



GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

TRABAJO FINAL DE GRADO

**PROYECTO DE INNOVACIÓN: UNIDAD DIDÁCTICA
COMPUESTA POR LA HIBRIDACIÓN DE LA EDUACIÓN
DEPORTIVA Y LA GAMIFICACIÓN**

Marcos González Sánchez



Centros universitaris adscrits a la



**DIRECTOR ACADÉMICO: Gonzalo Flores
Aguilar**

CURSO: 2020 – 2021

14/05/2021 - MATARÓ

Índice de contenidos

Resumen	4
1. Introducción	5
1.1. Planteamiento y justificación del problema	5
1.2. Marco teórico	7
2. Objetivos	14
3. Propuesta de intervención	14
3.1. Breve descripción de la Unidad Didáctica	14
3.2. Fase didáctica	16
3.2.1. Contextualización de la propuesta	16
3.2.2. Intervención en el aula.....	17
3.2.2.1. Elementos curriculares.....	17
3.2.2.2. Elementos de aprendizaje	18
3.2.2.3. Metodología y evaluación	19
3.2.3. Transversalidad	24
3.2.4. Atención a la diversidad	24
3.2.5. Perspectiva de genero	24
3.2.6. Temporalización	25
3.3. Fase gamificada	26
3.3.1. La narrativa	26
3.3.2. Niveles, retos, misiones e insignias	27
3.3.3. Equipos, tipos de jugadores, clasificación, área social y avatares – jugadores (rol)	30
3.3.4. Eventos especiales	34
3.3.5. Otros mecanismos y motivaciones	34
3.3.6. Medallas, cartas y trofeos.	35
3.4. Sesiones	35
4. Conclusiones	36
5. Referencias bibliográficas	37
6. Anexos	40
Anexo 1. Cartel FUT CHAMPIONS	40
Anexo 2. Cartel SQUAD BATTLES	40
Anexo 3. Carta FUT CHAMPIONS.....	41
Anexo 4 Ficha de equipo.....	41
Anexo 5. Carta FIFA	42
Anexo 6. Mejora de carta	42
Anexo 7. Cuestionario – Rúbrica individual (autoevaluación)	43
Anexo 8. Cuestionario – Rúbrica grupal (coevaluación)	44

Anexo 9. Cuestionario sobre normativa	46
Anexo 10. Ficha observacional del docente	47
Anexo 11. Rúbrica de roles	48
Anexo 12. Ficha de asistencia	48
Anexo 13. Clasificación, puntuación y calendario de partidos	49
Anexo 14. Ranking de goleadores, asistentes y jugadores con tarjeta	50
Anexo 15. Carta negra	50
Anexo 16. Diplomas	51
Anexo 17. Sesiones	52

Índice de tablas

Tabla 1. Elementos curriculares	17
Tabla 2. Elementos de aprendizaje	18
Tabla 3. Objetivos	22
Tabla 4. Porcentaje de la nota.....	23
Tabla 5. Temporalización	25
Tabla 6. Retos	28
Tabla 7. Misiones	29
Tabla 8. Insignias	30
Tabla 9. Avatares – Jugadores (roles)	32
Tabla 10. Eventos especiales	34

Resumen

El presente trabajo consta de dos partes diferenciadas. En la primera parte se realiza una fundamentación teórica, basada en una en una revisión bibliográfica sobre la problemática que encontramos en la Educación Física (EF) actual. Se destaca la importancia de la gamificación y la Educación Deportiva (ED) en el ámbito educativo, ya que son metodologías activas para combatir contra la EF tradicional. La segunda parte del trabajo es más práctica y se centra en el desarrollo de una Unidad Didáctica (UD) hibridando la gamificación y la ED en la asignatura de EF para alumnos del tercer curso de la ESO, llevando a cabo todos los elementos curriculares, aspectos de la gamificación y de la ED. El tema principal es el fútbol, dentro de la dimensión de deportes. Por lo dicho este TFG se centra en la UD llamada Fifa Ultimate Team para que el aprendizaje de dicho contenido se lleve a cabo con los alumnos de tercero de la ESO.

Palabras clave: Gamificación, Educación Deportiva, Fútbol, Educación Física, Proyecto Innovación.

Abstract

This work consists of two distinct parts. The first part is a theoretical foundation, based on a bibliographical review of the problems encountered in Physical Education (PE). The importance of gamification and Sports Education (SE) in the educational field is highlighted, as they are active methodologies to combat traditional PE. The second part of the work is more practical and focuses on the development of a Didactic Unit (UD) hybridising gamification and SE in the subject of PE for students in the third year of ESO, carrying out all the curricular elements, aspects of gamification and SE. The main topic is football, within the sports dimension. Therefore, this TFG focuses on the UD called Fifa Ultimate Team so that the learning of this content is carried out with students in the third year of ESO.

Keywords: Gamification, Sports Education, Football, Physical Education, innovation project.

1. Introducció

1.1. Planteamiento y justificación del problema

Actualmente vemos una problemática en diferentes aspectos de la enseñanza de la Educación Física (EF). A pesar de estar inmersos en una sociedad digital, en numerosas ocasiones los docentes siguen realizando una metodología tradicional en esta asignatura, tanto en la educación primaria como en la secundaria (ESO) (Ferriz-Valero, Østerlie, Martínez & García-Jaén, 2020). Por este motivo, nos encontramos con la necesidad de innovar con nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje (Blázquez, 2018). La asignatura de EF suele ser una asignatura motivadora, inclusiva y divertida, pero en ocasiones los docentes no cumplen con las necesidades tanto socioemocionales como psicológicas, por tanto, el alumnado puede llegar a encontrarla frustrante o vergonzosa (Ferriz-Valero et al., 2020).

Si nos planteamos ¿por qué esto es un problema? la respuesta es muy sencilla, observamos que generalmente el alumnado carece de motivación debido a la manera de enseñar en los colegios y también problemas relacionados con el comportamiento social. Hay mucho desinterés del alumnado por aprender (Foncubierta & Rodríguez, 2006, p. 2), y el principal foco del problema no son ellos, sino en cómo un docente gestiona su manera de enseñar y educar, la metodología escogida, interacción y *feedback* con el alumnado, etc. (CITA). Por lo tanto, se debe hacer hincapié en una innovación de metodologías educativas y en ofrecer nuevas metodologías más activas, para ello el profesor será el verdadero artífice del cambio (Gómez-García, Palazón-Pérez, Gómez-Gallego, Gómez-Gallego & Pérez-Cárceles, 2011).

A nivel de justificación sobre la problemática que encontramos, ya no solo nos centraremos en que todavía se sigue dando una EF tradicional en los colegios, tanto en primaria, como en secundaria, sino que también destacaremos problemas como sedentarismo y obesidad, cada vez más común y aumentando su incidencia con los años (Gasol Foundation, 2019). Otro problema que podemos observar es que no se crean hábitos saludables (Monguillot Hernando, González Arévalo, Zurita Mon, Almirall Batet & Guitert Catasús, 2015). La mayoría de los colegios no suelen promocionar hábitos saludables, ya sean consejos o guías para una buena alimentación, pausas activas, directrices para combatir el sedentarismo, etc. por lo tanto, la población no tiene concienciación sobre estos hábitos ni temas de salud (Gasol Foundation, 2019). Estos tres problemas van de la mano, es decir, que si en el colegio (y nos centramos en la asignatura de EF, aunque realmente el problema de hábitos debe englobar todas las asignaturas) aparte de enseñar diferentes deportes, juegos o algunas pruebas/test para evaluar la condición física que tenemos, nos enseñaran hábitos saludables desde pequeños, los adquiriremos y

de esta manera habría una reducción de obesidad y sedentarismo para la mayor parte de la población, porque ya habría una concienciación y educación sobre la importancia de la actividad física, el deporte y la alimentación (Pérez López, Rivera García & Delgado-Fernández, 2017).

