de logro y la metodología. Por último, aparecen las seis sesiones de la programación, las cuales también han podido ser adaptadas en tareas en otro apartado para que los alumnos las puedan realizar en caso de que no puedan asistir al centro por el estado de alarma.

El tema se ha elegido debido a que para impartir los contenidos de pilota valenciana muchos docentes se limitan a realizar actividades muy básicas y poco motivantes para los alumnos. Combinando todos los conceptos que se verán en esta Unidad Didáctica, se han realizado unas sesiones con unas características muy diferenciadas que pueden favorecer a que el alumnado aprenda y se interese por la pilota valenciana.

II. MARCO TEÓRICO

2. MARCO TEÓRICO

Para comprender en que se va a basar el trabajo de fin de master es necesario dividirlo en tres bloques claramente diferenciados. El primer bloque se basará en el aprendizaje cooperativo, se explicará una pequeña contextualización, algunas definiciones, los elementos que lo forman... El segundo bloque se basará íntegramente en el uso de las TICS en la educación y más explícitamente en el área de educación física con algunos elementos como la gamificación. Para finalizar, el último bloque consiste en la pilota valenciana, se explicarán las modalidades, los valores y algunos juegos modificados para aprender su técnica-táctica.

2.1. Aprendizaje cooperativo

Para empezar, según Vera (2009) la idea de aprendizaje cooperativo surge sobre el siglo XVI con la aparición de algunos pedagogos como Owen o Furier, que empiezan a cuestionar sobre la teoría de enseñar a otros para aprender entre iguales. Estos pensamientos fueron aplicados posteriormente en el siglo XVIII y XIX en algunas escuelas por los considerados padres del cooperativismo, Francis Parker y John Dewey, siendo este último el que más relevancia tuvo en el tiempo. Dewey se centró parte de su vida en elaborar métodos científicos para recoger las funciones y los procesos de la cooperación grupal, dejándolo todo redactado en el año 1916 en su libro *Democracia y Educación*, además es considerado el fundador de la Escuela Nueva que tenía como principio fundamental el cooperativismo.

Pero no es hasta entrar plenamente en el siglo XX cuando el aprendizaje cooperativo empieza a difundirse en Estados Unidos y según Serrano, Pons y Ruiz (2007), se debió a que es un país donde conviven una gran cantidad de culturas y en las aulas el cooperativismo fomentaba la interacción entre los alumnos para una mejora del aprendizaje en detrimento de la concepción clásica de aprendizaje individualista, monótono y basado en la memorización.

2.1.1. Definición de aprendizaje cooperativo

Cooperación puede parecer un término muy específico, pero repasando la gran cantidad de autores que han realizado estudios sobre este concepto, se puede ver que es un tema muy general y que en cada etapa histórica se le atribuyen unas características y unas perspectivas diferentes para cada autor. A continuación, se pasará a ver algunas definiciones que se han propuesto de aprendizaje cooperativo (AC en adelante) por diferentes autores a lo largo de la historia.

De forma general, la Real Academia Española (2014), define cooperar a la acción de obrar juntamente con otro u otros para la consecución de un fin común, favorable a los intereses de alguien.

Por otra parte Slavin (1999), considerado uno de los precursores en la investigación sobre el AC lo define como una serie de métodos de enseñanza en los que los alumnos trabajan en grupos pequeños para ayudarse a aprender entre ellos. Se espera que los alumnos se ayuden, discutan y se evalúen entre sí para poder superar todos los problemas de comprensión que el profesor les plantea.

Sin embargo, poco tiempo después aparecen otros autores también muy destacados en la investigación del AC, para Johnson, Johnson y Stanne (2000), es un término muy genérico con el cual se hace referencia a un buen número de métodos para organizar y conducir la enseñanza en el aula. En concreto, ellos plantean que el AC debe ser entendido como un continuo de métodos de aprendizaje desde lo más directo (técnicas) hasta lo más conceptual (marcos de enseñanza o macro-estrategias).

Pasando a ver unas definiciones más actuales se puede destacar que según Torrego y Negro (2012), el aprendizaje cooperativo es la estructura didáctica con capacidad para articular los procedimientos, las actitudes y los valores propios de una sociedad democrática que quiere reconocer y respetar la diversidad humana.

El hecho de entender el AC como una filosofía educativa o concepción de enseñanza supone unos principios que pueden transferirse a toda actividad humana. Esto ocurre por la transcendencia de algunos conceptos básicos, como son el de grupo y el de cooperación. Y es que el hombre es un ser social por naturaleza que nace, crece y se desarrolla en grupo y, aunque el aprendizaje es un proceso individual o independiente (nadie puede aprender por otro), está condicionado socialmente por los grupos de

pertenencia. Por tanto, este debe ser uno de los objetivos de la escuela, enseñar a los alumnos a relacionarse y participar con sus iguales (Ferreiro y Espino, 2013).

En cambio, según La Prova (2017), el AC es un método de enseñanza-aprendizaje centrado en actividades con grupos de trabajo, estructurados conforme a unos principios concretos y eficaz en la promoción del aprendizaje y desarrollo de habilidades sociales. Cada persona tiene unas características únicas y especiales y este método fomenta la inclusión para que todas ellas puedan contribuir al aprendizaje de los demás en un mismo grupo.

2.1.2. Elementos para la cooperación

Para que se pueda dar una interacción entre los participantes de un grupo antes tienen que pasar una serie de factores y variables, que han sido estudiados y en la gran mayoría de los casos coinciden. Las variables funcionan en las acciones cooperativas porque inciden en los procesos cognitivos y psicosociales que suceden en el momento de la interacción grupal. Siguiendo a León (2002), los factores o elementos que se deben propiciar para que se dé el aprendizaje cooperativo son los siguientes:

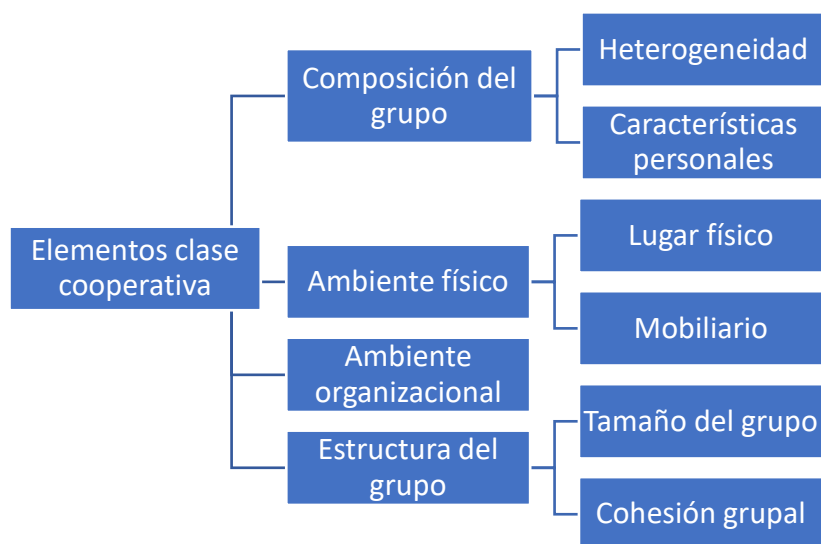


Figura 1. Factores clave de una clase cooperativa. Fuente: Elaboración propia

- Composición del grupo: Es conveniente trabajar mediante grupos heterogéneos de alumnos con diferente nivel en las destrezas que se vayan a explicar, pero también de diferente sexo, cultura, grupo social... Ya que beneficia a la hora de dar explicaciones y discutir sobre los problemas planteados por la gran

variabilidad de puntos de vista, mejorando así la calidad del razonamiento. Además, las características personales de cada sujeto también son importantes a la hora de interactuar con los otros y determinan el aprendizaje.

- **Ambiente físico:** Hace referencia al lugar físico donde los alumnos realizan las actividades remarcando el tipo de mobiliario y su disposición. Según Rodríguez y Zehag (2009), debe estar muy organizado, de tal modo que los alumnos tengan plena conciencia de que actividades pueden realizar en determinados espacios favoreciendo la interacción comunicativa en situaciones de grupos cooperativos.
- **Ambiente organizacional:** Según el Laboratorio de Innovación Educativa (2016) el ambiente o clima organizacional hace referencia a la forma en que se desarrolla el aprendizaje, involucrando al docente y al alumno. Además, se tienen que tener en cuenta diferentes ítems:
 - Estructura de la recompensa
 - Organización de la tarea
 - Papel del profesor en el grupo
 - Habilidades sociales y dinámicas de grupo
- **Estructura del grupo:** Continuando con las ideas de León (2002), la estructura del grupo hace referencia al modelo o patrón de relaciones que es propio de una agrupación. El tamaño del grupo es muy importante para la toma de decisiones y en el caso de la educación secundaria va muy condicionado a la tarea que se vaya a realizar, el tiempo, el nivel de entrenamiento y el momento del desarrollo grupal. Además, se tiene que tener en cuenta la cohesión grupal, que definida por Hogg y Vaughan (2010) es la forma en que un grupo se mantiene unido como una entidad, caracterizada por la uniformidad de conducta y el apoyo mutuo entre los miembros.

2.1.3. Educación física y aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo puede ser útil para el aprendizaje de cualquier tipo de tarea, así como a la hora de trabajar y conseguir unos resultados. Es por eso, que este concepto también se puede implantar en la docencia y más concretamente en las clases de educación física.

Según Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001), la cooperación en la educación física viene dada en un conjunto de actividades y juegos, así como en un amplio abanico de métodos de aprendizaje que tienen como perfil en común una interacción encaminada a lograr metas compartidas. También, creen que es un modo de abordar la educación en valores, ya que la propia práctica educativa los vincula en juegos, actividades, desafíos físicos y estructuras cooperativas que requieren de la comunicación positiva de los alumnos en un grupo.

Según Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001), los valores más importantes que pueden ser promovidos en las clases de educación física son los siguientes:



Figura 2. Valores en educación física. Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, Velázquez (2013) considera que, con la implantación del aprendizaje cooperativo en las clases de educación física, también se dio origen al juego cooperativo, definido como un juego colectivo en el que no existe ningún tipo de oposición entre las acciones de los participantes. A su vez, Velázquez (2014) indica una serie de cualidades que se ven reforzadas cuando se imparten este tipo de juegos en las clases de educación física:

- Mejora del autoconcepto.
- Aprendizaje de habilidades sociales.
- Prevención de conflictos.
- Generación de un clima de inclusión en el grupo.
- Implicación cognitiva en el aprendizaje.
- Profundización en el ámbito de la metacognición.
- Rendimiento, motivación y productividad en todo el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, una vez vistos los contenidos teóricos del aprendizaje cooperativo, Velázquez (2013) también añade un conjunto de técnicas con un mayor o menor nivel de dificultad orientadas a que el alumnado trabaje diferentes contenidos y alcance objetivos motores y sociales mediante la cooperación. Las técnicas más importantes son las siguientes:

- Rompecabezas: También conocido como Puzzle de Aronson, el docente divide la clase en grupos y otorga a cada alumno del grupo un tema que debe investigar. Luego todos los alumnos que tengan el mismo tema se juntan para debatir y finalmente tienen que ponerse en el grupo de origen para explicar todos los contenidos de los que trata el tema.
- Enseñanza recíproca: En este método los alumnos se distribuyen por parejas, el profesor explica la tarea que hay que realizar dando las consignas básicas. Luego un miembro de la pareja lo ejecuta y el otro observa corrigiendo los posibles errores.
- Piensa-comparte-actúa: Los alumnos se distribuyen por parejas, el docente sugiere un problema y el alumnado lo piensa de forma individual. A continuación, comparten las posibles soluciones con el compañero y lo ejecutan para elegir la mejor solución al problema planteado.
- Juego cooperativo: El docente explica la actividad y está implícito realizando un *feedback* en todo momento para dejar claro que con la colaboración de todos no se alcanzará el objetivo encomendado. Tras la realización de la actividad los alumnos tienen que interactuar para descubrir los hechos que facilitaron o dificultaron el proceso y el docente debe fomentar la idea de éxito grupal.

- **Marcador colectivo:** Los participantes realizan tareas individualmente o en grupos reducidos y tienen una puntuación que deben controlar. Los puntos obtenidos se suman al marcador general de la clase de tal forma que todos los grupos cooperan para conseguir una mayor puntuación grupal.
- **Equipos de aprendizaje:** Es una de las técnicas más utilizadas y consiste en que el docente explica la totalidad del trabajo y forma grupos de entre tres y seis personas totalmente heterogéneos. Además, asigna diferentes funciones en los grupos y les deja realizar las tareas encomendadas que son evaluadas por ellos mismos mediante hojas de registros.
- **Yo hago-nosotros hacemos:** El docente propone una tarea motriz abierta y forma grupos heterogéneos de cuatro a seis personas. Cada miembro intenta resolverla individualmente para luego juntarse con el grupo y elegir la mejor solución. Una vez lo han decidido, el docente puede elegir un miembro de cada grupo para que ejecute la posible respuesta delante de toda la clase.
- **Descubrimiento compartido:** El docente propone una acción motriz y cada estudiante individualmente debe conseguir al menos tres posibles respuestas motrices que son puestas en común con otro compañero. Entre los dos deben ponerse de acuerdo para elegir las tres mejores soluciones y ensayarlas, para luego unirse con otra pareja y formar un grupo de cuatro y así sucesivamente. La sesión finalizará con la evaluación, que consistirá en que cuando se haya llegado a formar dos grupos de la totalidad de alumnos de la clase deberán hacer una coreografía con las soluciones motrices que se han planteado.
- **Enfoque inventivo de juegos:** Los alumnos se distribuyen por grupos pequeños y heterogéneos mientras que el profesor propone que cada grupo invente un juego a partir de unas indicaciones básicas (material, espacio, número de jugadores...). Cada grupo debe explicar el juego al resto de los compañeros y estos lo deben practicar para luego poner en común algunas sugerencias que lo puedan mejorar.

2.2. TICS en la educación secundaria

Las tecnologías de la información y comunicación o TICS para Bautista y Alba (1997), tienen su papel como una especialización dentro del ámbito de la didáctica y de las

ciencias de la educación, refiriéndose al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en procesos educativos. Además, consideran que estos recursos abarcan aquellos de carácter informático, audiovisual, tecnológicos, de tratamiento de información y los que facilitan la comunicación.

Cobo (2009), considera las TIC como dispositivos tecnológicos que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes. Posibilitando la comunicación y colaboración interpersonal y desempeñando un continuo intercambio y difusión de conocimientos.

Las TICS conocidas como a tal aparecen en las aulas de educación secundaria a partir de la implantación de la Ley Orgánica de la Calidad Educativa (LOMCE) de 2013, es uno de los tres cambios básicos, junto al plurilingüismo y la modernización de la formación profesional que esta ley aboga para transformar el sistema educativo. Según el Ministerio de educación, Cultura y Deporte (2013), se pretende que con el uso de las TICS la educación sea mucho más personalizada para cada alumno, ya que esta puede ser adaptada a las necesidades y al ritmo de aprendizaje que cada alumno tiene. Además, serán una herramienta clave para la formación del profesorado y para la facilitación del desarrollo de las asignaturas.

Por otra parte, la aplicación de las nuevas tecnologías en las aulas debe hacerse como un proceso interactivo entre los sujetos, las herramientas tecnológicas y los contextos educativos ya que según Colás (2008), sería un error sustituir al profesor por la tecnología. Esto puede llegar a ser un error porque las nuevas tecnologías deben ser concebidas como un medio que ayude al profesor y a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.1. TICS en el área de educación física

Por lo que respecta al área de educación física Monroy (2010) cree que la incorporación de las nuevas tecnologías será un desafío para los docentes ya que tendrán que investigar y adaptar las sesiones para obtener el máximo rendimiento de los alumnos en actividad física y deporte.

Además, McNeill y Fry (2012), añaden que integrar las nuevas tecnologías en las clases de educación física no es una tarea fácil, ya que los docentes no tendrán que aprender

únicamente a utilizarlas, sino que además tendrán que diferenciar e integrar correctamente aquellas que puedan dar el mayor rendimiento en el transcurso de las unidades didácticas. Para ello, Corrales (2009), indica diferentes aplicaciones informáticas que se están empleando en la actualidad en la mayoría de clases de educación física y tienen un contenido específico según la unidad didáctica que se esté trabajando:

- Aplicaciones Hardware:
 - Ordenador portátil o Tablet electrónica: Es el elemento básico, tanto para el profesor como para el alumno, se pueden ver y realizar presentaciones, fichas, cuestionarios, etc.
 - Pizarra digital: Se utiliza para poder ver contenido de carácter teórico.
 - Proyector: Útil para que los alumnos puedan visualizar vídeos y contenido de carácter teórico.
 - Aparatos de música: Se emplean en las sesiones de expresión corporal, dramatización, danzas o bailes.
 - Pulsómetros: Para sesiones básicas de condición física.
 - Altímetros: Utilizados en las sesiones de orientación y actividades adaptadas al medio natural.
- Aplicaciones Software:
 - Procesadores de textos: Aplicación básica para poder crear documentos de texto, tanto para el profesor como para los alumnos.
 - Hojas de cálculo: Para la realización de cuestionarios e instrumentos de calificación.
 - Programas de edición gráfica: Permite la edición de elementos gráficos, útiles en cualquier unidad didáctica.
 - Programas de presentaciones: Forma de apoyo para presentar actividades y explicaciones.
 - Programas para la evaluación: Herramientas que facilitan tener todas las calificaciones de los alumnos y evaluarlos de forma simple.
 - Programas demostrativos: Aplicación que facilita presentaciones audiovisuales de diferentes contenidos para que el alumno trabaje de forma autónoma.

2.2.2. Gamificación

La gamificación es un concepto que ha entrado con mucha fuerza en el ámbito educativo. Según Gallego, Molina y Llorens (2014), esta consiste en el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir unos contenidos a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.