Otros problemas a nivel social y emocional en el que nos encontramos con la EF tradicional es la falta de cohesión del alumnado tanto a nivel grupal e individual, ya que encontramos un alumnado reservado, que no muestra sentimientos por falta de confianza, también cuesta ver en ellos valores como la empatía, el trabajo en equipo, la solidaridad, etc. (Ferriz-Valero et al., 2020), no se encuentra el factor de la motivación, ya que la motivación intrínseca es nula, porque no se llega al alumno. En cambio, la motivación extrínseca se puede ver un poco más, porque lo que quiere el alumnado es aprobar, aunque es una muy pequeña motivación porque aprobar al fin y al cabo se percibe como una "obligación" y no como una nota que refleja los conocimientos aprendidos a partir de temario teórico, práctico y diferentes vivencias (López Pastor et al., 2006). En la escuela, es muy poco probable, que un alumno que no tenga experiencias de logro positivas en las clases llegue a tener un nivel de motivación óptimo hacia la actividad física o en las clases de EF (Fernández-Río, Calderón, Hortigüela Alcalá, Pérez-Pueyo & Aznar Cebamanos, 2016), se le puede culpar mayormente a la metodología tradicional, que hace que el alumnado este desmotivado y tenga peores cualificaciones que un alumnado motivado por la asignatura y por aprender (Ferriz-Valero et al., 2020; Navarro Ardoy, Martínez Campillo & Pérez López, 2017; Parra-González, Segura-Robles, Gómez-Barajas, 2020). La manera de evaluar tradicionalmente en la EF también recibe muchísimas críticas de diferentes autores, ya que encontramos que hay muchas contradicciones de cómo debería ser la educación EF y la evaluación predominante del aprendizaje del alumnado que se realiza, ya que se evalúa únicamente test y pruebas de condición física, en vez de la vivencia y lo que se aprende o como se puede llegar a mejorar motivadamente (López Pastor et al., 2006). Para luchar contra esto, Pérez Pueyo et al. (2019) afirma que "si comenzamos el cambio por la evaluación nos estaremos introduciendo en un auténtico cambio metodológico generador de aprendizaje, pudiéndose además extrapolarse a otras áreas que no únicamente sea la de EF" (p. 644).

Ante este panorama, en este trabajo de fin de grado se creará un proyecto de innovación que constará sobre una unidad didáctica de hibridación compuesta por la educación deportiva y la gamificación como ejemplo de innovación educativa en el área de EF.

1.2. Marco teórico

Hay necesidad de innovar el método de enseñanza y aprendizaje en la EF. Cuando hablamos del modo de enseñar en la EF retomamos los años sesenta donde habían “Estilos de enseñanza”, posteriormente aparecieron los “Modelos de Enseñanza” seguido de los “Modelos Curriculares”, los “Modelos de Instrucción” y finalmente los “Modelos Pedagógicos” (Fernández Río et al., 2016; Rovegno, 2013).

LOS MODELOS PEDAGÓGICOS

El modelo pedagógico es una construcción teórico formal que fundamentada científica e ideológicamente interpreta, diseña y ajusta la realidad pedagógica que responde a una necesidad histórico-concreta (Ortiz Ocaña, 2013). Flórez (1999) señala que “un modelo pedagógico es una “herramienta conceptual” que recopila una serie de relaciones para describir un sistema complejo de la educación en el aula” (Elizabeth Pinilla, 2011). Los modelos pedagógicos otorgan lineamientos básicos sobre las formas de organizar los fines educativos y de definir, secuenciar y jerarquizar los contenidos; precisan las relaciones entre estudiantes, saberes y docentes y determinan la forma en que se concibe la evaluación (De Zubiria, 2006), es decir, que están basados en la interdependencia de los cuatro elementos fundamentales de todo proceso de enseñanza-aprendizaje: estudiante, docente, contenido y contexto. Estos modelos pedagógicos no sustituyen a los estilos de enseñanza, sino que los incorporan en sus estructuras (Fernández-Río, Pérez-Pueyo & Hortigüela, 2018).

Según Fernández Río et al. (2016) dentro de la EF diferenciamos los modelos pedagógicos como básicos o más consolidados y los emergentes. Cuando hablamos de los básicos nos referimos al Aprendizaje Cooperativo, Educación Deportiva, Comprensivo y Responsabilidad Personal y Social. Por otro lado, cuando nos referimos a los emergentes encontramos la Educación Aventura, Alfabetización Motora, Estilo Actitudinal, Ludotécnico, Autoconstrucción de Materiales, Educación para la Salud e Hibridación de Modelos. Estos son los modelos pedagógicos que han tenido una primera y más amplia difusión a nivel internacional (Haerens, Kirk, Cardon, & De Bourdeaudhuij, 2011). En este panorama la gamificación también se empieza a considerar un modelo pedagógico y un nuevo método en auge para los docentes.

GAMIFICACIÓN

CONCEPTO Y FASES

Definimos la gamificación como un “modelo pedagógico que utiliza los elementos del juego para desarrollar unos contenidos curriculares concretos dentro de un contexto (narrativa), que incluye tareas y actividades adaptadas a la dinámica del juego para conseguir los objetivos educativos planteados, y no la simple diversión” (Fernández-Río & Flores, 2019, p. 11). De este modo, la gamificación puede ser utilizada en Educación Física junto con la hibridación-combinación de otros modelos o metodologías (Blázquez & Flores, 2020). La idea principal de gamificar nos quiere plantear el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el juego y sus dinámicas, donde los protagonistas del juego son los alumnos que participan. Pero deben sentirse partícipes e implicados, que asuman riesgos, superen diferentes retos, tomen decisiones y reciban una retroalimentación o *feedback* inmediato (Llorens-Largo, Gallego-Durán, Villagrà-Arnedo, Compañ-Rosique, Satorre-Cuerda & Molina-Carmona, 2016). Por este motivo “La gamificación no consiste simplemente en juntar juegos aislados y usarlos en momentos puntuales de una sesión o de una unidad didáctica, sino que se trata de un planteamiento global y coordinado a largo plazo” (Fernández-Río & Flores, 2019, p. 11), es considerada como una metodología activa, porque el alumno debe estar activo en el proceso de aprendizaje y alienta a los estudiantes a ser activos en su proceso de aprendizaje, haciendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea motivador y efectivo (Parra-Gonzalez et al., 2020).

Los diferentes autores aparte de definir el término gamificación también tienen sus propios elementos fundamentales, todos estos elementos usados para gamificar contextos educativos se agrupan en 3 categorías (Werbach & Hunter, 2012), Dinámicas: es el nivel conceptual más alto e incluye elementos básicos del planteamiento: la narrativa, la progresión, las emociones, las limitaciones, las relaciones. Mecánicas: es el segundo nivel e incluye elementos que hacen que la acción progrese: reglas, desafíos, elección, competición, cooperación, *feedback* y los Componentes: es el nivel básico y representa los elementos tangibles del planteamiento: avatares, premios, logros, trofeos, escudos, puntos, niveles, clasificaciones...

En esta línea, según Werbach & Hunter (2012) los elementos de los juegos se agrupan en 3 categorías: a) Dinámicas: es el nivel conceptual más alto e incluye elementos básicos del planteamiento: la narrativa, la progresión, las emociones, las limitaciones, las relaciones; b) Mecánicas: es el segundo nivel e incluye elementos que hacen que la acción progrese: reglas, desafíos, elección, competición, cooperación, *feedback*; y c) Componentes: es el nivel básico y representa los elementos tangibles del planteamiento: avatares, premios, logros, trofeos, escudos, puntos, niveles, clasificaciones, etc. En

base a estos, Fernández-Río & Flores (2019) consideran imprescindibles en cualquier ámbito educativo los siguientes: la Narrativa poderosa; Clima de clase de maestría; autorregulación del aprendizaje (autonomía); éxito visible y progresivo (competencias); avatares; evaluación formativa; objetivos desafiantes; tareas abiertas y flexibles; *feedback* inmediato; insignias / escudos por logro; conexión social (relaciones); y portafolio o cuaderno del alumnado.

Dentro de la educación, el concepto gamificación se ha extendido todas las áreas y niveles (Escaravajal Rodríguez & Martín-Acosta, 2019). La gamificación llegó a la educación cuando los elementos basados en el diseño de juegos y experiencias de juego fueron incorporados al diseño de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Dichev & Dicheva, 2017). En los últimos años, la gamificación se ha planteado como una solución para involucrar a estudiantes y profesores en un proceso educativo mucho más motivador y eficaz (Parra-Gonzalez et al., 2020).

Para realizar una gamificación en educación, y a pesar de la falta de bibliografía existente, Blázquez & Flores (2020) desglosan sus fases básicas en su diseño: la fase didáctica y la fase gamificada. En la fase didáctica, el primer paso es analizar la población y el contexto, después definir las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación, finalmente incorporar la evaluación formativa en el planteamiento y diseñar instrumentos adecuados para ello. Pasamos a la fase de gamificada, donde lo primero que se debe hacer es recurrir a una buena narrativa, seguido crear equipos, seleccionar jugadores y avatares, después dividir la experiencia en etapas, niveles o misiones. El siguiente paso es imaginar eventos especiales, pensar en los retos, crear un sistema de recompensas y finalmente visualizar las clasificaciones.

GAMIFICACIÓN Y EF

Tras una revisión bibliográfica en diferentes bases de datos como Dialnet, EBCOhost, Google Scholar y Web of Science, se encuentran que los primeros artículos que tratan sobre cualquier aspecto de la gamificación relacionado con la EF aparecen en 2015 (Escaravajal Rodríguez & Martín-Acosta, 2019). La mayoría de los artículos se centran en la ESO y en el ámbito universitario, en menor cantidad en educación primaria o bachillerato. Los hallazgos diluidos evidencian dos grandes tendencias predominantes por los autores en lo que incide la gamificación y son la motivación y el aprendizaje (León-Díaz, Martínez-Muñoz & Santos-Pastor, 2019). En estas revisiones bibliográficas revisadas hacen referencia a que la gamificación en EF ha aumentado mucho en los últimos años. A parte de sus beneficios, la gamificación nos ofrece realidades alternativas, combinando una gran variedad de teorías, definiciones y características que sustentan su implementación, así como diferentes justificaciones en base a las necesidades y/o respuestas a través de estas propuestas didácticas.

Hay que investigar más sobre la gamificación, en la aplicación y posterior divulgación de experiencias gamificadas en educación realizadas por el alumnado y el docente, centrándonos concretamente en EF independientemente de su nivel educativo (primaria, secundaria, bachillerato, ciclos formativos y formación del profesorado) “se considera un reto y una necesidad de primer orden” (Flores, 2019, p. 530), ya que requiere una necesidad importante con el alumnado, para que en un futuro puedan ser personas más competentes y motivadas en su trabajo y puedan adquirir buenos hábitos para poder llegar a tener bienestar con ellos mismos y su entorno. Hay que conseguir que la motivación intrínseca este por encima de la extrínseca (Fernández-Río, de las Heras, González, Trillo & Palomares, 2020), es una reto bastante difícil porque no parece fácil cambiar el pensamiento del alumnado referente a la tradicional forma de aprender (Navarro Ardoy et al., 2017). Por este motivo hay que ir con cuidado en las mecánicas y dinámicas del juego, dependiendo del enfoque que se quiera adquirir, ya que puede crear un alumnado competitivo, de modo que su deseo de ganar da lugar a resultados de aprendizaje poco deseables (León-Díaz et al., 2019) por lo tanto, hay que buscar un punto intermedio que depende del profesor.

ESTUDIOS - RESULTADOS

En estudios relacionados con la gamificación encontramos que tiene tanto beneficios como desventajas. A nivel de beneficios se observa que se forma un clima ideal en el aula para el aprendizaje, ya que les despierta el interés y el compromiso con la asignatura mejorando así necesidades psicológicas básicas y su desempeño en el colegio (Ferriz-Valero et al., 2020). Aumenta la alegría, la diversión y la satisfacción personal, no hay tanto miedo a equivocarse, al fracaso y la ansiedad, incrementa la motivación intrínseca hacia la asignatura o tarea, encontramos que hay mejora de las relaciones grupales y los niveles de cohesión (Blázquez & Flores, 2020, p. 302). De esta manera se coge mayor aprendizaje, disfrute y desempeño en comparación con la metodología tradicional (Fernandez-Rio et al., 2020; Navarro Ardoy et al., 2017). No en todos los estudios e investigaciones se obtienen resultados positivos en la gamificación, los resultados han sido contradictorios sobre todo en el área de EF (Fernandez-Rio et al., 2020). A nivel de desventajas pueden aparecer que haya aumento de la competitividad entre el alumnado ante la jerarquización inmediata, en ocasiones aparecen emociones negativas, escaso mantenimiento de la motivación (a corto plazo) y aparición temprana de la desmotivación, incremento de los conflictos grupales y fragmentación de la cohesión, y poca transferencia a las situaciones reales de practica de los aprendizajes adquiridos en contextos de ficción (Blázquez & Flores, 2020, p. 302), exceso de dependencia hacia las recompensas externas y trabajo en contextos de ficción que no son extrapolables, en muchos casos, a situaciones reales de práctica de actividad física (Pérez Pueyo & Hortigüela Alcalá, 2019, p. 641).

Es necesario seguir estudiando las consecuencias de la implementación de la gamificación, pues parece necesario comprobar qué ocurre cuando pasa la novedad del cambio estético en la clase de Educación Física, y comprobar si los problemas de desmotivación pueden reaparecer. Esto demostraría que los problemas son de fondo, pedagógicamente nada ha cambiado en la clase y necesitaremos otra metodología o recurso que vuelva a generar motivación (Pérez Pueyo & Hortigüela Alcalá, 2019).

EDUCACIÓN DEPORTIVA

CONCEPTO EDUCACIÓN DEPORTIVA

En 1982, Daryl Siedentop creó un modelo pedagógico, la Educación Deportiva (ED). Este modelo quiere proporcionar a niños y niñas gozar de las mismas oportunidades de práctica deportiva escolar, haciendo que las experiencias deportivas sean reales y educativas en el contexto de EF escolar (Siedentop, Hastie, & Van Der Mars, 2019), para que de esta manera los estudiantes lleguen a ser más competentes, conocedores del deporte y estén más entusiasmados con la práctica (Calderón Luquin, Hastie & Martínez de Ojeda, 2011). También cabe destacar que en la ED un propósito a largo plazo es poder realizar deporte sin ningún tipo de barreras ya sea por la raza, cualquier discapacidad o el estatus socioeconómico y que de esta manera la participación sea más asequible, promoviendo así la inclusión y la equidad (Siedentop, 1994).

Este modelo pedagógico presenta dos pilares fundamentales, la cesión de responsabilidades en el alumnado y el trabajo en equipo para el fomento de la autonomía en el ámbito escolar (Fernández Río et al., 2016).

Además, la ED se centra en el aprendizaje del alumno, a través del trabajo en pequeños grupos heterogéneos y mixtos que participan de forma cooperativa durante una temporada (Siedentop, Hastie & Van Der Mars, 2011). Cada miembro del grupo tiene un rol, y persigue un objetivo de mejora técnica, mejora en la toma de decisiones y mejora de la autonomía y grado de responsabilidad (Siedentop, 1994).

FASES

Para realizar unidades didácticas con este modelo es importante destacar 4 fases (Fernández Río et al., 2016): La primera fase de práctica dirigida, donde el profesor propone ejercicios de iniciación o introducción del deporte mediante instrucción directa o asignación de tareas; son tres o cuatro sesiones. La segunda fase es la de práctica autónoma, donde los alumnos asumen los roles asignados y realizan un trabajo autónomo por equipos; aproximadamente son unas 5 o 6 sesiones. La tercera

fase es la de competición formal o regular, el objetivo es que haya muchos partidos y los estudiantes tengas muchas oportunidades de practicar los elementos técnicos y tácticos introducidos en la primera fase (García-López, Gutiérrez Díaz del Campo, González-Víllora & Valero Valenzuela, 2012), y finalmente la cuarta fase de reconocimiento final, donde se premian las competencias adquiridas con diplomes mediante una festividad.