Además, Martín-Macho y Faya (2016), no perciben una definición de gamificación sin vincular las nuevas tecnologías, ya que estas facilitan numerosos recursos y hacen más simple que el alumno pueda pasar a adoptar el rol de jugador.

Para poder realizar una correcta gamificación, Van Diggelen (2012), indica que se deben de seguir unos principios resumidos en:

- Tipos de competición: Diferentes interacciones de jugadores en la actividad, uno contra uno, uno contra el sistema, etc.
- Presión temporal: Jugar con un tiempo establecido o sin él.
- Escasez: La falta de algunos elementos puede generar un mayor reto y jugabilidad.
- Puzzles: Se plantean problemas para que los jugadores encuentren la solución.
- Novedad: Los cambios en el sistema presentan nuevos retos y mecánicas para aprender.
- Niveles y progresos: Adaptar el juego según el nivel de conocimientos del grupo.
- Presión social: El alumnado debe saber lo que hace.
- Trabajo en equipo: Para conseguir avanzar es necesario el trabajo con el resto de compañeros del grupo.
- Moneda de cambio: El juego incentiva a que los alumnos encuentren cosas de valor para poder intercambiarlas y pasar a otras fases.
- Renovar y aumentar poder: Permite añadir una mayor motivación al alumnado.

Por otra parte, todos estos principios no se podrían llevar a cabo sin la existencia de un elemento mucho más importante, que se trata del profesor, el cual según Contreras y Eguía (2016), tiene que tener tres características básicas para poder desarrollar correctamente una gamificación:

- Ser un elemento continuador: Debe ser una referencia para los alumnos y fomentar que estos sigan las instrucciones, prescribiendo diferentes acciones de aprendizaje.
- Creatividad: Es el representante del aula y uno más en el centro docente, para ello puede realizar actividades que salgan fuera de la rutina y de esa forma fomentar la motivación del alumnado.
- Organización: Para poder conseguir los mejores resultados el docente debe de tener programadas todas las actividades para que los alumnos las realicen correctamente ciñéndose al patrón establecido.

2.3. Pilota valenciana

Se entiende como pilota valenciana al conjunto de modalidades de pelota a mano, que tradicionalmente se han jugado en el ámbito territorial histórico valenciano con una antigüedad documental de cómo mínimo del siglo XIV (Bravo, 2011).

Por otra parte, Llopis (1999), considera que la pilota valenciana está unida al juego de pelota con la mano, y que deriva de otras modalidades con las que se utiliza un implemento para jugar como raquetas. Tiene una gran riqueza motriz por el hecho de golpear la pelota con la mano y es considerado como un elemento educativo básico.

2.3.1. Modalidades

Por lo que hace a las modalidades de pilota valenciana, existen una gran cantidad y se practican en diferentes zonas geográficas de la Comunidad Valenciana, destacan el raspall y la escala y corda, que son las únicas que poseen jugadores profesionales. Viendo de forma general todas estas modalidades la Academia Valenciana de la Llengua (2012), las divide en dos grandes bloques, según si el juego es directo o indirecto:

- Juego directo: Se enfrentan dos equipos, los cuales ocupan campos opuestos y golpean la pelota directamente para intentar conseguir un punto en el campo del rival. Este bloque se divide a su vez en otros dos tipos de modalidades, según sean de invasión o de cancha dividida.
 - De invasión: El terreno de juego puede ser invadido por el equipo contrario.

- Llargues: Se considera la primera modalidad que existió, se practica en las calles. Se juega básicamente por la provincia de Alicante y en las competiciones internacionales, ya que su juego es muy similar a modalidades de otros países.
- Palma: Es una variante de la modalidad de llargues, el único cambio es que se tiene que sacar con el golpeo de “palma”. Se practica concretamente en diferentes municipios de la provincia de Alicante.
- Perxa: Variante de la modalidad de llargues, el único cambio es el saque, que se hace de una forma parecida a la modalidad de galotxa. Esta variante se practica únicamente en la provincia de Alicante.
- Raspall: Las características principales son que la pelota puede ir por el suelo, por tanto, aparece el golpe de la raspada. Se juega por equipos o de forma individual y además se practica o en el trinquet o en la calle. Esta modalidad y la escala y corda son las únicas que cuentan con jugadores profesionales. Se practica en gran parte de las comarcas de la provincia de Valencia, como la Safor, la Marina, la Costera, la Vall d’Albaida i la Ribera.
- De cancha dividida: Aquellas modalidades que su juego está dividido en dos partes, por una cuerda similar a una red.
 - Escala y corda: Junto con el raspall, son las modalidades más practicadas y que además cuentan con jugadores profesionales. La regla más importante es que la pelota debe pasar por encima de la cuerda, situada al medio del trinquet. Se practica por todas las provincias de la Comunidad Valenciana.
 - Galotxa: El juego es igual que la escala y corda, pero con la variante de que se inicia el juego “ferint” de una forma diferente. Esta modalidad es practicada normalmente en las calles, pero actualmente se están construyendo unas instalaciones que recrean el juego en la calle. Se practica principalmente en todas las comarcas próximas a l’Horta de Valencia.

- Galotxetes: Es una modalidad que básicamente se practica en algunos municipios de la provincia de Alicante, como Monover, donde hay unas canchas específicas para poder jugar. La cancha es parecida a la de escala y corda, pero con unas dimensiones muy inferiores, cosa que hace que sea más fácil y divertido practicarla.
 - Pilota Grossa: Modalidad que se practica únicamente en algunos municipios de la provincia de Alicante, se cree que sirvió de paso entre las modalidades de llargues y escala y corda. El juego es muy similar a les galotxetes pero tiene unas rayas que delimitan el espacio para ferir.
- Juego indirecto: Se enfrentan dos equipos que ocupan el mismo campo y golpean la pelota contra una pared, que la devuelve para volver a ser golpeada por el otro equipo.
 - Frontón valenciano: Es una modalidad muy extendida, se practica de forma amateur, ya que no existen profesionales de frontón. Consiste en que la pelota tiene que golpear en el frontón para que el otro jugador la pueda golpear. Esta modalidad se extiende por toda la Comunidad Valenciana, y se juega básicamente por casi todos los municipios por la gran cantidad de instalaciones que hay para su práctica.
 - Frare: Es una modalidad minoritaria, y se practica únicamente en algunas comarcas de la provincia de Castellón. Es similar al frontón, pero se practica en una instalación pequeña llamada “trinquet amb frares”. Actualmente, se están realizando diferentes campeonatos amateurs para promocionar esta modalidad.

A parte de todas estas modalidades, que son las más importantes y que representan la pilota valenciana en sí, a día de hoy, están apareciendo nuevas modalidades, fruto de las competiciones internacionales que se realizan y con la idea de poder unificar el juego de pelota a mano en todos los países. Según Sentandreu, Sentandreu y Martínez (2015), estas nuevas modalidades son:

- El mádel: Esta nueva modalidad surge como una necesidad de poder adaptar la pilota valenciana a las pistas de pádel que hay en todas las

instalaciones deportivas. Se juega con una pelota similar a la de badana pero más grande, y las reglas son las mismas que el pádel, pero con el único cambio que se debe jugar con la mano.

- El One Wall: También conocido como frontón internacional, es una modalidad que se juega contra una única pared y con una pelota similar a la de frontenis. En la actualidad, esta modalidad se está expandiendo mucho y cuenta con muchas competiciones internacionales. En la Comunidad Valenciana, la mayoría de frontones ya están adaptados para poder practicarla.

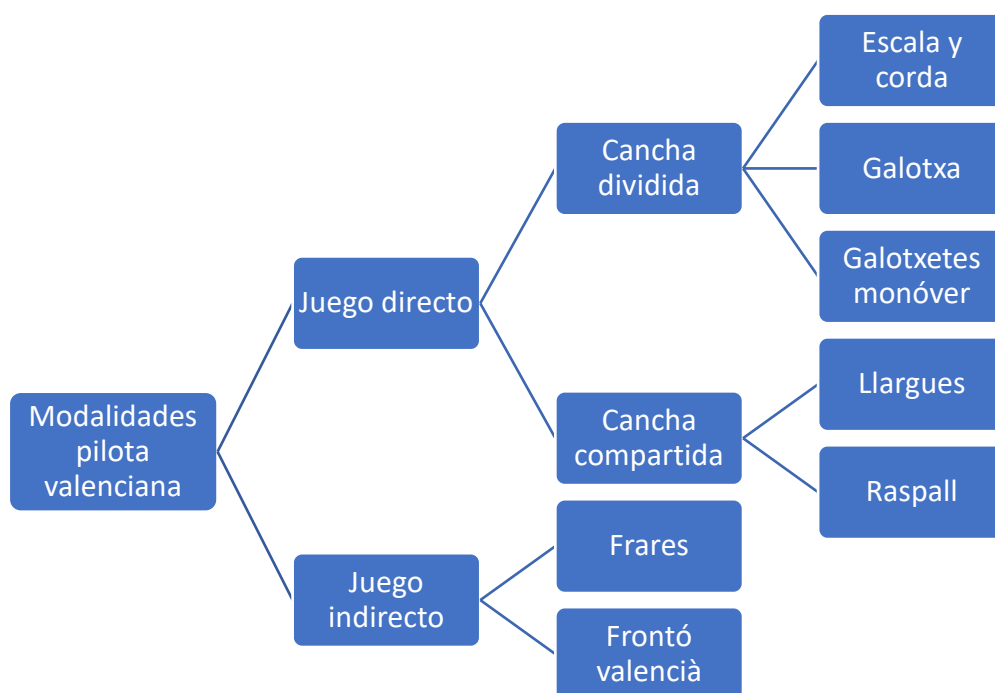


Figura 3. Modalidades de pilota valenciana. Fuente: Elaboración propia

2.3.2. Valores

La pilota valenciana se considera el deporte que más valores tiene, según Martos (2009) el término valores hace referencia a actitudes, cumplimientos de normas, ideal de conducta de una persona o colectividad que nos permiten elegir entre una cosa u otra. A partir de aquí, diferentes autores intentan clasificar todos estos valores, según Ramos, Naya, Pérez y Conca (2017), consideran que estos valores se dividen en diferentes tipos:

- Valores motrices: La pilota valenciana ofrece una gran riqueza motriz durante la práctica, porque se golpea alternativamente una pelota con la mano. Se practican las habilidades motrices básicas y se mejora la condición física.
- Valores psicomotrices: Los factores psicológicos también se pueden trabajar con el juego en equipo, ya que es una actividad física con colaboración y competición con el contrario.
- Valores sociomotrices: La pilota es un potencial socializador, ya que en ella se encuentra un clima idóneo para la formación de los alumnos, en valores como la sociabilidad, cooperación, solidaridad, tolerancia e integración.
- Valores etnográficos y culturales: La pilota valenciana es el deporte tradicional valenciano por excelencia, que llega a la actualidad por la tradición, pasando de generación en generación. Este juego es el reflejo de una sociedad, ya que se considera como una seña de identidad cultural.

Por otra parte, Naya (2007) explica los valores educativos de la pilota valenciana en diferentes apartados:

- La sensación del golpeo con la mano: Se despiertan sensaciones propioceptivas de placer y gusto por el deporte, que no se generan en otros deportes con algún tipo de implemento. Aprender a golpear la pelota hace que el alumno supere retos personales.
- Aprendizaje sencillo, progresivo y divertido: El aprendizaje de las modalidades de pilota valenciana es muy sencillo, sobre todo el de raspall, donde el alumno sin conocimientos técnicos puede disfrutar del juego. También la gran cantidad de modalidades, permiten que se pueda hacer una progresión de las más sencillas a las más complicadas para que el alumno pueda practicarlas todas.
- Materiales básicos: Para poder jugar hace falta una pelota y tener las manos protegidas, además, el trabajo de crear las protecciones destaca como un elemento educativo.

- Diferentes posiciones y acciones motrices: Los jugadores pueden tener diferentes roles, en los cuales se dan diferentes situaciones de juego.
- Coeducación: En la iniciación, no hay diferencias de niveles, por lo que es una actividad idónea para realizar equipos mixtos de género, fomentando la integración.
- Léxico específico: Se integran muchas expresiones valencianas que enriquecen a los alumnos.
- Tradicional, autóctono y popular: Es un vínculo de unión entre diferentes generaciones y satisfacción de poder realizar una actividad que el pueblo valenciano ha sabido mantener al largo de su historia.
- Rivales y compañeros: Los equipos son variables y el que hoy es tu rival, mañana puede ser tu compañero. Todos los jugadores se preparan las manos juntas en el vestuario.
- Respeto: Tanto entre jugadores, como en la gente del público y aficionados, es difícil ver discutir a la gente.

2.3.3. Juegos modificados

Para la enseñanza de un juego deportivo en etapas tempranas hay muchos modelos fácilmente aplicables, pero para aprender de forma correcta algunas estrategias y gestos técnico-tácticos de la pilota valenciana el modelo más oportuno es el comprensivo horizontal. Este modelo está representado en España por los trabajos de Devís y Peiró (1992), que lo definen por ser un modelo que enfatiza un interés explícito por la enseñanza de la táctica al facilitar la comprensión contextual y táctica de los distintos tipos de juegos deportivos en los participantes, recurriendo al uso de juegos modificados y a las intervenciones del profesional en forma de preguntas dirigidas a los jugadores.

Para comprender este modelo se tienen que tener en cuenta una serie de pautas básicas:

- Comprensión táctica: Los alumnos deben de aprender mediante un aprendizaje inductivo, el profesor estará presente haciendo preguntas y comentarios dirigidos a la comprensión táctica. Por lo tanto, el contexto y las reglas del juego determinan la táctica oportuna.
- Juegos deportivos modificados: Son juegos muy creativos, pueden ser creados por los mismos alumnos y utilizando material confeccionado por ellos mismos.

Además, ofrecen el contexto adecuado para poder aumentar la participación de la totalidad de la clase, integrando así la participación de ambos sexos. El profesor debe intentar reducir la competitividad mediante la intervención cuando sea conveniente.

- **Modificación:** Es el elemento clave para la creación del juego deportivo modificado, se considera una técnica ya que se puede cambiar la marcha del juego según el docente lo crea conveniente variando algunas cosas básicas. Estas modificaciones pueden ser de material, equipamiento y terreno de juego.
- **Principios tácticos básicos:** Son agrupados según la categoría deportiva a la que pertenezca el juego y tienen unos principios tácticos generales. Sánchez (2003) los agrupa en:
 - **Juegos de blanco y diana:** Según la situación de juego se pueden dar muchas acciones como aproximación al blanco, mantenimiento del móvil lo más cerca posible o desplazamiento del blanco o móvil del oponente para obtener ventaja.
 - **Juegos de bate y campo:** Lanzar el objeto a espacios libres, lanzarlo a zonas donde el oponente tenga dificultad de devolución, ocupar y distribuir el área de defensa y organización de acciones propias para una devolución rápida del móvil.
 - **Juegos de invasión:** Avanzar hacia la meta contraria ocupando espacios libres y evitar que el oponente avance hacia la meta propia. Crear y evitar situaciones de superioridad.
 - **Juegos de cancha dividida:** Lanzar el móvil a espacios libres alejados del oponente para dificultarle la devolución y así poder conseguir ventaja. Colocación efectiva para reducir espacios y mejorar la devolución.
- **Progresión:** El aprendizaje de los juegos deportivos modificados y su conexión con el deporte estándar se plantea mediante tres fases que evolucionan desde la globalidad y generalidad hasta la especificidad. Las fases son las siguientes:
 - **Fase 1:** Destaca la totalidad del juego deportivo modificado, la técnica está muy reducida y simplificada en base a unos mínimos para que se pueda dar una progresión.

- Fase 2: Se caracteriza por emplear situaciones reales del juego, pero presentadas con juegos modificados en su totalidad. En esta etapa el profesor puede mantener los mismos juegos modificados e ir introduciendo aspectos técnicos básicos de juego.
- Fase 3: Es la última fase y es donde se presenta el juego deportivo estándar con su técnica correspondiente y se debe empezar la sesión con un calentamiento empleando los juegos modificados.

Finalmente, sabiendo todas las características, pautas y fases de los juegos modificados explicadas anteriormente, se puede ver que facilitarán a cualquier docente con la creación de nuevos juegos y actividades para que los alumnos se inicien con un deporte de una forma diferente, incidiendo más en la táctica que en la técnica.

A continuación, se dará por concluido el marco teórico y se pasará al apartado de los objetivos del trabajo.

III. OBJETIVOS

3. OBJETIVOS

A continuación, se exponen los objetivos que se pretenden cumplir con la elaboración de este trabajo. Por un lado, se explican los objetivos generales, que ofrecen una visión más global de lo buscado en dicho trabajo, y, posteriormente, se detallarán los objetivos específicos.

3.1. Objetivos generales

1. Recopilar información relacionada con el aprendizaje cooperativo, el uso de las TICS en educación física y la pilota valenciana.
2. Diseñar una unidad didáctica de pilota valenciana innovadora para los alumnos de 3º de la ESO.

3.2. Objetivos específicos

- 1.1. Conocer los elementos básicos del aprendizaje cooperativo.
- 1.2. Estructurar todas las modalidades de pilota valenciana, así como los valores más importantes según la bibliografía específica.
- 2.1. Crear actividades y ejercicios novedosos para la participación total del alumnado.
- 2.2. Combinar el uso de las nuevas tecnologías con ejercicios prácticos de pilota valenciana.
- 2.3. Diseñar un escape room sobre pilota valenciana.