ELEMENTOS ESTRUCTURALES

Según Fernández-Río et al. (2018) hay 6 aspectos característicos en la ED que son los siguientes:

1. Temporada: Consiste en realizar una temporada deportiva que abarque la UD, son unas 12-14 sesiones, con un mínimo de 8 sesiones en caso de no poder realizar tantas. Debe estar estructurada en las tres fases (pretemporada, temporada y posttemporada).
2. Afiliación: Es la parte de la UD donde se realizan los equipos que permanecerán en toda la temporada. Es donde el equipo debe escoger su propio nombre, vestimenta, grito de guerra, etc. Todos los miembros del equipo deben contribuir al éxito colectivo y mejora de equipo puesto a que todos son importantes (Calderón Luquin et al., 2011)
3. Competición formal: Es la parte de la UD donde se disputa la liga entre los diferentes equipos. Se debe de estructurar el calendario competitivo y se establecen los periodos de práctica.
4. Registro: Este registro de datos es de modo informativo para los alumnos y equipos, de esta manera se les puede dar *feedback* sobre cómo están compitiendo y fomentar también una mejora del conocimiento del deporte.
5. Fase final: Es una jornada final competitiva donde se juntan los equipos ganadores y compiten. El objetivo es premiar a los equipos que han trabajado mejor, han competido mejor o ha logrado sus objetivos durante la temporada.
6. Festividad: Para generar un ambiente lúdico, que resalte experiencias positivas, se realiza una festividad para proporcionar un enfoque educativo deportivo en un entorno escolar. En esta festividad se podrán observar los equipos, las vestimentas, premios, ganadores, símbolos de equipo, etc. La festividad incrementa el nivel de implicación y de excitación del alumnado.

INVESTIGACIONES – RESULTADOS

Tras realizar una búsqueda sobre diferentes estudios en los que se utilizaba la Educación Deportiva como metodología, se encuentra que este modelo pedagógico en estudiantes mayores desarrolla habilidades personales y sociales, ya que son cruciales para el aprendizaje en EF, en todos los enfoques de enseñanza como el disfrute, la satisfacción, el entusiasmo y el compromiso (Bessa, Hastie, Araújo & Mesquita, 2019), además, también el alumnado muestra mucho interés en la estructura del modelo y principios pedagógicos mejorando la afiliación y sentimiento de pertinencia, compañerismo y apoyo, juego limpio, asertividad, autogestión, determinación y cumplimiento. La investigación de Araújo, Mesquita & Hastie (2014) nos confirma que la ED ha demostrado solidez y fortaleza cuando se trata de proporcionar experiencias más ricas a los estudiantes en el contexto de EF a nivel de aprendizaje.

Como limitaciones en estudiantes muy jóvenes, la implementación de una temporada de ED requiere mucha preparación por parte del maestro (Bessa et al., 2019). También encontramos que la corta duración de la UD limita a tener menos tiempo de aprendizaje y las mejoras pueden ser contraproducentes para el desarrollo de las habilidades (Araújo et al., 2014). En diferentes estudios encontramos controversia sobre a quién le proporciona más beneficios el modelo de ED, ya que algunos estudios nos dicen que las oportunidades de aprendizaje son mayores para los niños y estudiantes con mayor nivel de habilidad, y en otros estudios nos revelan que las mayores oportunidades de aprendizaje son para las niñas y estudiantes con un menor nivel de habilidad (Araújo et al., 2014).

Investigaciones más recientes como el de Méndez-Giménez, Martínez de Ojeda & Valverde-Pérez (2017) sobre una UD de mimo con la metodología de ED, muestran que los alumnos consiguen ser más autónomos y mejoran sus relaciones sociales, también mejoran los niveles de atención, claridad y reparación auto emocional. También sirvió al alumnado para reforzar su habilidad para expresar y comprender sus emociones, así como para reparar estados emocionales negativos (p. 67).

En investigaciones sobre el modelo de ED y orientación de Puente-Maxera, Méndez-Giménez, Martínez de Ojeda & Liarte (2018), encontramos beneficios en el entusiasmo de los alumnos, vemos que hay incidencia positiva en el aprendizaje del contenido específico que se abordó y efectos positivos en la orientación deportiva a más a más coincidiendo con la investigación de Méndez-Giménez et al. (2017) en que hay mejora en las relaciones sociales.

Tras revisar los múltiples beneficios que tiene la ED podemos resumirla como “El modelo de ED se brinda como un modelo pedagógico eficaz para abordar contenidos tradicionalmente minusvalorados en el contexto de la EF, y ponen especial énfasis en su potencialidad para aumentar el grado de autonomía de los estudiantes” (Méndez-Giménez et al., 2017, p. 68).

2. Objetivos del trabajo

Para reflejar lo que quiero conseguir en este TFG, me he propuesto una serie de objetivos, donde hay un objetivo general claro que indica la finalidad de este trabajo, objetivos que quiero conseguir con la elaboración de este TFG y objetivos que me gustaría conseguir con su posible aplicación práctica, es decir llevarlo a cabo.

OBJETIVO GENERAL:

- Diseñar una unidad didáctica hibridada para ver sus efectos.

OBJETIVOS CON LA ELABORACIÓN DEL TFG:

- Profundizar sobre los conceptos de gamificación y educación deportiva.
- Adquirir las habilidades necesarias para saber diseñar una UD donde se hibriden dichos modelos
- Ver qué efectos positivos y negativos tiene la gamificación y la educación deportiva sobre el alumnado a partir de una búsqueda bibliográfica

OBJETIVOS PARA SU POSIBLE APLICACIÓN:

- Analizar los efectos de la UD hibridada en el alumnado a nivel de: motivación intrínseca, relaciones y cohesión social, aprendizaje y rendimiento motor y académico
- Aprender diferentes estrategias y recursos de aprendizaje – enseñanza.

3. Propuesta de intervención

3.1. Breve descripción de la Unidad Didáctica

En base al marco curricular establecido en el *Decreto 187/2015, de 25 de agosto*, de ordenación de los enseñamientos de la ESO, en la materia de Educación Física, se crea esta Unidad Didáctica hibridada llamada “FIFA ULTIMATE TEAM”, la cual se destina al alumnado de tercero de ESO. La UD está diseñada con un total de 10 sesiones del segundo trimestre en los meses de febrero y marzo.

Las competencias en Educación Física son:

- Competencia 3. Aplicar de manera eficaz las técnicas y tácticas propias de los diferentes deportes.
- Competencia 4. Poner en práctica los valores propios del deporte en situaciones de competición.

Dentro de estas competencias trabajaremos sobre los contenidos de la EF:

1. Aspectos técnicos de los deportes colectivos en situación de competición.
2. Aspectos tácticos de los deportes colectivos en situación de competición.
3. Aspectos reglamentarios de los deportes colectivos en situación de competición.
4. Valores i contravalores de la sociedad aplicados en el deporte.

Lo que se pretende en esta UD es que los alumnos trabajen las competencias a través de una UD donde se hibrida la Gamificación y la Educación Deportiva. Estos modelos pedagógicos son nuevas metodologías activas para combatir contra la EF tradicional, que aportará al alumnado nuevas experiencias y vivencias, un aumento de la motivación y de esta manera incentivar a los estudiantes en el trabajo cooperativo y en mostrar interés por la asignatura. La UD transportará a los alumnos al modelo de juego de FUT (Fifa Ultimate Team), en el que tendrán diferentes roles como jugadores, entrenadores, analistas del equipo de la semana, árbitros, etc., y trabajar conjuntamente para conseguir más valoración de equipo, con el objetivo de llegar a conseguir ganar la FUT CHAMPIONS (modalidad de juego más complicada dentro del modo de juego Ultimate Team) (Anexo 1). En cada sesión los alumnos deberán realizar y presentar determinadas tareas relacionadas con aspectos técnicos, tácticos y de competición del fútbol.

La actividad competencial final trata sobre una festividad que dará una entrega de premios ganados en la fase final en el torneo FUT CHAMPIONS, donde los mejores equipos competirán en un torneo y finalmente se repartirán diplomas a los equipos que participan, a los ganadores, máximos goleadores, etc. con ánimo de fiesta.

La evaluación saldrá a partir de las vivencias, resultados y posiciones de los equipos, de las misiones y retos logrados, actitud en los diferentes roles, las autoevaluaciones, coevaluaciones, compromiso con el equipo y con la asignatura.

Siguiendo la estructura de Blázquez y Flores (2020) dividimos la UD en dos fases, la fase didáctica y la fase gamificada.

3.2. Fase didáctica

3.2.1. Contextualización de la propuesta

Características del centro

La programación está pensada para llevarse a cabo en un colegio concertado que se encuentra en el centro de Mataró (capital del Maresme). Cuenta con un paisaje urbano formado por viviendas de obra nueva próximas en el centro y a 2 minutos caminando se encuentra la playa, por lo tanto, mayoritariamente las familias de los alumnos tienen un nivel adquisitivo medio alto.

El horario lectivo es de 8:00 a 14:00 horas. Se trata de un centro que dispone de tres edificios, uno para educación infantil, otro para primaria y el tercero para ESO, bachillerato y FP.

En el centro hay 4 maestros especialistas de EF, que suelen repartirse los grupos en la ESO y bachillerato. También hay docentes más especializados en FP, donde relacionados con la EF, encontramos un grado medio de actividades físico-deportivas en el medio natural y un grado superior de animación de actividades físico-deportivas. El centro se encuentra en buen estado de conservación, y dispone de espacios comunes habituales, como la biblioteca, clases con ordenadores, pasillos anchos, dos pistas polideportivas (una cubierta y otra descubierta), vestuarios, almacén de bicicletas, dispone de gimnasio, también hay una sala de psicomotricidad y tienen convenio con complejos deportivos como la U.R. Laru o con campos de fútbol 11 de césped (en estos campos se lleva a cabo esta UD) y pabellones polideportivos de Mataró.

Siempre hay reflexión y análisis de la escuela para desarrollar proyectos de mejora que reflejan las evidentes realidades sociales y culturales de esta. El propósito del centro es llevar a cabo proyectos que permitan continuar esfuerzos para promover el cambio y el crecimiento en todos los aspectos (organización y gestión, pedagogía, aspectos relacionados con el medio ambiente, etc.) para asegurar la innovación y la educación de calidad. Es una escuela inclusiva que se preocupa por la enseñanza, el aprendizaje, la felicidad y el desempeño de los estudiantes.

Características del grupo clase

La programación de la UD se ha realizado para llevarla a cabo con alumnos de tercer curso de la ESO. Es una clase de 30 alumnos, que consta de 18 niños y 12 niñas. Esta clase tiene 2 sesiones semanales de EF de 1 hora de duración. La mayoría del grupo son de nacionalidad española, exactamente catalanes, con un total de 25 personas, después encontramos a 3 alumnos procedente de Marruecos, 1 alumna china y 1 alumno de Senegal.

Respecto a las características sociofamiliares, hay que destacar que la mayoría de los alumnos tienen condiciones favorables, tanto a nivel social como económico, prácticamente todos practican deporte federado y en una multitud de deportes, pero lidera el fútbol entre ellos, ya que el 55% de la clase juega al fútbol. A nivel actitudinal son alumnos que generalmente tienen un buen comportamiento en clase y una buena educación inculcada desde pequeños, son alumnos que están muy motivados por las clases de EF, por lo tanto, realizar esta UD puede ser muy exitoso y beneficiosa tanto para el alumnado como para el docente.

3.2.2. Intervención en el aula

3.2.2.1. Elementos curriculares

Competencias propias	Contenidos curriculares	Criterios de evaluación curriculares
Competencia 3. Aplicar de manera eficaz las técnicas y tácticas propias de los diferentes deportes.	Aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios de los deportes colectivos en situación de competición.	9. Resolver situaciones de juego en un deporte colectivo, aplicando conocimientos técnicos y tácticos.
Competencia 4. Poner en práctica los valores propios del deporte en situaciones de competición.	Los valores educativos en la cooperación del deporte.	10. Participar de forma activa en actividades deportivas individuales, colectivas o de adversario, aceptando el resultado obtenido.
	Los valores educativos de la competición.	11. Mostrar una actitud crítica delante el trato del deporte y la actividad física en la sociedad actual.

(Tabla 1 - Fuente: Elaboración propia)

3.2.2.2. Elementos de aprendizaje

Objetivos de aprendizaje C-P-A	Contenidos de aprendizaje	Criterios de evaluación específicos
3.1. Conocer las normas básicas del futbol para poder jugar y arbitrar partidos. (C)	<ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos del futbol. - Normas y reglamento del futbol. 	9.1. Dominar la normativa para aplicarla en situaciones del partido y arbitrar.
3.2. Aplicar aspectos técnicos en los partidos. (P)	<ul style="list-style-type: none"> - Pase corto y largo. - Golpeo de balón. - Regate. - Entradas. - Robos de balón. 	9.2. Utilizar acciones técnicas para solventar acciones ofensivas y defensivas.
3.3. Aplicar aspectos tácticos en los partidos. (P)	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas de juego basados en la amplitud del espacio y en la ocupación racional del terreno. - Estrategia ofensiva y defensiva en jugadas a balón parado (córner, faltas laterales) - Jugadas de estrategia a balón parado. 	9.3. Utilizar aspectos tácticos para solventar situaciones ofensivas y defensivas.
		9.4. Crear una jugada de estrategia a balón parado.
4.1. Respetar los roles propios y de los diferentes compañeros. (A)	<ul style="list-style-type: none"> - Roles: Jugador, capitán, entrenador, arbitro, periodista, preparador físico, utillero y analista. 	10.1. Aceptar y realizar el propio rol por el bien propio y del equipo.
		10.2. Colaborar con el equipo para lograr los objetivos mostrando el propio rol como imprescindible.
4.2. Entender y aceptar un resultado en la competición para saber ganar, empatar o perder.	<ul style="list-style-type: none"> - Aceptar el resultado. - Felicitar a los rivales y compañeros. - <i>Fair play.</i> - Respetar a los rivales y compañeros. 	11.1. Mostrar respeto hacia los rivales, compañeros y árbitros.

(Tabla 2 - Fuente: Elaboración propia)

3.2.2.3. Metodología y evaluación

Metodología

Las metodologías que se utilizan en esta UD son mayormente las clases prácticas y el trabajo en equipo formados por el docente en grupos heterogéneos. Los modelos pedagógicos hibridados para esta UD son la gamificación y la ED. Con estos modelos tenemos un abanico de recursos que se llevarán a cabo, se preparará una temporada de futbol con un proceso de afiliación de los jugadores en su equipo, haciendo referencia a la ED, sumando aspectos de la gamificación como niveles, retos, misiones, roles, etc., donde a partir de una situación que se les presentará al alumnado deberán conseguir el objetivo superando los diferentes aspectos que se acaban de nombrar.

La metodología empleada sigue un hilo conductor ya que al ser una temporada entera se deben pasar por las 4 fases diferentes, ya sea consiguiendo el objetivo o quedándose a las puertas. La temporada consta de 4 fases donde primero los equipos realizan la pretemporada, seguidamente la competición regular que darán pie a las SQUAD BATTLES (Batallas de equipos) (Anexo 2) donde deberán sumar los máximos puntos posibles para poder llegar a la fase final, la FUT CHAMPIONS (llegar a esta fase es conseguir el objetivo) donde competirán por ser campeones y a demás conseguirían una carta especial de FUT CHAMPIONS (Anexo 3), finalmente una festividad para dar reconocimiento al alumnado.

No hay un equilibrio entre actividades individuales y por grupos ya que, la mayoría de las tareas (misiones y niveles) son grupales. Las actividades que son individuales también afectan al grupo ya que una parte de la nota es un sumatorio para el grupo. Que mayormente haya tareas grupales, fomenta el trabajo en equipo y establece más vínculos y relaciones sociales entre los alumnos.

Hay diferentes tipologías de actividades (retos y misiones) donde los alumnos deberán hacer búsqueda de información sobre la normativa o los diferentes sistemas ofensivos y defensivos que tiene el futbol, ejercicios donde se pongan a prueba los aspectos técnicos y tácticos, actividades donde deban grabarse realizando los roles, entrevistas, etc., también prepararan calentamientos y vuelta a la calma.