IV. METODOLOGÍA

4. METODOLOGÍA

En el siguiente apartado se recopilan todas las técnicas y fases que se han programado a la hora de realizar el trabajo fin de máster. Para poder verlo de una forma mucho más simple, se ha visto conveniente dividir este proyecto en cuatro fases: Fase de análisis, de diseño, de implementación y de evaluación. De las cuales solo las dos primeras (fase de análisis y de diseño) serán las que se llevarán a cabo. Las otras dos fases (fase de implementación y evaluación) no se podrán llevar a cabo en el curso 2019-2020 debido al COVID 19. A continuación se pasará a explicar brevemente las dos primeras fases:

4.1. Fase de análisis

La fase de análisis abarca los primeros pasos para la realización del TFM, en ella se agrupan tareas para conocer y saber más sobre los temas que se van a desarrollar. Para ello, se realizan tareas de búsqueda de información, investigación, análisis y valoración crítica de diferentes referencias bibliográficas. Todos estos contenidos tienen que ver con el marco teórico, que es un elemento fundamental de cualquier proyecto, ya que con él se permite investigar y dejar patente todas las cosas que se verán más tarde con el método en sí.

En el caso de este proyecto, el marco teórico se ha estructurado en tres apartados: el aprendizaje cooperativo, el uso de las TICS en educación física y la pilota valenciana. Sabiendo esto, la fase de análisis ha ido destinada a encontrar información acerca de estos tres conceptos, que se ha ejecutado mediante diferentes búsquedas en bases de datos como EBSCO, Google académico y Dialnet.

La búsqueda de información para poder realizar el marco teórico ha sido acotada desde la actualidad hasta los últimos veinte años, esto se debe a que así se pueden incluir diferentes perspectivas de autores a un mismo concepto y poder ver sus similitudes y diferencias. En cuanto al idioma que se ha empleado para realizar las búsquedas, el español ha sido la lengua que más se ha utilizado, seguido del valenciano para encontrar información acerca de la pilota valenciana y el inglés con contenidos relacionados en las nuevas tecnologías y la gamificación.

4.2. Fase de diseño

Una vez completada la fase anterior se pasará a realizar el diseño del proyecto, que consistirá en la unidad didáctica de pilota valenciana. El marco teórico hecho con anterioridad va a permitir tener un mayor conocimiento y utilizar los conceptos más actualizados acerca de la temática que se va a desarrollar. Además, los objetivos planteados en el trabajo van a dotarle de unas características que lo van a hacer diferente del resto y que se pretenden llegar a conseguir.

Para empezar, se ha estructurado la unidad didáctica siguiendo el patrón aprendido en diferentes asignaturas del Máster de Secundaria, realizando primeramente una contextualización del centro y del alumnado, añadiendo algunos conceptos más teóricos y legislativos que se llevarán a cabo en la programación. En el apartado de metodología se ha explicado de forma clara y concisa todos los conceptos que se van a ver en la unidad didáctica (aprendizaje cooperativo, TICS y pilota valenciana). De modo que quede mucho más visual, se ha empleado una tabla para poder ver todos los elementos que forman la unidad didáctica, desde los criterios de evaluación hasta la temporalización de las sesiones.

4.3. Fase de implementación

Esta fase consistiría en la puesta en marcha de la Unidad Didáctica programada en el centro docente, mediante la realización de las diferentes sesiones y aplicando todos los contenidos establecidos. Como se ha comentado anteriormente esta fase no se podrá llevar a cabo en el curso 2019-2020 debido al COVID 19.

4.4. Fase de evaluación

La fase de evaluación sería la última del proceso, en ella se evaluaría a todo el alumnado según los criterios establecidos en la programación y además se tendrían en cuenta los puntos fuertes y débiles de la Unidad Didáctica para poder mejorarlos en los años posteriores. Esta fase tampoco se podrá realizar ya que no se ha implementado a causa del COVID19.

V. PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA

5. PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA DE PILOTA VALENCIANA GAMIFICADA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO Y LAS TIC

El trabajo se ha centrado en la realización de una unidad didáctica de pilota valenciana para los cursos de tercero de la ESO, en ella se intentan transmitir los conceptos el deporte autóctono valenciano junto a técnicas de aprendizaje cooperativo y el uso de las TIC. Para ello, se pretende llevar a cabo una unidad didáctica con unas sesiones íntegramente de contenidos de pilota valenciana.

La unidad didáctica está diseñada para llevarse a cabo en el instituto público de educación secundaria IES Montdúver, de la población de Xeraco, localizado en la provincia de la Safor y en la Comunidad Valenciana. A continuación, se pasará a ver en diferentes apartados todo el contenido relacionado con la programación.

5.1. Contextualización

5.1.1. Centro y lugar donde se llevará a cabo la unidad didáctica

El instituto IES Montdúver se encuentra en la calle Lluís Vives número 1 de Xeraco. El municipio se encuentra situado en la Comunidad Valenciana, al sur de la provincia de Valencia y en la comarca de la Safor. Se encuentra a 56 km de Valencia capital y solo a 5km de Gandía. Xeraco cuenta con una población de 5.732 habitantes, de los cuales el 12,04% son extranjeros según los datos estadísticos del banco de datos municipal.

La gran mayoría de la población es valenciano hablante y destaca por dedicarse en un gran porcentaje a la agricultura siendo una actividad fundamental para el pueblo con pequeños empresarios agrícolas que trabajan sus tierras y otros que trabajan para diferentes almacenes y fábricas. También cabe destacar que el municipio se encuentra a pocos kilómetros del litoral, destacando así en los meses de verano por un gran aumento de población y de la gran demanda de gente en el sector terciario.

El IES Montdúver es de carácter público y por lo tanto depende de la Conselleria de Cultura i Educación de la Generalitat Valenciana. El financiamiento del centro es a través

de la Conselleria de Educació, Formació i Ocupació. Por lo que hace a la legislación, el centro se ajusta a Ley Orgánica 8/2013 del 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa, abreviada en LOMCE que desarrolla los principios constitucionales y la educación. Por estar en la Comunidad Valenciana, el centro también se rige por la LOGSE o “Llei d’Ús del Valencià”.



Figura 4. IES Montdúver de Xeraco. Fuente: Página Web del centro

La oferta académica del centro es la siguiente:

- Educación secundaria obligatoria
- Bachillerato
 - Humanístico
 - Científico-técnico
 - Ciencias de la salud
 - Ciencias sociales

5.1.2. Alumnos

Para el curso 2019-2020, el centro cuenta con 322 alumnos distribuidos de la siguiente forma:

Tabla 1. Alumnos IES Montdúver curso 2019-2020

CURSO	GRUPOS	TOTAL ALUMNOS
1º ESO	3	80
2º ESO	3	77
3º ESO	3	60
4º ESO	2	44
1º Bachillerato	1	29

2º Bachillerato	1	32
TOTAL	13	322

Fuente: Elaboración propia

El grupo al cual va destinada la unidad didáctica es 3º de la ESO, donde se puede observar que se cuenta con 60 alumnos, distribuidos en tres clases. La clase de 3ºB se considera la más problemática, ya que se agrupan un gran número de repetidores que muestran una actitud de despreocupación hacia las clases y además hay más variedad de culturas. Destaca la existencia de un alumno con Adaptación Curricular Individualizada (ACI) y por tanto se debe adaptar el contenido para fomentar la participación con el resto de compañeros. En cuanto al horario, los alumnos de 3ºB tienen clases de educación física los lunes de 11:15 a 12:10 y los martes de 8:55 a 9:50.

Las otras dos clases 3ºA y 3ºC tienen una actitud completamente diferente, muestran un mayor interés por la asignatura, hay menos repetidores y la cohesión grupal es bastante buena. Por lo que hace a los horarios, 3ºA tiene clase los lunes de 12:10 a 13:05 y los viernes de 8:00 a 8:55, y por lo que respecta a 3ºC tienen miércoles de 9:50 a 10:45 y jueves de 12:10 a 13:05.

5.1.3. Instalaciones

La unidad didáctica se realizará íntegramente dentro del IES Montdúver, ya que se dispone de un gimnasio de 428m² y una pista polideportiva exterior de 968 m².

El gimnasio interior está compuesto a su vez por un almacén donde se guarda el material deportivo de 14m², dos vestuarios para ambos sexos de 41m² cada uno, una sala para el profesor de 23m² y dos lavabos también para cada sexo de 120m² en su totalidad.

La pista polideportiva exterior cuenta con dos porterías de fútbol sala y cuatro canastas para baloncesto totalmente adecuadas para su práctica con las líneas del espacio delimitadas. El departamento de educación física dispone de todo el material necesario para poder llevar a cabo la unidad didáctica de pilota valenciana.



Figura 5. Gimnasio IES Montdúver de Xeraco. Fuente: Elaboración propia



Figura 6. Pista polideportiva exterior IES Montdúver de Xeraco. Fuente: Elaboración propia

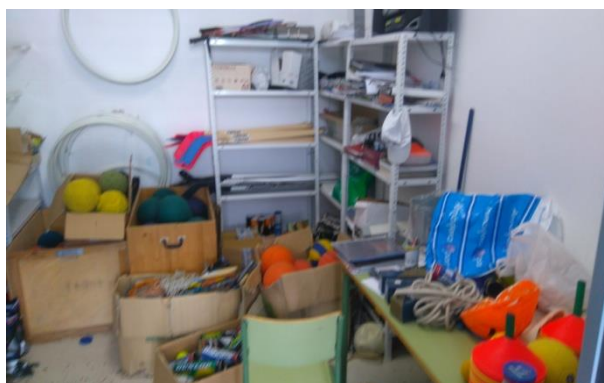


Figura 7. Almacén de material del gimnasio. Fuente: Elaboración propia



Figura 8. Vestuarios del gimnasio. Fuente: Elaboración propia



Figura 9. Aula multiusos del IES Montdúver de Xeraco. Fuente: Elaboración propia

5.1.4. Marco legal

La unidad didáctica de pilota valenciana en tercero de la ESO se regirá por la Ley Orgánica 8/2013 del 9 de Diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).

Siguiendo al Decreto 87/2015 del 5 de Junio, donde se establece el currículo y las principales ordenes de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Valenciana, se engloba en el bloque 2 de juegos y deportes, y en el bloque 5 de elementos transversales.

Para la obtención de los objetivos se ha tenido en cuenta el Real Decreto 1105/2014 del 26 de Diciembre, que establece el currículo básico en la ESO y Bachillerato.

5.2. Situación de la Unidad Didáctica en la programación didáctica

Repasando el calendario escolar de la Comunidad Valenciana para el curso 2019-2020 podemos ver que está fijado el inicio de las clases el 9 de septiembre de 2019 y la

finalización del curso es el 16 de junio de 2020, contando así con 69 sesiones de educación física. El curso se estructura en tres trimestres que acoplan para que entre ellos haya un período de descanso con las vacaciones de navidad, semana santa y el verano.

Tabla 2. Temporalización anual educación física en 3º ESO

Evaluación	Unidad didáctica	N.º de sesiones
Primera evaluación	Calentamiento específico	6
Primera evaluación	Capacidades físicas básicas: Resistencia y flexibilidad	8
Primera evaluación	Deportes alternativos	8
Segunda evaluación	Pilota valenciana	6
Segunda evaluación	Badminton	6
Segunda evaluación	Balonmano	7
Segunda evaluación	Hábitos saludables y nutrición	6
Tercera evaluación	Expresión corporal	7
Tercera evaluación	Baile moderno	7
Tercera evaluación	Actividades en la naturaleza	8

Fuente: Elaboración propia

5.3. Justificación de la temporalización

En la tabla anterior se ha presentado la temporalización de las unidades didácticas que van a llevar a cabo los alumnos a lo largo del curso de 3º de ESO. Se busca que exista una progresión de los contenidos que se desarrollan a lo largo de cada bloque.

Se empieza trabajando en el primer trimestre los contenidos del Bloque 1, de Condición Física y Salud, donde se pretende que los alumnos adquieran los conocimientos y aptitudes necesarias del calentamiento específico para cada tipo de sesión y las capacidades físicas básicas de flexibilidad y resistencia. Se terminará el primer trimestre con la unidad didáctica de deportes alternativos.

En cuanto a la segunda evaluación el trabajo de los alumnos estará mucho más enfocado en los contenidos del Bloque 2, Juegos y Deportes. Se intenta que los alumnos vean la mayor variedad posible de deportes, por eso empezamos con la unidad didáctica de nuestro deporte autóctono la pilota valenciana, que es la que se va a desarrollar a lo largo de la programación y como contenido básico, el alumnado aprenderá la técnica-táctica fundamental y los valores que hacen destacar este deporte. Se continuará con un deporte de adversario como es el bádminton, para terminar con otro colectivo como es el balonmano. La segunda evaluación terminará con un enfoque basado en el bloque de contenidos transversal, ya que los alumnos tendrán unas sesiones destinadas a hábitos saludables y nutrición.

Tabla 3. Calendario UD pilota valenciana

2020						
ENERO						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Fuente: Elaboración propia

En cuanto al tercer trimestre, las unidades didácticas estarán relacionadas con los contenidos del Bloque 3, actividades adaptadas al medio y el Bloque 4, la expresión

corporal y comunicación. Primero las sesiones irán destinadas a la expresión corporal y después pasarán al baile moderno, se pretende realizarlas seguidas para conseguir una mayor implicación de los alumnos y que el problema con la vergüenza que puedan tener quede resuelto por haber seguido con unos contenidos similares. Por último, aprovechando el buen tiempo y la cercanía que tiene el municipio tanto a la playa como al monte, se realizará la unidad de actividades en la naturaleza.

5.4. Objetivos

En este apartado se pasará a ver los objetivos, divididos en tres apartados. Primero se comentarán los objetivos generales de la ESO, luego los específicos del área de educación física y finalizando con los objetivos didácticos que son los que se pretenden cumplir al realizar la programación.

5.4.1. Objetivos generales de la ESO

Los objetivos generales de la ESO se explican en el Real Decreto 1105/2014 del 26 de Diciembre, donde se establecen las capacidades que se deben desarrollar en los alumnos y alumnas. Estas capacidades les permitirán:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Una vez vistos los objetivos, se puede identificar que el objetivo K es el que tiene más relación y se desarrollará en las clases de educación física.

5.4.2. Objetivos específicos del área de educación física

Los objetivos específicos del área de educación física en la educación secundaria en la Comunidad Valenciana, están explícitos en el Decreto 112/2007 del 20 de Julio. Tienen como objetivo primordial desarrollar en los alumnos diferentes capacidades, pero las que tienen relación directa con la unidad didáctica planteada son las siguientes:

1. Participar y colaborar de manera activa, con regularidad y eficiencia, en las actividades programadas, con independencia del nivel de habilidad y capacidad personal y valorando los aspectos de relación que fomentan; mostrando una actitud de respeto y tolerancia hacia todos los miembros de la comunidad educativa.
2. Recuperar y comprender el valor cultural de los juegos y deportes populares, tradicionales y recreativos, como elementos característicos de la Comunidad Valenciana que hace falta preservar; practicarlos con independencia del nivel de habilidad personal y colaborar con la organización de campeonatos y actividades de divulgación. Especialmente, la Pelota Valenciana en sus diferentes modalidades.
3. Mostrar habilidades y actitudes sociales de respeto, trabajo en equipo y deportividad en la participación en actividades, juegos y deportes, independientemente de las diferencias culturales, sociales y de habilidad.
4. Conocer las posibilidades que el entorno ofrece (espacios, equipamientos e instalaciones) para la práctica de actividad física deportiva.
5. Conocer y practicar actividades y modalidades deportivas individuales, colectivas y de adversario; aplicar los fundamentos reglamentarios, técnicos y tácticos en situaciones de juego, con progresiva autonomía en su ejecución.
6. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo a la materia.

5.4.3. Objetivos didácticos

Los objetivos didácticos hacen referencia a aquellos que se quieren cumplir con la realización de esta unidad didáctica que, como se ha comentado antes se basa en el aprendizaje de la pilota valenciana mediante una metodología cooperativa y utilizando en mayor medida las nuevas tecnologías. Para eso, contando con los contenidos del Decreto 87/2015 del 5 de Junio, los objetivos didácticos son los siguientes:

- Conocer nuestro deporte autóctono, la pilota valenciana. Historia, reglamento, material y valores fundamentales.
- Profundizar en la técnica-táctica de las modalidades de raspall, escala y corda y frontón mediante juegos modificados.
- Promover la creatividad del alumno a través del diseño y exposición de sesiones prácticas.
- Diferenciar diferentes situaciones de juego mediante la visualización de partidas.
- Elaboración propia del material específico para la práctica.
- Aprender a trabajar en equipo.
- Fomentar la participación y cooperación de todos los alumnos.

5.5. Competencias básicas

Siguiendo a la Ley Orgánica 8/2013 del 9 de Diciembre, para la mejora de la calidad educativa y la Orden ECD 65/2015 del 21 de Enero, establecen el currículo básico para ESO y Bachillerato. Con todo esto, quedan explícitas las siete competencias básicas que todo alumno debe haber desarrollado al lograr cada paso en la enseñanza obligatoria.

Cada una de las áreas tiene diferentes competencias, pero a continuación se podrán ver las cinco que se desarrollan en esta programación:

- Competencia para aprender a aprender (CAA): Esta competencia se trabaja a lo largo de todas las sesiones de la unidad didáctica, pero con más profundidad en las dos últimas sesiones, ya que los alumnos tienen que poner en práctica los conocimientos aprendidos anteriormente para resolver situaciones hipotéticas de juego y resolver las pruebas del *escape room*.
- Competencia digital (CD): Esta competencia es parte fundamental de la unidad didáctica, por una parte, se trabajará y evaluará mediante la tarea realizada por el

alumno en la *Webquest*. Por otra parte, también deberán utilizar las TICS en el desarrollo de algunas sesiones para poder explicar algunas modalidades a los compañeros, evaluarse entre ellos y en el *escape room*.