A nivel general en la UD se trabajará sobre el estilo socializador del juego de roles, aunque se llevará dentro del trabajo en grupos. Durante la pretemporada se utilizarán más estilos tradicionales como el mando directo y la asignación de tareas, pero únicamente con la finalidad de aprender y mejorar la técnica deportiva. También se utilizará el descubrimiento guiado para que sean los propios equipos los

que aprendan de diferentes situaciones de juego y de cómo realizar diferentes acciones tácticas. Se utilizará el estilo participativo de microenseñanza para algunas tareas (misiones o retos) que se realizan por equipos.

La relación entre el docente y los alumnos será cercana, el docente facilitará la información necesaria para encarar la búsqueda y planteará las actividades como un reto, siempre atendiendo y ayudando a las dificultades que tanga el alumnado con el fin de dar una mejor calidad de enseñanza aprendizaje. El docente tendrá una buena relación y confianza con el alumnado porque tendrá predisposición hacia todos las dudas, problemas y situaciones en las que el alumnado necesite ayuda o atención.

Para realizar las adaptaciones curriculares se trabajará con los diferentes recursos de la gamificación y la ED, de esta manera tendremos una evaluación diferente a la tradicional con diferentes instrumentos que se les mostrará a los alumnos. Las competencias en las que incidiremos a lo largo de esta UD y los objetivos de aprendizaje que queremos cumplir, estarán redactados en un documento pdf, que a través del Moodle se les puede facilitar a los alumnos, también se les explicará en la primera clase. En las sesiones trabajaremos los contenidos curriculares y contenidos de aprendizaje.

Evaluación

Al comenzar la UD no se realizará ninguna actividad inicial de evaluación, en la primera sesión se explica la narrativa, el funcionamiento de roles, la normativa y se forman los equipos mediante la ficha de equipos (Anexo 4).

Los instrumentos para compartir la finalidad educativa de los alumnos son los que tienen la función de evaluar. Los alumnos son conscientes de que puntuación y valor tiene cada tarea y/o formas jugadas de la UD, ya que en la presentación del primer día se les explica. Hay dinámicas que se comparten con las finalidades educativas de los alumnados como los roles, los partidos, los entrenamientos de la técnica y táctica, y los valores del deporte y la competición.

El alumnado conseguirá darse cuenta de su aprendizaje o mejora ya que como instrumento evaluativo tienen su propia carta FIFA (donde las habilidades son la técnica, táctica, partidos, roles, valores y asistencia) (Anexo 5) dónde diariamente se sumarán los respectivos puntos, en caso de conseguirlos, de esta manera en su carta FIFA subirán la valoración y los puntos de habilidad (Anexo 6). Únicamente se puede subir 5 puntos por habilidad por día. Estos puntos son a criterio propio y es la manera de ser conscientes de lo que van aprendiendo. Los puntos aumentan a partir de cómo se juegan en los partidos, si hay victorias en estos, como utilizan los roles y superando las misiones.

Tendrán espacios donde se podrá hacer la coevaluación y autoevaluación, esta última la harán de manera diaria después de cada sesión, ya que su instrumento es la propia carta como se ha dicho anteriormente. En la última sesión de la competición regular se les pasará una rúbrica / cuestionario individual (Anexo 7). La coevaluación será en la última sesión de la fase de competición regular o la fase final si es que consiguen llegar, donde se les pasará una rúbrica / cuestionario sobre el grupo (Anexo 8). Estas evaluaciones sumaran un total del 10% de la nota final.

Los *feedbacks* de las sesiones de técnica y táctica se realizarán mediante la parte práctica de las sesiones y la vuelta a la calma. Los *feedbacks* de las notas de las misiones y retos se dirán en clase y vía Moodle (lugar donde entreguen el trabajo o tarea). El docente realizará *feedbacks* individualizados, siempre intentando que sean positivos y premiando la mejora y subida de nivel partiendo desde el nivel inicial de cada alumno.

Para aquellos alumnos que no han conseguido los objetivos, habrá un tramo donde deberán realizar todos los retos y misiones en forma de recuperación para lograr aprobar la asignatura.

Los objetivos se evaluarán de la siguiente manera:

Criterio de evaluación específico	Indicadores	Instrumentos
OBJETIVO: 3.1 Conocer las normas básicas del fútbol para poder jugar y arbitrar partidos. (C)		
9.1. Dominar la normativa para aplicarla en situaciones del partido y arbitrar.	9.1.1 Conoce la normativa del fútbol.	Cuestionario de 12 preguntas (Anexo 9)
	9.1.2 Cumple con la normativa en los partidos.	
OBJETIVO: 3.2 Aplicar aspectos técnicos en los partidos. (P)		
9.2. Utilizar acciones técnicas para solventar acciones ofensivas y defensivas.	9.2.1 Número de veces que realiza los movimientos técnicos en situaciones de juego.	Circuito técnico
	9.2.2 Cantidad de ítems que supera con éxito en el circuito técnico.	
OBJETIVO: 3.3 Aplicar aspectos tácticos en los partidos. (P)		
9.3. Utilizar aspectos tácticos para solventar situaciones ofensivas y defensivas.	9.3.1 Número de veces que aplica de la táctica en situaciones de juego.	Ficha observacional del docente (Anexo 10)
	9.3.2 Se distribuye correctamente en el espacio con los compañeros del equipo.	
	9.3.3 Cooperar y se coordina con los compañeros del equipo en situaciones de partido.	
9.4. Crear una jugada de estrategia a balón parado.	9.4.1 Realiza ficha con jugada de estrategia.	Ficha con jugada de estrategia
	9.4.2 Realiza la jugada de estrategia en el partido.	
OBJETIVO: 4.1 Respetar los roles propios y de los diferentes compañeros. (A)		
10.1. Aceptar y realizar el propio rol por el bien propio y del equipo.	10.1.1 Número de días que realiza el rol de manera correcta.	Rubrica de roles (Anexo 11)
	10.1.2 Grado de implicación con el rol.	
10.2. Colaborar con el equipo para lograr los objetivos mostrando el propio rol como imprescindible.	10.2.1 Sabe identificar los roles.	Rubrica de roles
	10.2.2 Número de tareas que realiza con el rol.	
OBJETIVO 4.2 Entender y aceptar un resultado en la competición para saber ganar, empatar o perder.		

11.1. Mostrar respeto hacia los rivales, compañeros y árbitros.	11.1.1 Muestra respeto hacia los compañeros, árbitros y docentes.	Ficha observacional del docente
	11.1.2 Cantidad de acciones de <i>Fair Play</i> durante el partido.	
OBJETIVO: Asistencia a clase.		
Asistencia a clase.	Asiste como mínimo al 80% de las clases.	Ficha de asistencia (Anexo 12)
OBJETIVO: Autoevaluación y Coevaluación		
Autoevaluación y Coevaluación.	Realiza el cuestionario - rúbrica de autoevaluación.	Cuestionario – Rubrica individual y grupal
	Realiza diariamente la autoevaluación en su carta FIFA.	
	Realiza el cuestionario – rúbrica de coevaluación.	

(Tabla 3 - Fuente: Elaboración propia)

SESIÓN	INSTRUMENTO	VALOR DE LA NOTA
Todas las sesiones	Ficha de asistencia (asistencia)	5%
Sesión 2	Cuestionario de normativa del futbol	15%
Sesión 4	Circuito técnico (técnica)	10%
Sesión 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	Ficha de roles	15%
Sesión 4 y 5	Ficha observacional del docente	20%
Sesión 2, 4, 6 y 8	Trabajos / Tareas retos	10%
Sesión 3, 5, 7 y 9	Trabajos / Tareas misiones	10%
Sesión 8 y 9	Autoevaluación y coevaluación (rúbricas)	10%
Sesión 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	Carta FIFA	5%

(Tabla 4 - Fuente: Elaboración propia)

3.2.3. Transversalidad

Hay valores que se quieren llegar a transmitir, enseñar y poner en práctica como la igualdad en la educación para que todos los alumnos puedan gozar de las mismas oportunidades y que no haya discriminación de género ya que estos valores los queremos para todas las asignaturas, también encontramos transversalidad con la asignatura de plástica o arte puesto que se fomenta la creatividad y originalidad a la hora de escoger un nombre y crear un escudo y camiseta, también con la asignatura de ciudadanía a la hora de trabajar en equipo o el hecho de realizar los roles sirve por el bien común de todos los compañeros de equipo y compañeros de clase.

3.2.4. Medidas de atención a la diversidad

En esta etapa las medidas estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y la consecución de las competencias básicas y los objetivos de la ESO, sin suponer en ningún caso un impedimento o discriminación donde no puedan alcanzar los objetivos y superar la materia. En las clases se trabajará la inclusión total y el trabajo en equipo para todo el alumnado. Los 5 alumnos de otras culturas no tienen ningún problema en realizar la práctica de EF, ni dificultad en el lenguaje ya que llevan en la escuela desde 1r de ESO.

3.2.5. Perspectiva de género

En las clases siempre se tratará a ambos géneros por igual. La UD está formada de manera que se trabaje en equipos heterogéneos para fomentar la igualdad. Los equipos están hechos de manera equitativa, intentando que todos los equipos tengan el mismo número de varones y hembras. Los personajes de la UD son tanto masculinos como femeninos, es decir, que puede haber tanto de entrenador como entrenadora, un capitán como capitana, etc.

3.2.6. Temporalización

SESIÓN	RETO	MISIÓN	FASE ED	COMPETENCIAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES E/A	ACTIVIDADES AVALUACIÓN
1	-	-	Pretemporada	C3	3.1	Explicación normativa de fútbol y afiliación de equipos	No hay actividad evaluativa
2	1	-	Pretemporada	C3	3.2 – 4.1	Ejercicios técnicos, partidos amistosos y cuestionario de normas	Si hay actividad evaluativa
3	-	1	Pretemporada	C3	3.2 – 3.3 – 4.1	Ejercicios técnicos, tácticos	No hay actividad evaluativa
4	2	-	Pretemporada	C3	3.3 – 4.1	Actividad práctica utilizando los sistemas ofensivos y defensivos y circuito técnico.	Si hay actividad evaluativa
5	-	2	Competición regular	C3 – C4	3.2 – 3.3 – 4.1 – 4.2	Partidos de SQUAD BATTLES y realización de circuito técnico creado por ellos.	Si hay actividad evaluativa
6	3	-	Competición regular	C3 – C4	3.2 – 3.3 – 4.1 – 4.2	Partidos de SQUAD BATTLES y búsqueda de sistemas tácticos.	No hay actividad evaluativa
7	-	3	Competición regular	C3 – C4	3.2 – 3.3 – 4.1 – 4.2	Partidos de SQUAD BATTLES	No hay actividad evaluativa
8	4	-	Competición regular	C3 – C4	3.2 – 3.3 – 4.1 – 4.2	Partidos de SQUAD BATTLES y creación de rúbrica	Si hay actividad evaluativa
9	-	4	Fase final	C3 – C4	3.2 – 3.3 – 4.1 – 4.2	Partidos FUT CHAMPIONS	Si hay actividad evaluativa
10	-	-	festividad	C4	4.1	Entrega de premios	No hay actividad evaluativa

(Tabla 5 - Fuente: Elaboración propia)

3.3. Fase gamificada

3.3.1. La narrativa

- **Explicación de la narrativa:**

La narrativa de la gamificación está basada en un modo del videojuego FIFA 21, llamado FIFA ULTIMATE TEAM. La versión original de este modo de juego trata sobre formar un equipo con cartas de jugadores que contienen una valoración global (determina el nivel que tiene el jugador) y las habilidades de cada jugador (físico, velocidad, regate, defensa, chute, ritmo y pase). En este modo de juego para que tu equipo consiga llegar a la FUT CHAMPIONS (competición de más nivel y que te da más caché), se deben clasificar en las SQUAD BATTLES (batallas de equipo). Estas batallas de equipo son partidos que si los ganas te van dando unos puntos. Si acumulas una cantidad de 2.000 puntos te clasificas para la FUT CHAMPIONS. En esta UD hibridada ya que se usa también el modelo de Educación Deportiva, la temporada se divide en 4 etapas.

- La pretemporada → Se formarán los equipos y se realizarán entrenamientos a nivel técnico y táctico.
- La competición regular → Donde los equipos jugaran de manera autónoma partidos para conseguir puntos y llegar a clasificarse para la FUT CHAMPIONS.
- Fase final → Los equipos clasificados para la FUT CHAMPIONS competirán por ser campeones.
- Festividad → Con un ambiente festivo se harán entrega de premios.

El objetivo de las dos primeras fases es conseguir los máximos puntos para meterse en la FUT CHAMPIONS con tu equipo y ser el mejor equipo del mundo (del colegio o clase). Para poder conseguirlo los equipos deberán llegar a 2.000 puntos, a medida que pasan las sesiones de fase regular, los partidos puntúan de manera que si ganan se llevan 350 puntos, si empatan 230 puntos y si pierden 180 puntos.

Si van superando los retos y misiones aparte de los partidos, las cartas propias de los jugadores subirán su número de habilidades y por lo tanto su valoración. Hay 2 tipos de cartas especiales "Equipo de la semana" y "FUT CHAMPIONS", la de equipo de la semana, quien tenga el rol de periodista es el que elegirá que jugadores la consiguen.

- **Puesta en escena:**

El primer día el docente de EF aparece trajeado simulando que es un entrenador de futbol y está en el descanso de la final de la FUT CHAMPIONS. A lo que les dice a los alumnos:

- ¿Qué estamos haciendo?, no estamos siendo nosotros. Somos un equipo, trabajar como equipo, ser solidarios con los compañeros, vamos a defender todos juntitos y a realizar el ataque ordenado, vamos a madurar la jugada y acabaremos marcando el gol y lograr la victoria para alzarnos con la copa de la FUT CHAMPIONS. ¿Estáis preparados? ¡Vamos con todo!

Seguidamente se les pondrá un video a los alumnos de que trata el FIFA ULTIMATE TEAM y que objetivo queremos conseguir.

Al acabar el video se les explicará a los alumnos toda la narrativa y como se llevarán a cabo las sesiones.

- **Attrezzo:**

Traje compuesto por americana, camisa, pantalones, zapatos, cinturón y corbata.

- **Música:**

Es música que se encuentra dentro del videojuego.

Durante el video: Morrow – 070 shake.

3.3.2. Niveles, retos, misiones e insignias

Cada equipo estará compuesto por alumnos con diferentes roles que ayudaran al equipo a clasificarse. El objetivo de la propuesta es conseguir que los equipos se clasifiquen para la FUT CHAMPIONS. Para poder clasificarse deberán conseguir puntuaciones, estas se consiguen a través de los partidos de las SQUAD BATTLES y los retos. También se realizarán misiones que si se superan se obtendrá como recompensa un aumento de puntos de habilidad de la carta. Los retos y las misiones estarán dentro de las sesiones y relacionados con las tareas de los roles de los alumnos y si se superan todos esto conseguirán las insignias.

- **Niveles**

Para solventar los retos hay 3 niveles, donde variando de que nivel se alcance se conseguirá más o menos puntuación. Los niveles son los siguientes:

Nivel 1: Correcto.

Nivel 2: Notable.

Nivel 3: Excelente.

- **Retos**

Hay 4 retos, como se ha dicho anteriormente estos retos sirven para acumular puntuación para clasificarse para la FUT CHAMPIONS.