- Competencia social y cívica (CSC): Esta competencia tiene mucha importancia en la unidad didáctica, ya que la técnica del aprendizaje cooperativo es la que se utiliza en las sesiones. Es por eso que los alumnos trabajarán en diferentes grupos valorando el respeto, la cooperación y empleando los valores de este deporte.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE): Esta competencia se verá con más profundidad en las últimas sesiones y sobre todo en la *Webquest*. En las últimas sesiones de la programación, deberán aplicar de forma individual y adaptándose a las circunstancias, todos los conocimientos vistos anteriormente. En la *Webquest* tendrán que trabajar en grupos y resolver también de forma creativa las tareas propuestas.
- Conciencia y expresiones culturales (CEC): La pilota valenciana es un deporte que tiene unos valores y expresiones que lo hacen característico, es por eso que los alumnos aprenderán y utilizarán el vocabulario específico durante el desarrollo de la unidad didáctica.

5.6. Contenidos

La unidad didáctica se realizará en tercero de la ESO, es por eso que siguiendo al Decreto 87/2015 del 5 de Junio, para poder conseguir los objetivos planteados con anterioridad se establecen unos contenidos, que en este caso quedan establecidos en el bloque 2 de juegos y deportes y en el 5 de elementos transversales.

Por lo que hace al bloque de juegos y deportes, los contenidos que se verán en la unidad didáctica son los siguientes:

- Aplicación de las habilidades específicas a los juegos y deportes individuales, aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios como por ejemplo actividades acuáticas y actividades atléticas, respetando las normas y reglas establecidas, mostrando actitudes de esfuerzo, autoexigencia y superación.
- Los golpes específicos y los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios de las modalidades de pelota valenciana como raspall al carrer y trinquet, nyago y frare.

- Aspectos sociológicos y culturales de la pelota valenciana en la actualidad, juegos populares y tradicionales de nuestro entorno y del mundo: de percepción y velocidad de reacción, de palmas y choque de manos, de fuerza, de pelota, etc.
- Los juegos populares y tradicionales para potenciar la inclusión y respeto a las tradiciones y multiculturalidad.

En cuanto al bloque de elementos transversales los que destacan son:

- Organización de actividades deportivas en el centro, en colaboración con sus iguales, respetando las aportaciones de los demás y asumiendo las responsabilidades que se deriven de dicha organización.
- Iniciativa e innovación.
- Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en (p.e. banco de sonidos, páginas web especializadas en educación física, diccionarios y enciclopedias online, bases de datos especializadas...).
- Procedimientos de presentación de contenidos.
- Uso de las herramientas más comunes de las TIC para colaborar y comunicarse con el resto del grupo con la finalidad de planificar el trabajo, aportar ideas constructivas propias, comprender las ideas ajenas...; compartir información y recursos; y construir un producto o meta colectivo.
- Diseño de presentaciones multimedia.

5.7. Criterios de evaluación

Por lo que hace a los criterios de evaluación, se tendrá en cuenta el Decreto 87/2015 del 5 de Junio, y el Real Decreto 1105/2014 del 26 de Diciembre, donde se establece el currículo básico para la ESO y el Bachillerato. Los criterios que se utilizaran en la unidad didáctica son los siguientes:

- BL.2.1. Realizar habilidades individuales específicas implicadas en actividades físico-deportivas de cooperación, competitivas y no competitivas del nivel educativo, y mostrar mientras las realiza actitudes de autoexigencia preservando la seguridad individual y colectiva.

- BL.2.2. Solucionar situaciones motrices que faciliten el aprendizaje de los fundamentos técnicos, tácticos y reglamentarios de juegos y deportes de oposición, colaboración o colaboración-oposición, del nivel educativo aplicando con autonomía, las estrategias más adecuadas en función de los estímulos más relevantes.
- BL.2.3. Utilizar los golpes específicos y los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios de pelota valenciana en raspall al carrer y trinquet, nyago y frare y practicar juegos populares de nuestro entorno y del mundo.
- BL.5.3. Tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante el desarrollo de tareas y proyectos y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas en el nivel educativo.
- BL.5.5. Crear y editar contenidos digitales del nivel educativo utilizando aplicaciones informáticas, colaborar en entornos virtuales de aprendizaje y aplicar buenas formas de conducta en la comunicación (prevención y denuncia de malas prácticas).
- BL.5.6. Participar en equipos de trabajo para conseguir metas comunes en las tareas del nivel educativo asumiendo diversos roles con eficacia y responsabilidad, apoyar a sus compañeros/as demostrando empatía y reconociendo sus aportaciones y utilizar el diálogo para resolver conflictos con deportividad.

5.8. Indicadores de logro

Para poder ver los indicadores de logro se tiene que seguir el Real Decreto 1105/2014 del 26 de Diciembre, donde se establece el currículo básico para ESO y Bachillerato. Los indicadores de logro van ligados a los criterios de evaluación, y los que se verán en esta unidad didáctica son los siguientes:

- BL.2.1.1. Realiza habilidades individuales específicas implicadas en actividades físico-deportivas de cooperación, competitivas y no competitivas del nivel educativo.

- BL.2.2.1. Soluciona situaciones motrices (con implemento, material reciclado, alternativo...) que faciliten el aprendizaje de los fundamentos técnicos, aplicando con autonomía pautas estratégicas de juegos y deportes de oposición, colaboración o colaboración-oposición, de ocio y recreación del nivel educativo.
- BL.2.3.1. Utiliza los golpes específicos y los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios de pelota valenciana en raspall al carrer y trinquet, nyago y frare.
- BL.5.3.1. Realiza de forma eficaz tareas o proyectos, del nivel educativo, siendo consciente de sus fortalezas y debilidades.
- BL.5.5.1. Crea contenidos digitales, del nivel educativo, como documentos de texto, presentaciones multimedia y producciones audiovisuales con sentido estético utilizando aplicaciones informáticas de escritorio.
- BL.5.5.2. Edita contenidos digitales, del nivel educativo como documentos de texto, presentaciones multimedia y producciones audiovisuales con sentido estético utilizando aplicaciones informáticas de escritorio.
- BL.5.5.3. Colabora para construir un producto o tarea colectiva compartiendo información y contenidos digitales y utilizando con autonomía herramientas de comunicación TIC y entornos virtuales de aprendizaje.
- BL.5.6.1. Asume de forma autónoma diversos roles con eficacia y responsabilidad cuando participa en equipos de trabajo para conseguir metas comunes.
- BL.5.6.2. Apoya por propia iniciativa a sus compañeros y compañeras demostrando empatía y reconoce sus aportaciones cuando participa en equipos de trabajo para conseguir metas comunes.

5.9. Cuadro relacional de los elementos curriculares

Tabla 4. Cuadro relacional de los elementos curriculares

CUADRO RELACIONAL DE LOS OBJETIVOS DIDÁCTICOS CON LOS CONTENIDOS, COMPETENCIAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO		OBJETIVOS DIDÁCTICOS						
		Conocer nuestro deporte autóctono, la pilota valenciana. Historia, reglamento, material y valores fundamentales.	Profundizar en la técnica-táctica de las modalidades de raspall, escala y corda y frontón mediante juegos modificados.	Promover la creatividad del alumno a través del diseño y exposición de sesiones prácticas.	Diferenciar diferentes situaciones de juego mediante la visualización de partidas.	Elaboración propia del material específico para la práctica.	Aprender a trabajar en equipo.	Fomentar la participación y cooperación de todos los alumnos.
CONTENIDOS	Aplicación de las habilidades específicas a los juegos y deportes individuales, aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios como por ejemplo actividades acuáticas y actividades atléticas, respetando las normas y reglas establecidas, mostrando actitudes de esfuerzo, autoexigencia y superación.	X	X		X			X
	Los golpes específicos y los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios de las modalidades de pelota valenciana como raspall al carrer y trinquet, nyago y frare.	X	X		X	X		
	Aspectos sociológicos y culturales de la pelota valenciana en la actualidad, juegos populares y tradicionales de nuestro entorno y del mundo: de percepción y velocidad de reacción, de palmas y choque de manos, de fuerza, de pelota, etc.	X	X		X	X		
	Los juegos populares y tradicionales para potenciar la inclusión y respeto a las tradiciones y multiculturalidad.	X				X		X
	Organización de actividades deportivas en el centro, en colaboración con sus iguales, respetando las aportaciones de los demás y asumiendo las responsabilidades que se deriven de dicha organización.			X			X	X
	Iniciativa e innovación			X		X		
				X				

5. Propuesta

	Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en (p.e. banco de sonidos, páginas web especializadas en educación física, diccionarios y enciclopedias online, bases de datos especializadas...).							
	Procedimientos de presentación de contenidos.			X			X	X
	Uso de las herramientas más comunes de las TIC para colaborar y comunicarse con el resto del grupo con la finalidad de planificar el trabajo, aportar ideas constructivas propias, comprender las ideas ajenas...; compartir información y recursos; y construir un producto o meta colectivo.			X	X		X	X
	Diseño de presentaciones multimedia.			X	X			
COMPETENCIAS	Competencia para aprender a aprender (CAA)	X	X	X	X		X	
	Competencia digital (CD)			X	X	X		
	Competencia social y cívica (CSC)		X	X			X	X
	Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)				X		X	
	Conciencia y expresiones culturales (CEC)	X				X	X	X
CRITERIOS DE AVALUACIÓN	BL.2.1.	X	X		X			
	BL.2.2.	X	X		X			
	BL.2.3.	X	X		X	X		
	BL.5.3.						X	X
	BL.5.5.			X	X		X	X
	BL.5.6.			X			X	X
INDICADORES DE LOGRO	BL.2.1.1	X	X					
	BL.2.2.2	X	X					X
	BL.2.3.1	X	X			X		
	BL.5.3.1		X	X	X			

	BL.5.5.1			X	X			
	BL.5.5.2			X	X			
	BL.5.5.3			X			X	X
	BL.5.6.1						X	X
	BL.5.6.2						X	X

Fuente: Elaboración propia.

5.10. Metodología

Para empezar, se parte con la idea de que la pilota valenciana no es nada nuevo para los alumnos de 3º de la ESO, ya que en los cursos anteriores y en la etapa de primaria han podido aprender la normativa y la reglamentación básica para poder jugar. Sabiendo esto, la programación de las sesiones tiene unas características específicas, ya que combina el trabajo autónomo y por grupos en casa con la parte práctica en las sesiones de clase. Este tipo de sesiones no se podrían llevar a cabo sin la ayuda de las nuevas tecnologías, ya que el centro docente está totalmente equipado y los alumnos llevan Tablet electrónica para las clases.

Las seis sesiones prácticas se llevarán a cabo mediante una gamificación, es decir, tendrán un hilo conductor entre cada una de ellas de forma que estas estén relacionadas y sea de vital importancia para el alumno aprender todos los contenidos establecidos para poder desarrollarlos en la sesión final. Las sesiones se estructurarán de la siguiente forma: la presentación donde se pasará lista y se presentará el contenido a realizar; el calentamiento, compuesto por un juego que sirve para activar al alumnado; la parte principal, donde se verá el contenido práctico específico y la vuelta a la calma que servirá para hacer una reflexión grupal y explicar en rasgos generales lo que se verá el próximo día.

En cuanto al modelo metodológico empleado en las sesiones, se utilizará el modelo comprensivo horizontal de Devís i Peiró, que se ha explicado de forma detallada en el marco teórico. Adaptándolo a la pilota valenciana, los alumnos pasarán tres fases, en la primera se iniciarán mediante juegos fáciles de cancha dividida, para aprender conceptos de profundidad y lateralidad. Luego pasarán a la fase dos, donde obtienen una transferencia positiva aplicando los conocimientos adquiridos anteriormente con el juego modificado, que consiste en un juego parecido a la pilota valenciana con una reglamentación muy básica. Para finalizar, los alumnos se darán cuenta de su mejora táctica hasta el punto que se ven capaces de jugar al deporte estándar sin necesidad de adaptar nada.

Por otra parte, la unidad didáctica también permitirá al docente conocer si los conceptos impartidos en las sesiones han servido para que el alumnado aprenda los conceptos relacionados con la pilota valenciana, ya que se pasará dos test (anexo 4) con diferentes

contenidos. En la primera sesión los alumnos realizarán el pre-test con unas preguntas básicas y en la última harán el post-test, siendo los dos cuestionarios iguales y no tendrán ninguna puntuación en la nota final del alumno, solo servirán al profesor para mejorar de cara a los siguientes años.

5.10.1. Aprendizaje cooperativo

Como se ha explicado en el marco teórico, el aprendizaje cooperativo entre los alumnos va a beneficiar un mejor clima de aula y ello comporta a que los alumnos estén mucho más motivados durante las sesiones y estén más predispuestos para aprender.

Hay muchos tipos de técnicas de aprendizaje cooperativo, para ello en cada una de las sesiones se ha elegido una diferente que permita crear grupos heterogéneos para fomentar la participación, cooperación y motivación entre el alumnado. Las técnicas que se han utilizado han sido las siguientes:

- Puzzle de Aronson: Se utiliza en las sesiones 2, 3 y 4.
- Enseñanza recíproca: Se utiliza en la sesión 4.
- Juego cooperativo: Se utiliza en la sesión 2.
- Marcador colectivo: Se utiliza en la sesión 1.
- Equipos de aprendizaje: Se utiliza en la sesión 5.
- Yo hago-nosotros hacemos: Se utiliza en la sesión 6.
- Descubrimiento compartido: Se utiliza en la sesión 3.
- Enfoque inventivo de juegos: Se utilizará para poder realizar una tarea propuesta en la *Webquest*.

5.10.2. Uso de las TICS

Por lo que hace a la utilización de las nuevas tecnologías, tienen vital importancia en esta unidad didáctica, ya que los alumnos deberán buscar información, visualizar videos y realizar trabajos a través de ellas.

Se pretende que en las tres sesiones donde se inicia con cada modalidad de pilota valenciana, que los alumnos estén los primeros diez minutos comentando las cosas más importantes que hayan visto a través del trabajo autónomo en sus casas de búsqueda de información y visualización de partidas de pilota profesionales. Las últimas sesiones irán

destinadas a la implantación de estas nuevas tecnologías en el centro, para ello, un día tendrán que evaluarse mediante el uso de la Tablet electrónica y en la sesión final la tendrán que utilizar para poder hacer con éxito los problemas planteados en el *escape room*.

Por otra parte, también deberán realizar un trabajo autónomo por grupos que tendrán que subir a la plataforma o enviarlo por correo electrónico al profesor. Este trabajo consistirá en una *Webquest*, donde a través de un link (anexo 3) el alumnado podrá acceder y deberá seguir todas las instrucciones marcadas.

La *Webquest* estará dividida en diferentes apartados, en un primer momento los alumnos deberán realizar una búsqueda de información sobre la pilota valenciana y la influencia de este deporte en su zona geográfica. Luego, tendrán que elegir un video y analizar diferentes situaciones técnico-tácticas que aparezcan. Por último, analizarán una acción táctica y deberán crear un juego modificado para su correcto aprendizaje técnico-táctico. Los alumnos deberán de aplicar todos los conocimientos que han ido aprendiendo a lo largo de la unidad didáctica.

5.10.3. Elementos transversales

Según el Artículo 6 del Real Decreto 1105/2014, en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas materias de cada etapa, existen una serie de contenidos que se trabajan de forma paralela en todas las materias. En este caso, en la UD de pilota valenciana, los contenidos transversales que más se trabajan son los siguientes:

- Fomento al plan de lectura: Mediante la consulta en libros y páginas web, los alumnos aprenderán más sobre la pilota valenciana y sus modalidades.
- Atención a la diversidad: Se tendrá en cuenta la diversidad del alumnado, fomentando que participen todos en la misma medida en las sesiones, teniendo en cuenta las posibles adaptaciones según la necesidad de la clase.
- Coeducación: Se fomenta la participación de todo el grupo con igualdad de sexos.
- Utilización de las TICS: Utilización de los recursos informáticos para hacer más simples los conocimientos teórico-prácticos.

5.10.4. Atención a la diversidad

Atendiendo al Decreto 87/2015 del 5 de Junio, por el que se establece el currículo y se desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Valenciana, los alumnos que requieran una atención educativa diferente a la ordinaria, tienen que ser tenidos en cuenta por las administraciones educativas, asegurando los recursos necesarios para las adaptaciones pertinentes.

Como se ha comentado anteriormente, en la clase de 3ºB hay un alumno con Adaptación Curricular Individualizada (ACI), y por tanto se le deben adaptar los contenidos de diferentes asignaturas, y entre ellas la de educación física. En cuanto a la unidad didáctica de pilota valenciana, las adaptaciones que este alumno tendrá serán las siguientes:

- Las sesiones prácticas serán adaptadas para que el alumno las pueda completar, agrupándose con alumnos que también les cueste realizar la tarea práctica. El profesor estará pendiente en todo momento para motivar y darle indicaciones. Las adaptaciones están citadas en las sesiones en el apartado de observaciones (anexo 2).
- En la evaluación práctica se tendrá en cuenta su esfuerzo y motivación, sin contar la ejecución técnico-táctica.
- En la realización de la *Webquest*, el alumno se agrupará con un compañero que domine a la perfección la pilota valenciana, para que le pueda ayudar en todo momento.

5.11. Desarrollo unidad didáctica

A continuación, se presenta una tabla a modo de resumen con todos los datos que conforman la Unidad Didáctica de pilota valenciana. En ella, se podrá observar de forma más visual los apartados explicados anteriormente y que son muy importantes para el correcto cumplimiento de la programación.

Tabla 5. Desarrollo Unidad Didáctica

Curso: 3º ESO	Bloque contenidos: 2 y 5	Trimestre: 2º	Sesiones: 6
UD 4. PILOTA VALENCIANA			

Justificación: Esta UD presenta diferentes contenidos relacionados con el bloque 2 de juegos y deportes y del bloque 5 de elementos transversales. Se pretende la realización de una unidad didáctica combinando la práctica del deporte autóctono valenciano con la utilización de las nuevas tecnologías.

Objetivos didácticos: extraídos de los criterios de evaluación y simplificados

- Conocer nuestro deporte autóctono, la pilota valenciana. Historia, reglamento, material y valores fundamentales.
- Profundizar en la técnica-táctica de las modalidades de raspall, escala y corda y frontón mediante juegos modificados.
- Promover la creatividad del alumno a través del diseño y exposición de sesiones prácticas.
- Diferenciar diferentes situaciones de juego mediante la visualización de partidas.
- Elaboración propia del material específico para la práctica.
- Aprender a trabajar en equipo.
- Fomentar la participación y cooperación de todos los alumnos.

Contenidos:

Bloque 2: Juegos y deportes	<p>-Aplicación de las habilidades específicas a los juegos y deportes individuales, aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios como por ejemplo actividades acuáticas y actividades atléticas, respetando las normas y reglas establecidas, mostrando actitudes de esfuerzo, autoexigencia y superación.</p> <p>-Los golpes específicos y los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios de las modalidades de pelota valenciana como raspall al carrer y trinquet, nyago y frare.</p> <p>-Aspectos sociológicos y culturales de la pelota valenciana en la actualidad, juegos populares y tradicionales de nuestro entorno y del mundo: de percepción y velocidad de reacción, de palmas y choque de manos, de fuerza, de pelota, etc.</p> <p>-Los juegos populares y tradicionales para potenciar la inclusión y respeto a las tradiciones y multiculturalidad.</p>
Bloque 5: Elementos transversales	<p>-Organización de actividades deportivas en el centro, en colaboración con sus iguales, respetando las aportaciones de los demás y asumiendo las responsabilidades que se deriven de dicha organización.</p>

	<p>-Iniciativa e innovación.</p> <p>-Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en (p.e. banco de sonidos, páginas web especializadas en educación física, diccionarios y enciclopedias online, bases de datos especializadas...).</p> <p>-Procedimientos de presentación de contenidos.</p> <p>-Uso de las herramientas más comunes de las TIC para colaborar y comunicarse con el resto del grupo con la finalidad de planificar el trabajo, aportar ideas constructivas propias, comprender las ideas ajenas...; compartir información y recursos; y construir un producto o meta colectivo.</p> <p>-Diseño de presentaciones multimedia.</p>
Temporalización	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción, explicación de la metodología a seguir, revisión del material, pre-test. 2. Aspectos tácticos de la modalidad de raspall. 3. Aspectos tácticos de la modalidad de frontón valenciano. 4. Aspectos tácticos de la modalidad de escala y corda. 5. Resolución de situaciones hipotéticas de juego. 6. Post-test, <i>escape room</i> final. 	
Evaluación	
<p>Criterios de evaluación:</p> <p>-BL.2.1. Realizar habilidades individuales específicas implicadas en actividades físico-deportivas de cooperación, competitivas y no competitivas del nivel educativo, y mostrar mientras las realiza actitudes de autoexigencia preservando la seguridad individual y colectiva.</p> <p>-BL.2.2. Solucionar situaciones motrices que faciliten el aprendizaje de los fundamentos técnicos, tácticos y reglamentarios de juegos y deportes de oposición, colaboración o colaboración-oposición, del nivel educativo aplicando con autonomía, las estrategias más adecuadas en función de los estímulos más relevantes.</p> <p>-BL.2.3. Utilizar los golpes específicos y los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios de pelota valenciana en raspall al carrer y trinquet, nyago y frare y practicar juegos populares de nuestro entorno y del mundo.</p>	

-BL.5.3. Tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante el desarrollo de tareas y proyectos y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas en el nivel educativo.

-BL.5.5. Crear y editar contenidos digitales del nivel educativo utilizando aplicaciones informáticas, colaborar en entornos virtuales de aprendizaje y aplicar buenas formas de conducta en la comunicación (prevención y denuncia de malas prácticas).

-BL.5.6. Participar en equipos de trabajo para conseguir metas comunes en las tareas del nivel educativo asumiendo diversos roles con eficacia y responsabilidad, apoyar a sus compañeros/as demostrando empatía y reconociendo sus aportaciones y utilizar el diálogo para resolver conflictos con deportividad.

Instrumentos de evaluación/ Criterios calificación	Indicadores de logro/Estándares de aprendizaje	Contribución a las Competencias Clave						
		CCLI	CMCT	CD	CAA	CSC	SIEE	CEC
Webquest (35%)	BL. 5.5.1, BL. 5.5.2, BL. 5.5.3			X	X		X	X
Guante de pilota (10%)	-						X	X
Hoja de control (25%)	BL. 2.1.1., BL. 2.2.1., BL. 2.3.1.					X	X	
Coevaluación (20%)	BL. 5.6.1, BL. 5.6.2				X		X	
Implicación y participación en la clase (10%)	BL. 5.3.1.					X	X	
Evaluación diaria alumno/a: mediante una hoja de control, nota del profesor, coevaluación.								
Actividades de ampliación: se aumentará hasta un 10% sobre la nota de la U.D.								
Metodología								

Estrategia de la práctica: Mixta.	Estilos: Mando directo, asignación de tareas, creatividad, enseñanza recíproca, grupos reducidos.
Distribución grupo – clase: Individual, parejas, gran grupo y grupos reducidos.	Participación: Simultanea, alternativa y consecutiva.
Posición del profesor: A lo largo de las sesiones adoptará diferentes situaciones, tanto focal como interna al grupo.	Feedback: -En función del momento: Concurrente e inmediato. -En función de la dirección: Individual y masivo. -En función de la intención: Evaluativo, descriptivo, interrogativo y emocional.
Actividades de Ampliación	Actividades de refuerzo
Corroborar mediante fotos y entrevista que se ha asistido a ver un partido de pilota valenciana.	Facilitación de material audiovisual en la plataforma.
Atención a la diversidad: Adaptación curricular no significativa	
-Alumno lesionado ocasional: Puede exponer y dirigir el calentamiento y la vuelta a la calma. Puede hacer de árbitro. Ayuda a la distribución de la clase y material. Actividades alternativas y/o resúmenes relacionados con la clase.	
-Alumno con NEE: El profesor estará siempre atento para hacer un refuerzo individual y que pueda acoplarse al grupo en caso de necesitarlo.	
Material didáctico: Proyector, Tablet electrónica, apuntes, guante de pilota valenciana, balones de goma-espuma, pelotas de tenis, pelotas de badana, conos, redes, aros, fitball.	
Instalaciones: Aula multiusos, gimnasio, pista exterior polideportiva instituto.	
Transversales: -TICS: Utilización de recursos informáticos para explicar de forma más fácil los conocimientos teórico-prácticos. -Atención a la diversidad: Se buscará la mejor forma para que todos los alumnos participen en cada una de las sesiones y aprendan, teniendo en cuenta las necesidades específicas que puedan tener. -Fomento al plan de lectura: Los alumnos para aprender sobre nuestro deporte autóctono deberán consultar libros y páginas web. -Coeducación: Fomentar la participación de todo el grupo con igualdad entre sexos.	

Fuente: Elaboración propia.

5.12. Planteamiento de las sesiones

Como se ha comentado anteriormente, la unidad didáctica de pilota valenciana estará formada por seis sesiones. Para fomentar la motivación y creatividad del alumnado se ha visto conveniente realizarlas mediante una gamificación, donde se narrará una pequeña historia y se dejará claro que el objetivo de realizar correctamente las sesiones será salvar el mundo.

El mundo está bajo la amenaza de extraterrestres de diferentes planetas, bajo los mandos del alienígena “Vaquetum”, que ha puesto sus ojos en algunas ciudades más importantes del planeta. Para poder llegar a luchar directamente contra estos alienígenas y eliminarlos, el alumnado debe conseguir llegar a la ciudad PilotaMola, donde se encuentra escondida el arma que los debilita, a través del viaje por diferentes ciudades afectadas donde aprenderán unas habilidades básicas para combatir.

Cada ciudad será una sesión donde se aprenderán diferentes contenidos teórico-prácticos de pilota valenciana. Los alumnos se dividirán en la primera sesión en cuatro equipos, que serán los que competirán a lo largo de toda la unidad, pero que además en algunas sesiones podrán competir contra otros equipos o incluso cooperando con otros para conseguir los puntos. Cada equipo lo formarán cinco alumnos y tendrá un nombre de algo relacionado con la pilota valenciana, será otorgado por el profesor en la primera sesión, los nombres de los equipos serán:

- Equipo tamborí.
- Equipo rebot.
- Equipo palquet.
- Equipo galería.

Al final de cada sesión se sumarán todos los puntos obtenidos a modo de clasificación, deberán de conseguir un mínimo de 15 puntos para poder competir en la última sesión en la ciudad de PilotaMola. La puntuación de cada juego en mayor medida se hace en equipo ganador y perdedor, para facilitar que todos los equipos consigan un mínimo de puntos y puedan llegar hasta el final. Si algún equipo no llega al mínimo de puntos establecido, en la penúltima sesión deberán realizar unas pruebas de las habilidades que no hayan conseguido. El equipo que más puntos consiga en cada una de las primeras cinco sesiones

obtendrá un comodín, que podrá intercambiar por pistas en la sesión final en caso de no saber resolver alguna prueba. La plantilla de puntuación de las sesiones (anexo 11), estará disponible en el tablón de anuncios del gimnasio para que los alumnos puedan ver la clasificación.

En la sesión final, todos los equipos saldrán en la misma puntuación y el que consiga resolver lo más rápido posible las pruebas será el que haya conseguido salvar al mundo de la invasión alienígena.

Tabla 6. Temporalización de las sesiones

Temporalización		
Sesión	Ciudad	Contenidos
1	Nueva York	Pre-test, introducción, revisión del material
2	París	Aspectos tácticos de la modalidad de raspall
3	Tokio	Aspectos tácticos de la modalidad de frontón valenciano.
4	Madrid	Aspectos tácticos de la modalidad de escala y corda.
5	Londres	Resolución de situaciones hipotéticas de juego.
6	PilotaMola	Post-test, <i>Escape room</i> final

Fuente: Elaboración propia

En la tabla anterior se puede ver la temporalización de dichas sesiones, pero para poder verlas explicadas se tiene que ir al apartado de anexos. En el **anexo 1** se agrupan todas las sesiones explicadas en cuanto a metodología, estilos aplicados y puntuación en las diferentes pruebas, mientras que en el **anexo 2** se redactan cada una de las actividades que se realizarán cada día.

5.13. Evaluación

El temario que se va a trabajar en la unidad didáctica no es nuevo para el alumnado, ya que en los cursos anteriores y en la etapa de primaria han podido aprender algunos rasgos generales sobre la pilota valenciana. Es por eso que en las primeras sesiones se pretende que los alumnos recuerden estos contenidos básicos, a través de la búsqueda de información en casa para luego explicar detalladamente a los otros compañeros en clase.

Por otra parte, el profesor planteará dos cuestionarios idénticos a los alumnos, uno en la primera sesión y otro en la última. El primero (pre-test), servirá como una evaluación inicial para que el profesor sepa el nivel de conocimientos acerca de la pilota valenciana que los alumnos tienen de otros años. El segundo (post-test), servirá al profesor para ver si los contenidos realizados durante la unidad didáctica han quedado claros en los alumnos y poder mejorar la programación de cara a los años siguientes. Para acceder a los cuestionarios se realizará mediante el escaneo de un código QR (anexo 3).

Siguiendo a los criterios de evaluación del Real Decreto 1105/2014 del 26 de Diciembre, la unidad didáctica de pilota valenciana será evaluada mediante los siguientes instrumentos, calificando cada ítem con una puntuación del 0 al 5:

- *Webquest*: Es una herramienta que se utilizará para la elaboración del trabajo teórico por grupos, ha sido explicada en el apartado del uso de las TICS. Para poder acceder a la *Webquest* se tiene que escanear un código QR (anexo 3). Por otra parte, el profesor para poder evaluar los trabajos que realizarán los alumnos deberá seguir una plantilla (anexo 8).
- Hoja de control: Es la plantilla donde el profesor realizará todas las anotaciones sobre la práctica desarrollada a lo largo de las sesiones. La plantilla se encuentra en el anexo 7.
- Coevaluación: Consiste en una plantilla que los alumnos deberán completar en la sesión 5 en base a la ejecución motriz que realice el compañero al que le toque evaluar. Accederán a la plantilla de coevaluación a través del escaneo de un código QR (anexo 5).
- Guante de pilota: Es un material específico para poder realizar de forma correcta la unidad didáctica, para ello su correcta elaboración, mantenimiento y sobre todo traerlo en todas las sesiones de pilota será de vital importancia y se destinará un porcentaje de la nota. La plantilla para poder realizar los registros se encuentra en el anexo 6.
- Implicación y participación en clase: Las sesiones están diseñadas con diferentes actividades de cooperación, es por ello que la implicación y participación de los alumnos es de vital importancia para cumplir con los objetivos marcados. La plantilla para poder evaluar este ítem se encuentra en el anexo 9.

Tabla 7. Criterios de calificación

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN			
TIPO DE CONTENIDO	PORCENTAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PLANTILLA
Procedimental	25%	Hoja de control	Anexo 7
	10%	Guante de pilota	Anexo 6
	20%	Coevaluación	Anexo 5
Conceptual	35%	Webquest	Anexo 8
Actitudinal	10%	Implicación y participación	Anexo 9

Fuente: Elaboración propia

Además, el alumnado podrá realizar una actividad de ampliación de la nota, que consistirá en ver en directo una partida de pilota valenciana y hacerle una pequeña entrevista a un jugador profesional, justificándolo mediante fotos y un pequeño análisis de los contenidos que más le han llamado la atención.

5.14. Adaptación al COVID 19

La unidad didáctica se ha programado para que se realice únicamente en un centro docente ya que se requiere de material y espacio para poder realizar las diferentes sesiones. Es por eso, que en caso de que sucediera alguna situación especial como la que se está viviendo hoy en día con el COVID19, no se podría llevar a cabo de la forma que se ha programado. Por tanto, se ha visto conveniente realizar unas pequeñas adaptaciones de las sesiones para que los alumnos las puedan realizar en sus viviendas y aprendan de la misma forma.

En las modificaciones se pretende cambiar los contenidos prácticos grupales, que los alumnos no podrán realizar por la falta de espacio, material y de poder interactuar con otros compañeros, por trabajos que fomenten la autonomía y la cooperación entre el alumnado online. Los cambios que se han propuesto, han sido cambiar cada una de las sesiones por tareas con contenidos teórico y además se han añadido algunos ejercicios prácticos simples para que los alumnos los puedan realizar fácilmente en casa:

- Tarea 1:

- Elaboración del guante de pilota valenciana, siguiendo diferentes tutoriales y videos facilitados por el profesor en la plataforma.
- Reto grabado de realizar el mayor número de toques a una pelota con la mano, sin que se caiga al suelo ni golpee a otro material.
- Tarea 2:
 - Visualización de una partida de raspall profesional en youtube. Realización de un resumen de la misma y análisis táctico de dos jugadas de defensa y ataque.
- Tarea 3:
 - Visualización de una partida de frontón valenciano en youtube. Realización de un resumen de la misma y análisis táctico de dos jugadas de defensa y ataque.
 - Reto grabado de realizar el mayor número de toques a una pelota con la mano alternando los golpes de palma y bolea a una pared.
- Tarea 4:
 - Visualización de una partida de escala y corda profesional en youtube. Realización de un resumen de la misma y análisis táctico de dos jugadas de defensa y ataque.
- Tarea 5:
 - Por grupos de trabajo, elaborar un juego modificado para mejorar la técnica y la táctica de alguna modalidad vista en las tareas anteriores.
 - Explicar y realizar de forma practica el juego modificado individualmente o a expensas de la fase de alarma que se encuentren, si se permite, realizarlo por grupos.
- Tarea 6:
 - De forma individual deberán realizar un vídeo con contenidos prácticos explicando y ejecutando los diferentes golpes de las tres modalidades vistas.

A parte de todas estas tareas, también deberán realizar por grupos de trabajo la *Webquest* de los contenidos de pilota valenciana (anexo 8).

VI. CONCLUSIONES

6. CONCLUSIONES

Para finalizar el trabajo, cabe destacar que el proyecto se ha estructurado en cuatro apartados: análisis, diseño, implementación y evaluación. De los cuales únicamente se han podido realizar los dos primeros, quedando los dos últimos pendientes para aplicar en un futuro.

Por lo que hace a los objetivos del trabajo, han sido formulados siguiendo las dos primeras fases, ya que se tiene un objetivo general por cada bloque de análisis y diseño, de tal forma que su cumplimiento implica la correcta realización de cada uno de ellos. Los objetivos del análisis hacen referencia a la búsqueda de información para la realización del marco teórico, mientras que los de diseño han consistido en la programación de la unidad didáctica.

Con todo esto, el marco teórico ha servido para investigar y aprender acerca de nuevos conceptos y metodologías útiles para poder hacer las sesiones lo más divertidas e innovadoras posibles, sin dejar de lado los valores que de por sí tiene la pilota valenciana. Además, de valores como respeto, compañerismo y solidaridad, también se pretende que los alumnos aprendan habilidades y gestos técnico-tácticos característicos de nuestro deporte autóctono. Para ello, se han investigado diferentes técnicas englobadas bajo el concepto de aprendizaje cooperativo, que hacen que las sesiones sean mucho más dinámicas aplicando una serie de pautas para captar la atención del alumnado. En cuanto al uso de las TICS, es un recurso innovador pero que a la vez no está muy aplicado en el ámbito de la educación física, en esta Unidad se podrá llevar a cabo ya que en el centro docente los alumnos pueden llevar Tablet electrónica y facilitará el aprendizaje de las normas y la técnica básica mediante material audiovisual y la posibilidad de poder realizar cuestionarios online. Por otra parte, no se dejará de lado el concepto de gamificación, el cual es el que globalizará las seis sesiones y servirá como unión de todos los contenidos explicados en el marco teórico.

Para finalizar, de forma general los objetivos del proyecto se han cumplido y se pueden ver reflejados cada uno de los pasos que se deben seguir para realizar una Unidad Didáctica según la normativa vigente. Observando las seis sesiones que se han

programado, se puede decir que el alumnado disfrutará realizando actividad física y se espera que sea un éxito y esté a la altura del centro docente.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acadèmia Valenciana de la Llengua. (2012). *Regles del joc de pilota*. Valencia: Acadèmia Valenciana de la Llengua.
- Bautista, A., & Alba, C. (1997). *¿Qué es tecnología educativa?* Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Bravo, A. (2011). *El juego de la pilota valenciana*. Valencia: Museo del juego.
- Cobo, J. C. (2009). *El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento*. ZER, 295-318.
- Colás, P. (2008). Evaluación del impacto de la formación (online) en TIC en el profesorado. Una perspectiva sociocultural. *Revista de Educación*, 346, 187-215.
- Contreras, R., & Eguia, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: Institut de la Comunicació.
- Corrales Salguero, A. R. (2009). La integración de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el área de Educación Física. *Hekademos*, 4, 53-54.
- Decreto 87/2015, de 5 de junio, del Consell, por el que se establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunitat Valenciana. Disponible en: https://www.dogv.gva.es/portal/ficha_disposicion_pc.jsp?sig=005254/2015&L=1
- Decreto 112/2007, de 20 de julio, del Consell, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunitat Valenciana. Disponible en: https://www.dogv.gva.es/portal/ficha_disposicion_pc.jsp?sig=9809/2007&L=1
- Devís, J., & Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: La salud y los juegos modificados*. Barcelona: Inde.
- Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente*. JENUI.
- Hogg, M., & Vaughan, G. (2010). *Psicología social (5ª ed.)*. Madrid: Panamericana.

- Johnson, D., Johnson, R., & Stanne, M. (2000). *Cooperative learning Methods: A meta-analysis*. University of Minnesota.
- La Prova, A. (2017). *La práctica del aprendizaje cooperativo*. Madrid: Narcea.
- Laboratorio de innovación educativa (LAB). (Marzo de 2016). *Aprendizaje cooperativo*. Madrid, España: Artica.
- León, B. (2002). *Elementos mediadores en la eficacia del aprendizaje cooperativo*. Cáceres: Universidad de Extremadura.
- Llopis, F. (1999). *El joc de pilota valenciana*. Valencia: Carena.
- Martín-Macho, A., & Faya, F. (2016). *El juego en el aula de lengua inglesa para consolidar contenidos*. Universitat d'Alacant.
- McNeill, M., & Fry, J. (2012). The Value of ICT from a Learning Game-playing perspective. *Journal of Research*, 7(2), 45-51.
- Ministerio de educación, Cultura y Deporte. (2013). *Ley Orgánica 8/2013, del 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa*. Obtenido de Boletín oficial del estado: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Monroy, A. (2010). La enseñanza de la educación física y las nuevas tecnologías. *International Journal of Sports Law & Management*, 10, 17-26.
- Naya, J. (2007). *Actes del II Congrés Mundial de pilota a mà*. Valencia: Altorendimiento.
- Omeñaca, R., Puyuelo, E., & Ruiz, J. V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona: Paidotribo.
- Ramos, L., Naya, J., Pérez, V., & Conca, M. (2017). *Curso de entrenadores de pilota valenciana nivel 1*. Valencia: Federació de pilota valenciana.
- Real Academia Española. (Octubre de 2014). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de www.rae.es
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>

- Rodríguez Diéguez, A. J., & Zehag Muñoz, M. (2009). *Autonomía personal y salud infantil*. Madrid: Editex.
- Sánchez Gómez, R. (2003). *El modelo comprensivo y la enseñanza de las habilidades técnicas: ¿Dónde es necesario el debate?* XXI Congreso Nacional de Educación Física. Tenerife: Universidad de la Laguna.
- Sentandreu, R., Sentandreu, G., & Martínez, J. A. (2015). *Modalitats de pilota valenciana*. Obtenido de Pilotaviu: <http://www.pilotaviu.com/pagina-estatica/modalitats>
- Serrano González-Tejero, J., Pons Parra, R., & Ruiz Llamas, M. (2007). Perspectiva histórica del aprendizaje cooperativo. *Revista Española de Pedagogía*, 236, 125-138.
- Slavin, R. (1999). *Aprendizaje cooperativo, teoría, investigación y práctica*. Argentina: Aique.
- Torrego, J. C., & Negro, A. (2012). *Aprendizaje cooperativo en las aulas*. Madrid: Alianza.
- Van Diggelen, M. (2012). Principios de la gamificación. *Gamify Consultants*, 11, 3-6.
- Velázquez Callado, C. (2013). *Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Velázquez Callado, C. (2014). Aprendizaje cooperativo: Aproximación teórico-práctica aplicada a la educación física. *Revista Digital de Educación Física*, 29, 19-31.
- Vera García, M. (2009). Aprendizaje cooperativo. *Innovación y experiencias educativas* 14, 1-11.

8. ANEXOS

Anexo 1. Temporalización de las sesiones

Sesión 1: Nueva York
<p>Esta sesión servirá de introducción a la unidad didáctica, primero los alumnos pasarán un pequeño test (pre-test) que tendrán que abrir mediante su Tablet electrónica a través de un código QR (anexo 4). Además, se explicarán los contenidos que se trabajarán a lo largo de las sesiones, la progresión entre las modalidades y se revisará el material específico para la práctica (el guante).</p> <p>También se explicará un trabajo que deberán realizar mediante una Webquest sobre diferentes preguntas y acciones de juego relacionadas con la pilota valenciana. Mediante el método Rompecabezas o Puzzle de Aronson se dividirá la clase en grupos de cuatro o cinco personas y se les asignará una modalidad de pilota valenciana entre raspall, frontón y escala y corda. Como trabajo para las siguientes sesiones deberán buscar y visualizar una partida en Youtube de la modalidad que les haya tocado, centrándose en la reglamentación y los aspectos técnico-tácticos para poder explicarla con solvencia.</p> <p>Los grupos creados anteriormente son los que competirán para salvar el mundo en las siguientes sesiones.</p> <p>En esta primera sesión, la ciudad de Nueva York ha quedado devastada por el paso del alienígena “Vaquetum”, los alumnos deberán iniciarse y familiarizarse con los golpes básicos de pilota valenciana para conseguir superar algunas pruebas y encontrar alguna pista de cuál puede ser el paradero del alienígena.</p>
<p style="text-align: center;">Calentamiento</p> <p>Se realizará un juego de activación para involucrar todos los músculos del cuerpo con la finalidad de conseguir un mejor rendimiento físico y evitar posibles lesiones.</p>
<p style="text-align: center;">Parte principal</p> <p>Se realizarán tres juegos que contarán con puntuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El primero, será una modificación del pilla-pilla donde se introducirá el golpeo a una pelota. Deberá pillar un integrante de cada grupo, y el que más consiga golpear será el que más puntos se lleve. Puntuación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Primero: 4 puntos ○ Segundo: 3 puntos ○ Tercero: 2 puntos ○ Cuarto: 1 punto • El segundo de cancha dividida y se enfrentarán dos equipos juntos mediante la técnica del marcador colectivo donde se contará la puntuación total de la clase. El equipo tamborí y rebot se enfrentarán al equipo palquet y galería. La puntuación será: <ul style="list-style-type: none"> ○ Ganador: 2 puntos ○ Perdedor: 1 punto

<ul style="list-style-type: none"> El tercero será un juego de invasión para visualizar los problemas tácticos de los alumnos. Se enfrentarán dos equipos juntos, en este caso tamborí y palquet contra rebot y galería. La puntuación será: <ul style="list-style-type: none"> Ganador: 2 puntos Perdedor: 1 punto
<p style="text-align: center;">Vuelta a la calma</p> <p>Realizarán un juego simple de cooperación que servirá para que el profesor pueda hacer la suma total de los puntos, una reflexión final y recordar las tareas para las siguientes sesiones.</p>

Sesión 2: París
<p>Se empieza la sesión con la división en los grupos que se hicieron en la sesión anterior, pero esta vez los integrantes del grupo que tenían la modalidad de raspall se pondrán en los otros grupos para explicar brevemente mediante su tableta electrónica los conceptos básicos de la modalidad.</p> <p>Una vez aprendidos los conceptos básicos en la ciudad de Nueva York, el alienígena “Vaquetum” sigue haciendo de las suyas y esta vez le ha tocado a la capital de Francia, París, ser destruida por este increíble monstruo. Sabiendo esto, los alumnos deberán competir en algunos ejercicios para aprender los contenidos técnico-tácticos de la modalidad de raspall y hacerse más fuertes para poder derrotar al alienígena.</p>
<p style="text-align: center;">Calentamiento</p> <p>Se realizará un juego de activación para involucrar todos los músculos del cuerpo con la finalidad de conseguir un mejor rendimiento físico y evitar posibles lesiones. En la actividad se juntarán los equipos Tamborí y Galería y se enfrentarán a Rebot y Palquet. La puntuación será:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ganador: 2 puntos Perdedor: 1 punto
<p style="text-align: center;">Parte principal</p> <p>Se realizarán tres ejercicios:</p> <ul style="list-style-type: none"> El primero de cancha dividida y se utilizará la metodología del juego cooperativo, el profesor estará presente en todo momento dando instrucciones y remarcando la colaboración de todo el equipo para poder conseguir el mayor rendimiento. La puntuación será: <ul style="list-style-type: none"> Primero: 4 puntos Segundo: 3 puntos Tercero: 2 puntos Cuarto: 1 punto El segundo será un juego de cooperación con un compañero iniciando con la modalidad de raspall. No contará con puntuación. El último, consistirá en un juego de raspall modificado, adaptándose el espacio para variar los tipos de golpes. La puntuación será: <ul style="list-style-type: none"> Equipo que más victorias haya conseguido: 2 puntos Otros equipos: 1 punto
Vuelta a la calma

Realizarán un juego simple de cooperación que servirá para que el profesor pueda hacer la suma total de los puntos, una reflexión final y recordar las tareas para las siguientes sesiones.

Sesión 3: Tokio

Se empieza con la división en los grupos que se hicieron en la primera sesión, pero esta vez los integrantes del grupo que tenían la modalidad de frontón se pondrán en los otros grupos para explicar brevemente mediante su Tablet electrónica los conceptos básicos de la modalidad.

En las ciudades anteriores de Nueva York y París, los alumnos pudieron aprender conceptos básicos de la pilota valenciana y del raspall, en esta sesión, se visitará la ciudad de Tokio, la cual acaba de ser destruida por “Vaquetum” y donde los alumnos deberán competir para aprender los conceptos de la modalidad de frontón. Esta modalidad destaca por los golpes de “palma” y “bolea” los cuales son muy importantes a la hora de derrotar al alienígena.

Calentamiento

Se realizará un juego de activación para involucrar todos los músculos del cuerpo con la finalidad de conseguir un mejor rendimiento físico y evitar posibles lesiones.

Parte principal

Constará de tres actividades:

- La primera será una modificación de un deporte, adaptándolo para que se pueda jugar con la mano. Competirán los equipos juntos de Tamborí y Rebot frente a Palquet y Galería. La puntuación será:
 - Equipo ganador: 2 puntos
 - Equipo perdedor: 1 punto
- El segundo servirá para conocer los golpes básicos de la modalidad de frontón valenciano y se ejecutará mediante la técnica cooperativa del descubrimiento compartido. La puntuación será:
 - Primero: 4 puntos
 - Segundo: 3 puntos
 - Tercero: 2 puntos
 - Cuarto: 1 punto
- El tercer juego será una modificación del frontón valenciano, adaptándolo en diferentes espacios y tipos de golpeo. La puntuación será:
 - Equipo que más victorias haya conseguido: 2 puntos
 - Otros equipos: 1 punto

Vuelta a la calma

Realizarán un juego simple de cooperación que servirá para que el profesor pueda hacer la suma total de los puntos, una reflexión final y recordar las tareas para las siguientes sesiones.

Sesión 4: Madrid

Se empieza con la división en los grupos que se hicieron en la primera sesión, pero esta vez los integrantes del grupo que tenían la modalidad de escala y corda se pondrán en los otros grupos para explicar brevemente mediante su Tablet electrónica los conceptos básicos de la modalidad.

Nueva York, París y Tokio devastadas, ahora es el turno de la capital de España, Madrid, la cual ha sido arrasada por el alienígena “Vaquetum”. El alumnado ya ha aprendido los conceptos básicos para la guerra, como son los golpes y la técnica-táctica de raspall y frontón, pero ahora es el turno de la modalidad de escala y corda, cuya táctica es la más complicada y que una correcta adquisición de los contenidos puede acabar de debilitar al alienígena.

Calentamiento

Se realizará un juego de activación para involucrar todos los músculos del cuerpo con la finalidad de conseguir un mejor rendimiento físico y evitar posibles lesiones.

Parte principal

Constará de tres actividades:

- El primer juego será una guerra de pelotas, pero adaptada para que los alumnos aprendan el golpeo por arriba. La puntuación será:
 - Primero: 4 puntos
 - Segundo: 3 puntos
 - Tercero: 2 puntos
 - Cuarto: 1 punto
- En el segundo, se usará la técnica cooperativa de la enseñanza recíproca, donde el profesor dará unas pautas en la ejecución de la tarea y los alumnos por parejas lo tendrán que interpretar, visualizando los posibles errores que cada uno cometa y resolviéndolos entre ellos. Los equipos se dividirán en grupos de dos y tres, para enfrentarse al resto. La puntuación será:
 - Equipo que más victorias haya conseguido: 2 puntos
 - Otros equipos: 1 punto
- El tercer juego será similar a la escala y corda pero modificando el espacio ya que no habrá escala. Los equipos se dividirán en grupos de dos y tres, para enfrentarse al resto. La puntuación será:
 - Equipo que más victorias haya conseguido: 2 puntos
 - Otros equipos: 1 punto

Vuelta a la calma

Realizarán un juego simple de cooperación que servirá para que el profesor pueda hacer la suma total de los puntos, una reflexión final y recordar las tareas para las siguientes sesiones.

Sesión 5: Londres

Recorridas ya cuatro ciudades y con la certeza de que el alumnado ha aprendido y perfeccionado la técnica-táctica de las tres modalidades vistas de pilota valenciana, útiles para poder derrotar al alienígena “Vaquetum”. Se llega a esta quinta ciudad, capital de Inglaterra, con la seguridad de que el alienígena ya tiene los días contados y que se le va a derrotar muy pronto, para ello, el alumnado deberá poner en práctica

todos los conocimientos aprendidos en las poblaciones anteriores para poder conseguir los últimos puntos de acceso a la ciudad final.

En esta sesión, el alumnado deberá resolver diferentes situaciones hipotéticas de juego de las tres modalidades vistas y, además, se deberán evaluar mediante un formulario accesible a través de un código QR (anexo 5).

Calentamiento

Se realizará un juego de activación para involucrar todos los músculos del cuerpo con la finalidad de conseguir un mejor rendimiento físico y evitar posibles lesiones.

Parte principal

Consistirá en tres juegos, uno para cada modalidad y se utilizará la técnica cooperativa de equipos de aprendizaje, donde los equipos se dividirán en grupos de dos y tres alumnos y jugarán contra el resto de equipos. Las actividades serán:

- En el primero deberán resolver situaciones técnico-tácticas de la modalidad de raspall. La puntuación será:
 - Equipo que más victorias haya conseguido: 3 puntos
 - Otros equipos: 1 punto
- En el segundo deberán resolver situaciones técnico-tácticas de la modalidad de frontón. La puntuación será:
 - Equipo que más victorias haya conseguido: 3 puntos
 - Otros equipos: 1 punto
- En el tercero deberán resolver situaciones técnico-tácticas de la modalidad de escala y corda. La puntuación será:
 - Equipo que más victorias haya conseguido: 3 puntos
 - Otros equipos: 1 punto

Vuelta a la calma

Realizarán un juego simple de cooperación que servirá para que el profesor pueda hacer la suma total de los puntos, una reflexión final y recordar las tareas para las siguientes sesiones. Además, tendrán que realizar el cuestionario de coevaluación accediendo al código QR y evaluar al compañero.

Sesión 6: Escape Room PilotaMola

Con esta sesión se concluirá la unidad didáctica de pilota valenciana, la cual tendrá una estructura totalmente diferente al resto, ya que estará formada únicamente por la parte principal que será un *escape room*. Los primeros diez minutos irán destinados a que los alumnos realicen el cuestionario post-test que accederán a través de un código QR (anexo 4) sobre los contenidos aprendidos, mientras que en los cinco últimos se realizará una reflexión final de todos los contenidos aprendidos.

Los valientes guerreros han ido poniéndose a prueba y arriesgando su vida para conseguir salvar la del resto de la población de las ciudades más importantes del mundo. El alienígena “Vaquetum”, consiguió escapar de cada una de estas ciudades, pero quedando cada vez más debilitado y mostrando sus puntos débiles que nuestros guerreros han podido perfeccionar siendo una amenaza para el alienígena. Con todo esto, la siguiente pista llevaba a los guerreros a una ciudad diferente, ya que está no se encuentra en el planeta Tierra, han tenido que viajar a través de una atmosfera diferente

para llegar a la ciudad de PilotaMola donde el alienígena tiene preparado una serie de pruebas y el equipo que consiga resolverlas antes será el vencedor.

Parte principal

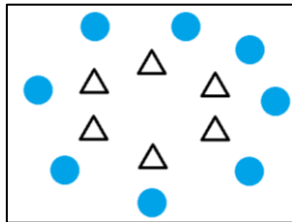
Consistirá en un *escape room*, donde los alumnos mediante los grupos realizados en la primera sesión deberán competir para ver quién es el equipo que consigue resolver las pruebas más rápido y salvar el mundo. Los alumnos podrán utilizar la Tablet para buscar información en algunas pruebas.

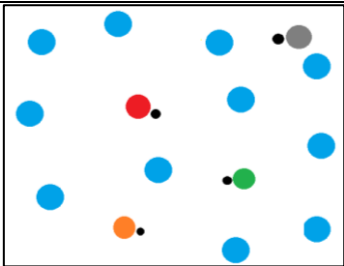
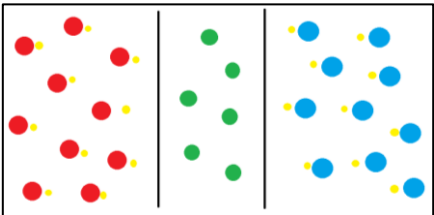
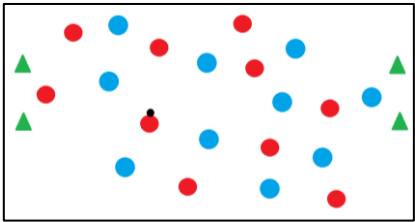
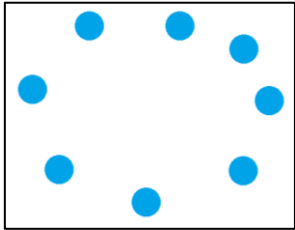
Se utilizará la técnica cooperativa “yo hago nosotros hacemos”, donde cada alumno individualmente deberá pensar en las posibles soluciones de las pruebas para ponerlo en común con sus compañeros de equipo.

El escape room consistirá en cinco pruebas con contenidos de pilota valenciana y actividades de cooperación, una vez resueltos tendrán una serie de cinco números que deberán poner en un candado y abrir un cofre con el arma anti alienígenas que será una pelota de vaqueta. El equipo que más puntos haya conseguido en cada ciudad anterior tendrá un comodín, que podrá intercambiar en esta sesión por pistas en caso de no saber resolver una prueba.

Para finalizar, se realizará una puesta en común de todas las soluciones a las actividades propuestas y el profesor recordará a los alumnos que es el último día para poder entregar el trabajo de la Webquest.

Anexo 2. Sesiones

UD. PILOTA VALENCIANA			
SESIÓN Nº: 1 Nueva York	CURSO: 3º ESO	LUGAR: IES Montdúver	Nº ALUMNOS: 20
MATERIAL: Conos, pelotas de tenis, de volleyball, de goma-espuma y de colpbol, fitball.			
OBJETIVOS DE LA SESIÓN: -Explicar los contenidos básicos de la unidad didáctica. -Familiarizarse con los diferentes tipos de golpeo -Visualización de errores técnico-tácticos del grupo.			
CONTEXTUALIZACIÓN Los alumnos de 3º de la ESO han sido los elegidos para salvar al mundo del alienígena “Vaquetum”, para ello, en las siguientes sesiones tienen que competir y adquirir las habilidades específicas para que el extraterrestre no se salga con sus planes de destruir al mundo. El alumnado se encuentra en la ciudad de Nueva York, devastada por “Vaquetum”, que ha diseñado tres pruebas de la parte principal para retarlos. Deberán completarlas para conseguir el mayor número de puntos en destrezas como lanzamientos y puntería, para así encontrar pistas sobre el lugar donde puede estar escondido él y el arma anti-alienígenas.			
CALENTAMIENTO			
TIEMPO 5 min.	DESCRIPCIÓN -Juego de los números: Se hace un círculo con conos y los alumnos tendrán que ir dando vueltas a dicho círculo y cuando el profesor grite un número tienen que realizar los siguientes movimientos: 1-Brazos hacia delante 2-Brazos hacia atrás 3- Raspar con la derecha 4- Raspar con la izquierda 5- Raspar con las dos manos	GRÁFICO 	
PARTE PRINCIPAL			
TIEMPO 5 min.	DESCRIPCIÓN -Destruye al alienígena: Cada equipo deberá de elegir a un integrante para que afine su puntería de cara a los soldados de “Vaquetum”. En total	GRÁFICO	

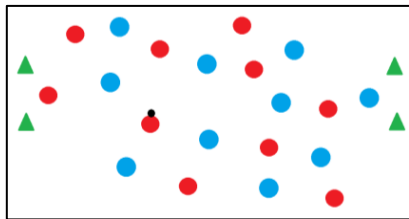
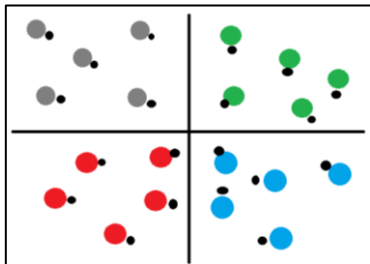
10 min.	<p>cuatro alumnos pillarán con una pelota de goma-espuma y tendrán que golpearla imitando el saque de raspall para darle a los alumnos que conforman los otros grupos. A quien le dé se quedará inmóvil hasta que otro compañero del equipo pase por debajo de sus piernas.</p>	
15 min.	<p>-Golpea la nave: Es un juego de cancha dividida, se juntarán dos equipos y tendrán que golpear las naves alienígenas, las cuales serán balones situados en la zona central y tendrán que sacarlos del espacio delimitado. El recuento de las veces que la saquen será global para los dos equipos juntos. Las variantes son:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Primero lanzar la pelota con una mano -Raspar la pelota derecha-izquierda -Palma <p>-Colpbol espacial: En este juego se volverán a juntar dos equipos diferentes y competirán contra los otros dos juntos. Deberán pasarse la pelota únicamente con las manos y solamente con un toque para meter la pelota a la portería del equipo contrario. El equipo que consiga llegar a 5 goles será el ganador.</p>	 
VUELTA A LA CALMA		
TIEMPO	DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
5 min.	<p>-Sigue la palmada: Los alumnos se sientan en un círculo y el juego consistirá en dar palmadas para continuar una sucesión. Una palmada significará pasar al compañero de al lado y dos palmadas servirá para saltar a un compañero. Las palmadas seguirán el sentido de las agujas del reloj.</p>	

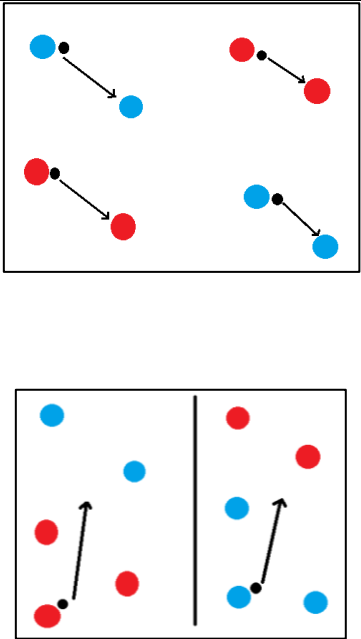
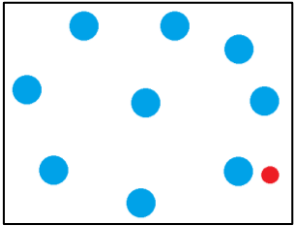
OBSERVACIONES:

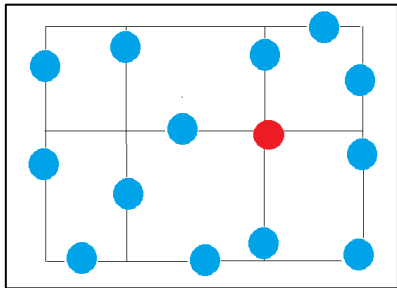
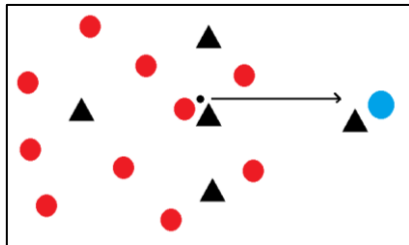
La duración de la sesión práctica será de 40 minutos, ya que al principio de la clase se destinan 10 minutos a que los alumnos se cambien y a explicar la metodología de las sesiones y los trabajos que deben realizar.

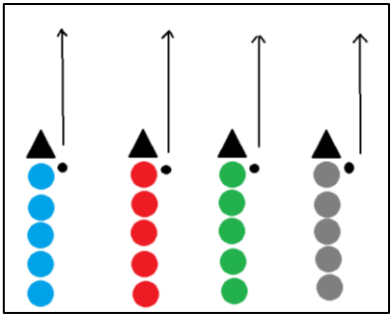
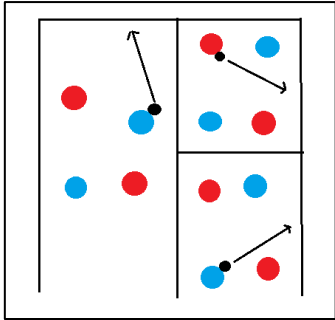
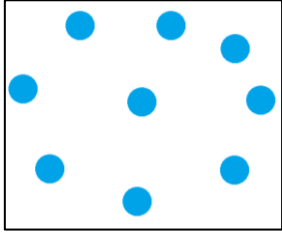
El juego de vuelta a la calma servirá para hacer una reflexión final sobre la sesión, explicar los contenidos de la siguiente clase, mandar el trabajo que deben hacer en casa y hacer un recuento de la puntuación obtenida en el juego de gamificación. Los últimos cinco minutos se destinarán a que los alumnos se puedan cambiar.

Adaptaciones a la diversidad: El alumno podrá realizar la sesión en un grupo con otros alumnos que dominen el deporte de forma que pueda recibir una ayuda constante.

UD. PILOTA VALENCIANA			
SESIÓN	CURSO: 3º	LUGAR: IES Montdúver	Nº ALUMNOS: 20
Nº: 2	ESO		
París			
MATERIAL:			
Conos, pelotas de goma-espuma, de tenis y de badana.			
OBJETIVOS:			
-Introducción a la táctica del raspall a través del juego modificado.			
-Resolver principales problemas técnico-tácticos.			
CONTEXTUALIZACIÓN			
Una vez aprendidos los conceptos básicos en la ciudad de Nueva York, el alienígena “Vaquetum” sigue haciendo de las suyas y esta vez le ha tocado a la capital de Francia, París, ser destruida por este increíble monstruo. Sabiendo esto, los alumnos deberán competir en algunos ejercicios para aprender los contenidos técnico-tácticos de la modalidad de raspall y hacerse más fuertes para poder competir y derrotar al alienígena.			
CALENTAMIENTO			
TIEMPO	DESCRIPCIÓN	GRÁFICO	
5 min.	-¡Que no la toque el alienígena!: El profesor delimita un área y se juntarán dos equipos. Tienen que intentar pasarse la pelota sin que los oponentes la roben. Una vez consigan los diez pases sumarán un punto. El que llegue a cinco puntos será el ganador.		
PARTE PRINCIPAL			
TIEMPO	DESCRIPCIÓN	GRÁFICO	
10 min.	-Elimina las bombas espaciales: Los cuatro equipos se dispondrán en un espacio diferente y cada uno tendrá cinco pelotas de tenis. El objetivo es lanzarlas al área de los rivales y el equipo que menos pelotas tenga en su área será el ganador. Variantes: -Primero lanzar la pelota con una mano -Raspar la pelota derecha-izquierda -Palma		
10 min.			

10 min.	<p>-Iniciación al raspall: Por parejas tendrán una pelota de badana y deberán:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pasársela sin que bote, con un bote, por tierra. -Jugar contra la pared. -Golpear frente a frente. <p>-Raspall extraterrestre: Los equipos se dividirán en un equipo de dos y otro de tres alumnos, realizarán partidas de raspall contra los otros equipos, dividiendo el espacio en diferentes canchas con el objetivo que los alumnos sepan adaptarse y busquen profundidad en los golpesos. Cuando el profesor diga cambiarán de rival.</p>	
VUELTA A LA CALMA		
TIEMPO	DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
5 min.	<p>-Juego de la bomba: El juego consiste en que los jugadores hacen un círculo y tienen que ir pasándose una pelota, uno se pone al medio y tiene que contar hasta 30. Una vez termine de contar, la persona que tenga la pelota pasará al medio y empezará de nuevo el juego.</p>	
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>La duración de la sesión práctica será de 40 minutos, ya que al principio de la clase se destinan 10 minutos a que los alumnos se cambien y se distribuyan mediante el método del Puzzle de Aronson a explicar la modalidad de pilota valenciana que les toca practicar.</p> <p>El juego de vuelta a la calma servirá para hacer una reflexión final sobre la sesión, explicar posibles errores que el profesor haya visto, recordar la metodología y algunos contenidos de cara a la siguiente sesión y hacer un recuento de la puntuación obtenida en el juego de gamificación. Los últimos cinco minutos se destinarán a que los alumnos se puedan cambiar.</p> <p>Adaptaciones a la diversidad: El alumno podrá realizar la sesión en un grupo con otros alumnos que dominen el deporte de forma que pueda recibir una ayuda constante.</p>		

UD. PILOTA VALENCIANA			
SESIÓN Nº: 3 Tokio	CURSO: 3º ESO	LUGAR: IES Montdúver	Nº ALUMNOS: 20
MATERIAL: Un peto, conos, pelotas de tenis y de badana, cinta o adhesivo.			
OBJETIVOS DE LA SESIÓN: -Aprender diferentes tipos de golpesos. -Introducir la táctica del frontón valenciano.			
CONTEXTUALIZACIÓN En las ciudades anteriores de Nueva York y París, los alumnos pudieron aprender conceptos básicos de la pilota valenciana y del raspall, en esta sesión, se visitará la ciudad de Tokio, la cual acaba de ser destruida por “Vaquetum” y donde los alumnos deberán competir para aprender los conceptos de la modalidad de frontón. Esta modalidad destaca por los golpesos de “palma” y “bolea” los cuales son muy importantes a la hora de derrotar al alienígena.			
CALENTAMIENTO			
TIEMPO 5 min.	DESCRIPCIÓN -El comecocos: Los alumnos deberán ir por encima de las líneas del campo, pilla uno y los otros tienen que intentar que no los coja o pillaran. Se incluirán variables para realizar movilidad articular mientras juegan: -Brazos hacia delante, atrás, arriba, de lado. -Rodillas arriba -Talones arriba	GRÁFICO 	
PARTE PRINCIPAL			
TIEMPO 10 min.	DESCRIPCIÓN -Golpea el misil aéreo-espacial: Competirán dos equipos juntos con las mismas reglas del béisbol pero cambiando que en vez de golpear con un bate, lo hacen con la mano. Ganará el equipo que consiga llegar a 20 carreras. Los tipos de golpesos irán cambiando según diga el profesor y pueden ser de: -Palma -Bolea -Bot i bolea	GRÁFICO 	

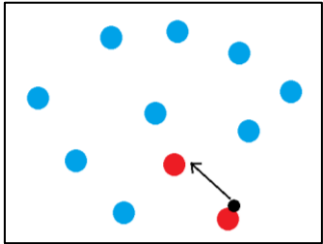
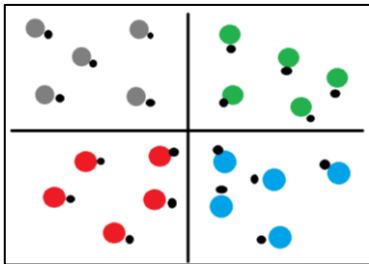
10 min.	<p>-Releva y gana: El profesor va planteando acciones motrices y los alumnos por parejas tienen que intentar resolverla individualmente para luego ponerlo en común con el compañero. Una vez resuelto, se juntan con otro grupo hasta formar los grupos de la primera sesión y que compiten en la gamificación. Se dispondrán en una fila y tendrán que realizar todas las acciones mediante una carrera de relevos.</p> <p>Acciones motrices planteadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Golpear la pelota con mano dominante/no dominante. -Golpear la pelota al aire -Golpear la pelota al suelo -Golpear al primer bote -Golpear al frontón 	
10 min.	<p>-Frontón espacial: Los equipos se dividirán en un equipo de dos y otro de tres alumnos, realizarán partidas de frontón contra los otros equipos, adaptando el espacio a diferentes dimensiones para que los alumnos puedan ejecutar diferentes acciones técnico-tácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Golpeo buscando profundidad -Golpeo cercano -Golpeo buscando espacios libres 	
VUELTA A LA CALMA		
TIEMPO	DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
5 min.	<p>-El telégrafo: Los alumnos se sientan en un círculo y uno se pone en el centro. Los que forman el círculo estarán agarrados y uno de estos tendrá que enviar el telégrafo que consiste en ejercer una pequeña presión en las manos de los otros. El del centro tendrá que detectar en que zona se está enviando el telégrafo y cuando pille a alguien este se pondrá en el centro.</p>	

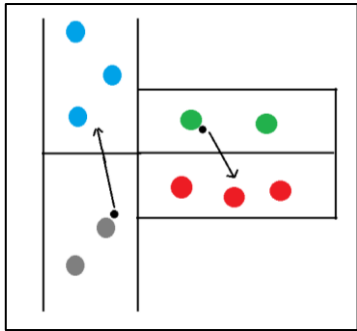
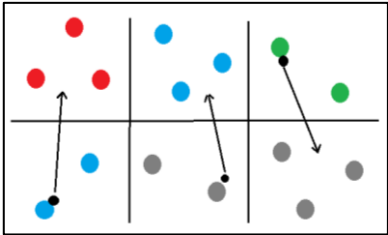
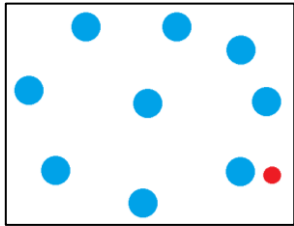
OBSERVACIONES:

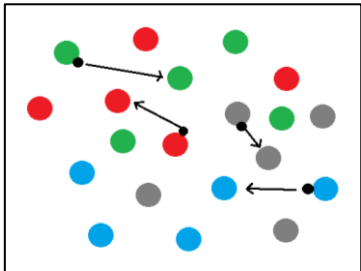
La duración de la sesión práctica será de 40 minutos, ya que al principio de la clase se destinan 10 minutos a que los alumnos se cambien y se distribuyan mediante el método del Puzzle de Aronson a explicar la modalidad de pilota valenciana que les toca practicar.

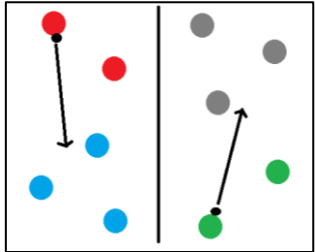
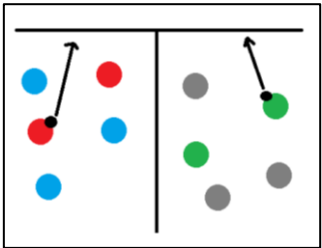
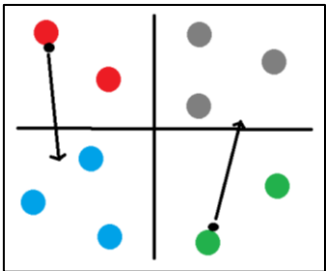
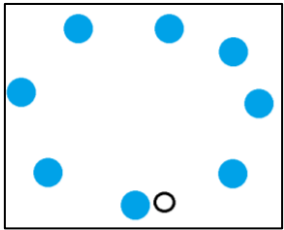
El juego de vuelta a la calma servirá para hacer una reflexión final sobre la sesión, explicar posibles errores que el profesor haya visto, recordar la metodología y algunos contenidos de cara a la siguiente sesión, como además de hacer un recuento de la puntuación obtenida en el juego de gamificación. Los últimos cinco minutos se destinarán a que los alumnos se puedan cambiar.

Adaptaciones a la diversidad: El alumno podrá realizar la sesión en un grupo con otros alumnos que dominen el deporte de forma que pueda recibir una ayuda constante.

UD. PILOTA VALENCIANA			
SESIÓN N°: 4 Madrid	CURSO: 3° ESO	LUGAR: IES Montdúver	Nº ALUMNOS: 20
MATERIAL: Conos, pelotas de goma-espuma, de tenis, de badana, red de volleyball y badminton.			
OBJETIVOS DE LA SESIÓN: -Introducción de la táctica de escala y corda. -Saber aplicar diferentes acciones tácticas según el espacio.			
CONTEXTUALIZACIÓN Nueva York, París y Tokio devastadas, ahora es el turno de la capital de España, Madrid, la cual ha sido arrasada por el alienígena “Vaquetum”. El alumnado ya ha aprendido los conceptos básicos para la guerra, como son los golpes y la técnica-táctica de raspall y frontón, pero ahora es el turno de la modalidad de escala y corda, cuya táctica es la más complicada y que una correcta adquisición de los contenidos puede acabar de debilitar al alienígena.			
CALENTAMIENTO			
TIEMPO 5 min.	DESCRIPCIÓN -Pilla-pilla en pareja: Dos alumnos tendrán que pillar al resto pasándose una pelota y no podrán moverse cuando la tengan. Cuando pillen a un compañero se intercambian el rol, variantes a añadir: -Corriendo brazos adelante, atrás, arriba-abajo. -Rodillas arriba, talones arriba -A la pata coja.	GRÁFICO 	
PARTE PRINCIPAL			
TIEMPO 10 min.	DESCRIPCIÓN -Mísiles en altura: Los cuatro equipos se distribuyen por el campo y cada alumno tendrá una pelota de tenis. El objetivo del juego es lanzar la pelota al área rival y el equipo que menos pelotas tenga en su área será el ganador, con la modificación que las tendrán que lanzar por encima de una red de volleyball. Variantes: -Lanzar la pelota con la mano dominante/no-dominante. -Golpear de palma. -Golpear de bolea.	GRÁFICO 	

10 min.	<p>-Domina el planeta: El juego se basa en un principio básico de los juegos modificados, tiene como objetivo que el alumno aprenda a lanzar la pelota a los lugares donde el oponente no pueda llegar. Los equipos se dividirán en grupos de dos y tres alumnos y se pondrán en diferentes campos para enfrentarse al resto. En cada campo tendrán que realizar unas acciones diferentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Campo largo: Lanzamientos en pelota goma-espuma. -Campo largo: Lanzamientos en pelota de tenis. -Campo largo-amplio: Golpeos en pelota de badana. 	
10 min.	<p>-Escala y corda vaquetarium: Se jugará siguiendo a las reglas de la modalidad pero con el único cambio que no habrá escala y su juego será muy similar al tenis pero con la mano. Los equipos se dividirán en grupos de dos y tres alumnos para realizar diferentes partidas.</p>	
VUELTA A LA CALMA		
TIEMPO	DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
5 min.	<p>-Encuentra la pelota: Los alumnos se disponen en un círculo menos uno que se situará al centro, tendrán que pasarse una pelota por la espalda y el del centro una vez haya cerrado los ojos y contado hasta 20 tendrá que adivinar quien la tiene.</p>	
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>La duración de la sesión práctica será de 40 minutos, ya que al principio de la clase se destinan 10 minutos a que los alumnos se cambien y se distribuyan mediante el método del Puzzle de Aronson a explicar la modalidad de pilota valenciana que les toca practicar.</p> <p>El juego de vuelta a la calma servirá para hacer una reflexión final sobre la sesión, explicar posibles errores que el profesor haya visto, recordar la metodología y algunos contenidos de cara a la siguiente sesión, y además, hacer un recuento de la puntuación obtenida en el juego de gamificación. Los últimos cinco minutos se destinarán a que los alumnos se puedan cambiar.</p> <p>Adaptaciones a la diversidad: El alumno podrá realizar la sesión en un grupo con otros alumnos que dominen el deporte de forma que pueda recibir una ayuda constante.</p>		

UD. PILOTA VALENCIANA			
SESIÓN Nº: 5 Londres	CURSO: 3º ESO	LUGAR: IES Montdúver	Nº ALUMNOS: 20
MATERIAL: Pelotas de goma-espuma, de badana, de tenis, conos, guante de pilota, dos aros y Tablet electrónica.			
OBJETIVOS DE LA SESIÓN: -Poner en práctica los conocimientos aprendidos anteriormente. -Resolver situaciones tácticas de las distintas modalidades vistas en las sesiones anteriores. -Aprender a evaluar a los compañeros mediante una hoja de ruta.			
CONTEXTUALIZACIÓN Recorridas ya cuatro ciudades y con la certeza de que el alumnado ha aprendido y perfeccionado la técnica-táctica de las tres modalidades vistas de pilota valenciana, útiles para poder derrotar al alienígena “Vaquetum”. Se llega a esta quinta ciudad, capital de Inglaterra, con la seguridad de que el alienígena ya tiene los días contados y que se le va a derrotar muy pronto, para ello, el alumnado deberá poner en práctica todos los conocimientos aprendidos en las poblaciones anteriores para poder eliminar a los tres soldados más fieles de “Vaquetum” y conseguir los últimos puntos de acceso a la ciudad final.			
CALENTAMIENTO			
TIEMPO	DESCRIPCIÓN	GRÁFICO	
5 min.	-Mueve la pelota: Los alumnos se reparten por el espacio en los diferentes grupos, deberán pasarse una pelota sin que caiga al suelo. El equipo que más toques consiga hacer será el que gane. Variantes: -Añadir muchas pelotas. -Lanzar con mano dominante/no dominante. -A la pata coja. -Siguiendo un orden. -Finalizando el ejercicio poniéndose por parejas o tríos con compañeros que formen parte del equipo de la gamificación y pasándose la pelota igual.		
PARTE PRINCIPAL			
TIEMPO	DESCRIPCIÓN	GRÁFICO	
	Por grupos pequeños (formados en la última variante del juego de calentamiento) pasarán		

10 min.	a realizar diferentes acciones de las modalidades vistas anteriormente de pilota valenciana contra otros compañeros. Las actividades serán:	
10 min.	-Elimina a Raspallom: Partida contra diferentes equipos aplicando todos los contenidos vistos de la modalidad de raspall. El profesor distribuirá los grupos para que todos los equipos puedan jugar entre ellos.	
10 min.	-Bate a Escalarium: Partida contra diferentes equipos aplicando todos los contenidos vistos de la modalidad de escala y corda. El profesor distribuirá los grupos para que todos los equipos puedan jugar entre ellos.	
VUELTA A LA CALMA		
TIEMPO	DESCRIPCIÓN	GRÁFICO
5 min.	-Pasa el aro: Los alumnos formarán un círculo cogidos de las manos y tendrán que conseguir pasarse un aro dos vueltas sin soltarse de las manos.	
OBSERVACIONES: La duración de la sesión práctica será de 40 minutos, ya que al principio de la clase se destinan 10 minutos a que los alumnos se cambien, explicar el contenido de la sesión y sacar todo el material. El juego de vuelta a la calma servirá para hacer una reflexión final sobre la sesión, explicar posibles errores que el profesor haya visto, recordar la metodología y algunos contenidos de cara a la siguiente sesión y además, hacer un recuento de la puntuación obtenida en la gamificación. También, los alumnos deberán de acceder mediante la Tablet a través de un código QR (anexo 5) a un cuestionario de coevaluación, donde		

evaluarán a el compañero con el que hayan realizado esta sesión. Los últimos cinco minutos se destinarán a que los alumnos se puedan cambiar.

Adaptaciones a la diversidad: El alumno podrá realizar la sesión en un grupo con otros alumnos que dominen el deporte de forma que pueda recibir una ayuda constante, y en el caso del alumno lesionado ocasional, puede ponerse en un grupo y estar evaluando las acciones de los compañeros.

UD. PILOTA VALENCIANA			
SESIÓN N°: 6 Escape room PilotaMola	CURSO: 3º ESO	LUGAR: IES Montdúver	Nº ALUMNOS: 20
MATERIAL: Tablet electrónica, conos, pelotas de badana, de tenis, imágenes impresas, papel y boli.			
OBJETIVOS DE LA SESIÓN: -Unificar todos los conocimientos vistos anteriormente mediante una sesión divertida. -Saber utilizar las nuevas tecnologías con un fin didáctico. -Fomentar la cooperación entre el grupo.			
CONTEXTUALIZACIÓN Los valientes guerreros han ido poniéndose a prueba y arriesgando su vida para conseguir salvar la del resto de la población de las ciudades más importantes del mundo. El alienígena “Vaquetum”, consiguió escapar de cada una de estas ciudades pero quedando cada vez más debilitado y mostrando sus puntos débiles que nuestros guerreros han podido perfeccionar siendo una amenaza para el alienígena. Con todo esto, la siguiente pista llevaba a los guerreros a una ciudad diferente, ya que está no se encuentra en el planeta Tierra, han tenido que viajar a través de una atmosfera diferente para llegar a la ciudad de PilotaMola donde el alienígena tiene preparado una serie de pruebas y el equipo que consiga resolverlas antes será el vencedor y el que consiga el arma para aniquilarlo.			
PARTE PRINCIPAL			
TIEMPO	DESCRIPCIÓN		
40 min.	<p>-Escape room: Los alumnos se dividirán en los cuatro grupos creados en la primera sesión y dispondrán de 45 minutos para conseguir salvar el mundo de los extraterrestres. Para ello, deberán de completar una serie de pruebas distribuidas por todo el gimnasio y al completarlas obtendrán una pista que será un numero el cual se deberá poner en un candado para abrir una caja con el arma anti alienígenas. Los alumnos dispondrán de una Tablet para buscar información y cada grupo realizará las pruebas en un orden diferente. Cada equipo tendrá diferentes comodines (pistas dadas por el profesor en caso de no saber resolver una prueba) según la cantidad de victorias que hayan obtenido en las ciudades anteriores. Las pruebas serán las siguientes:</p> <p>-A través de la Tablet y de un código QR facilitado por el profesor, los alumnos accederán a una plantilla donde estará el orden de las pruebas y con un espacio para apuntar las soluciones.</p> <p>-Prueba 1: Se dispondrán diferentes imágenes de jugadores de pilota en el gimnasio y los alumnos deberán ordenar según el número de campeonatos individuales que hayan ganado, siendo el tercero el que contenga una pista debajo para pasar a la siguiente prueba.</p>		

	<p>-Prueba 2: Todos los integrantes del grupo deberán desplazarse mediante cuatro apoyos en el suelo, con un saco y golpeando dos pelotas de badana sin que caiga al suelo por el gimnasio.</p> <p>-Prueba 3: Deberán resolver un crucigrama con diferentes nombres de jugadores de pilota valenciana actuales, siendo el más largo el que tendrá una pista de la siguiente prueba debajo de su imagen.</p> <p>-Prueba 4: Deberán diseñar y practicar un juego (que no hayan visto de los grupos anteriores) para mejorar la táctica de una situación de ataque de raspall. El profesor dará el visto bueno y les indicará la siguiente prueba.</p> <p>-Prueba 5: Los alumnos deberán dibujar mediante papel y boli un trinetet añadiendo el nombre de cada una de las partes que lo caracterizan. Deberán buscar una pista que se encontrará en el único elemento de este que está en el gimnasio (la cuerda).</p> <p>Una vez realizadas las pruebas, el grupo que lo consiga antes tendrá cinco números por cada prueba que se deberán poner en un candado para abrir el cofre con el arma para aniquilar a los alienígenas.</p>
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Esta sesión al ser la última de la unidad didáctica será un poco especial, los primeros 10 minutos se destinarán a realizar el post-test de la asignatura y luego pasarán a realizar el escape room en el gimnasio. Los últimos cinco minutos servirán para que los alumnos puedan cambiarse, realizar una valoración final de la unidad didáctica y recordar que tienen de plazo hasta la noche para subir el trabajo de la <i>Webquest</i>.</p> <p>Adaptaciones a la diversidad: En esta sesión no hará falta adaptar nada ya que en cada grupo tendrán un rol diferente y simplemente será ejecutar el que el alumno pueda.</p>	

Anexo 3. Webquest

A través del escaneo del siguiente código QR, el alumnado podrá acceder a la presentación de la Webquest para poder ver las diferentes tareas y realizar el trabajo.



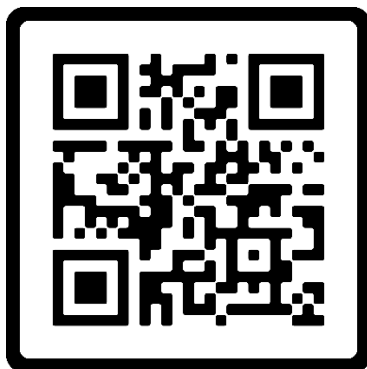
Anexo 4. Cuestionario pre-test y post-test

A través del escaneo del siguiente código QR, el alumnado podrá acceder al cuestionario explicado en el apartado de evaluación.



Anexo 5. Cuestionario coevaluación alumnado

Escaneando el siguiente código QR, el alumnado podrá acceder al cuestionario para evaluar a su compañero durante la sesión.



Anexo 6. Plantilla evaluación guante de pilota valenciana

GUANTE DE PILOTA VALENCIANA						
Alumno:						
Criterio a evaluar	Puntuación					
	0	1	2	3	4	5
1- Ha elaborado el guante siguiendo las instrucciones pautadas.						
2- Ha incluido el material básico (didals, esparadrapo, cartas...)						
3- En caso de ser de años anteriores, se encuentra en buen estado.						
4- Hace uso correcto durante la globalidad de las sesiones.						
5- Ayuda a los compañeros con dificultades para la elaboración.						
Criterios	Sesión					
	1	2	3	4	5	6
1- Ha traído el guante a las sesiones.						
2- Respeta el material específico para la práctica.						

Anexo 7. Hoja de control sesiones prácticas

HOJA DE CONTROL SESIONES PRÁCTICAS						
Alumno:						
Criterio a evaluar	Sesiones					
	1	2	3	4	5	6
1-Respeta los principios tácticos de los juegos planteados.						
2-Respeta los principios técnicos.						
3-Resuelve favorablemente las situaciones planteadas.						
4-Respeta las normas de juego.						
5-Respeta la opinión de los compañeros de equipo.						
6-Acepta su rol dentro del equipo.						
7-Aporta su opinión sobre la resolución de diferentes situaciones.						
8-Presenta buena actitud frente a todos los compañeros.						

Anexo 8. Plantilla evaluación Webquest

WEBQUEST						
Alumno:						
Criterio a evaluar	Puntuación					
	0	1	2	3	4	5
1- Originalidad en la creación del documento.						
2- Variedad y calidad de la búsqueda de información.						
3- Claridad en la explicación de los contenidos.						
4- Situaciones tácticas bien planteadas.						
5- Originalidad en la creación del juego.						
6- Calificación de la Webquest.						

Anexo 9. Plantilla evaluación implicación y participación

IMPLICACIÓN Y PARTICIPACIÓN EN CLASE						
Alumno:						
Criterio a evaluar	Sesión					
	1	2	3	4	5	6
1- Participa en las actividades programadas.						
2- Muestra actitud para aprender.						
3- Colabora con los otros compañeros.						
4- Aseo personal y cambio de ropa al finalizar la sesión.						

Anexo 10. Grados de consecución de los criterios de evaluación

GRADOS DE CONSECUCIÓN DE LOS CRITERIOS			
Mal (M)	Regular (R)	Bien (B)	Muy bien (MB)
0 – 1,2	1,3 – 2,5	2,6 – 3,7	4,8 – 5

Anexo 11. Plantilla puntuación sesiones

SESIÓN	JUEGO	PUNTUACIÓN EQUIPOS				EQUIPO GANADOR
		Tamborí	Rebot	Palquet	Galería	
Nueva York	1					
	2					
	3					
París	1					
	2					
	3					
Tokio	1					
	2					
	3					
Madrid	1					
	2					
	3					
Londres	1					
	2					
	3					
TOTAL PUNTOS						