RETOS	RECOMPENSAS	INSIGNIAS
<p>1. Conseguir llegar a pitar en primera división. Se realiza un cuestionario grupal de 12 preguntas sobre las normas y reglas del futbol. (trabajo grupal).</p>	<p>Nivel 1: 50 puntos (6 preguntas correctas) Nivel 2: 75 puntos (7 -10 preguntas correctas) Nivel 3: 100 puntos (11-12 preguntas correctas)</p>	<p>La insignia únicamente se conseguirá si el quipo consigue llegar a mínimamente en 2 retos al nivel 2 y en 2 retos al nivel 3.</p> <p>En los retos individuales se sumarán todos los puntos obtenidos de los miembros del equipo.</p>
<p>2. Entrenar para llegar a la cima. Se realiza un circuito con 6 aspectos técnicos (conducción, pase corto, golpeo, regate, control de balón y un robo de pelota). (trabajo individual)</p>	<p>Nivel 1: 10 puntos (Realizar correctamente 2 aspectos técnicos) Nivel 2: 20 puntos (Realizar correctamente 4 aspectos técnicos) Nivel 3: 30 puntos (Realizar correctamente 6 aspectos técnicos)</p> <p>Miembros del equipo suman 20 puntos (la suma de los ítems superados determinara si se aprueba el ejercicio o no, el total de miembros que superan el circuito son los que suman puntos para el quipo).</p>	
<p>3. Convertirse es un entrenador dominante de la táctica. Los alumnos deben realizar un trabajo donde aparezcan 3 sistemas ofensivos y 3 defensivos, justificando él porque del Sistema y en qué situación lo utilizan. (trabajo individual)</p>	<p>Nivel 1: 50 puntos (3 sistemas correctos) Nivel 2: 75 puntos (4 -5 sistemas correctos) Nivel 3: 100 puntos (6 sistemas correctos)</p> <p>Miembros del equipo suman 20 puntos (la suma de los trabajos aprobados es el total de los puntos que se suman al equipo).</p>	
<p>4. Maestro de la evaluación. Crear una rúbrica donde evaluar aspectos técnicos y tácticos. (trabajo grupal)</p>	<p>Nivel 1: 50 puntos (rubrica poco completa) Nivel 2: 75 puntos (rubrica bastante completa) Nivel 3: 100 puntos (rubrica completa y definida)</p>	

(Tabla 6 - Fuente: Elaboración propia)

- **Misiones**

Se realizarán 4 misiones en la UD, como se ha expuesto anteriormente si se consiguen superar las misiones se obtendrán puntos de valoración y de habilidades en la carta del alumno.

MISIONES	RECOMPENSAS	INSIGNIAS
<p>1. Presenta a tu equipo. Se realiza un video grupal haciendo una presentación de cada jugador del equipo (nombre, posición, ambiciones, etc.), del equipo (nombre, grito de guerra, apodo, etc.) y el objetivo que tienen (hacerse promoción).</p>	<p>Si el equipo consigue aprobar el video y por tanto superar la misión se les sumaran a todos +7 puntos en el ítem ROLES de su carta FIFA.</p>	<p>La insignia únicamente se conseguirá si el quipo consigue superar las misiones colectivas y en la individual todos los miembros del equipo tendrán que hacer mínimo una acción de <i>Fair Play</i>.</p>
<p>2. Sé el jugador más habilidoso. Los propios jugadores (estudiantes) deberán crear un circuito con 5 aspectos técnicos y deberán realizarlo delante del docente. (trabajo grupal)</p>	<p>Si los alumnos aprueban el circuito y por tanto superan la misión se les sumará +10 puntos en el ítem de TÁTICA en su carta FIFA. Si al realizar el circuito consiguen realizar 3 aspectos técnicos correctamente se les sumará +10 puntos en el ítem TÉCNICA de su carta FIFA.</p>	
<p>3. Amo del Fair Play. Realizar acciones de juego limpio durante el partido (pedir perdón por hacer una falta, no perder tiempo, no hacer trampas, ayudar al árbitro en decisiones erróneas, saber ganar y perder, etc.) (individual).</p>	<p>Cada acción de <i>Fair Play</i> que el alumno tenga se les sumará +5 puntos en el ítem VALORES de su carta FIFA.</p>	
<p>4. Súper Periodista. Todos los miembros del equipo deben realizar una entrevista, ya sea grabada en video, en audio o escrita a un miembro de la clase después de cada sesión (la deben hacer los que tienen el rol de periodista), pero en total deben de tener 7 entrevistas por grupo.</p>	<p>Si el equipo consigue realizar un mínimo de 6 entrevistas y por tanto superar la misión se les sumaran a todos +8 puntos en el ítem ROLES de su carta FIFA.</p>	

(Tabla 7 - Fuente: Elaboración propia)

- Insignias**

A demás los quipos tendrán acceso para conseguir las 2 insignias disponibles. Estas Insignias serán cartas FUT CHAMPIONS y cartas de JUGADORES CHAMPIONS y se conseguirán si se consigue superar los 4 retos y las 4 misiones.

Si el equipo consigue las 3 Insignias FUT CHAMPION (Retos) y JUGADORES CHAMPIONS (misiones), conseguirán una tercera insignia, esta tercera insignia es una carta de JUGADORES LEYENDA.

CARTA FUT CHAMPIONS (Se consigue con los retos)	CARTA JUGADOR CHAMPIONS (Se consigue con las misiones)	CARTA LEYENDA (Se consigue con las 2 insignias)
 <p>89</p> <p>Marcos</p> <p>80 TÁC 95 ROL 85 TÁC 75 VAL 90 PAR 99 ASI</p>	 <p>80</p> <p>MARCOS</p> <p>63 TÁC 90 ROL 73 TÁC 85 VAL 85 PAR 90 ASI</p>	 <p>97</p> <p>MARCOS</p> <p>90 TÁC 99 ROL 95 TÁC 99 VAL 92 PAR 99 ASI</p>

(Tabla 8 - Fuente: Elaboración propia)

3.3.3. Equipos, tipo de jugadores, clasificación, área social y avatares – jugadores (rol)

- Equipos**

La clase estará dividida en diferentes grupos heterogéneos de 7 personas, contando que tenemos una clase de 30 alumnos, saldrán 4. A cada miembro del grupo se le asignará un rol diario como se ha expuesto anteriormente para trabajar conjuntamente para conseguir el objetivo. Cada personaje tendrá una misión que tendrá que realizar el día que estén representando ese rol.

- Tipo de jugadores**

Personaje 1: Capitán/a (Killer)

Personaje 2: Entrenador/a (Killer)

Personaje 3: Arbitro/a (Achiever)

Personaje 4: Preparador/a físico (Socializer)

Personaje 5: Periodista (Explorer)

Personaje 6: Utillero/a (Socializer)

Personaje 7: Analista (Explorer)





- **Clasificación y área social**

Habrà un tabl3n de corcho en el aula donde se cuelgue la clasificaci3n con los resultados de las SQUADS BATTLES y las puntuaciones que se obtienen de estos partidos (Anexo 13), tambi3n habr3 la tabla de m3ximos goleadores, asistentes y jugadores con tarjetas (Anexo 14). Cada vez que el grupo supere un reto, tambi3n se colgar3 en el tabl3n los puntos que consigan. Tambi3n se colgar3 las puntuaciones de los analistas para decidir qu3 jugadores entran en el Team Of The Week (Equipo de la Semana), que en este caso no ser3 equipo de la semana sino equipo del a3o ya que todos los analistas acabar3n su rol d3a de la fase final, as3 todos los alumnos podr3n votar y en la entrega de reconocimientos en la festividad se les entregar3 la carta negra (carta especial) (Anexo 15).

Este tabl3n estar3 dentro del aula y lo podr3n ver todos los alumnos de la clase, como los profesores que hagan clase en esa aula. Si alg3n alumno con el rol de periodista quiere publicar alguna noticia creada por 3l sobre la pretemporada, SQUAD BATTLES, FUT CHAMPIONS o festividad, pueden hacerlo.

Avatares – jugadores (roles)

PERSONAJES	ROL	DESCRIPCIÓN	TAREAS
	CAPITÁN/A	Es el jugador más responsable del equipo y siempre tiene al equipo a favor. Actúa como mediador si hay conflictos y es el único que se puede dirigir al árbitro para discutir o reclamar. Sabe dialogar y llegar a acuerdos. Les encanta hacer piña con todo el equipo.	<ul style="list-style-type: none"> - Pasar lista del propio equipo y entregársela al docente. - Dar charla motivadora antes del partido. - Encargarse de hablar con el árbitro. - Realizar sorteo con el árbitro para escoger campo y/o pelota. - Encargarse de que su equipo tenga <i>fair play</i>.
	ENTRENADOR/A	Son los que llevan la estrategia del juego del equipo. Buscan los puntos débiles de los otros equipos y tratan de realizar jugadas a nivel táctico para que el equipo consiga la victoria. son los guías del equipo, son ganadores y tienen facilidad para guiar a sus jugadores a la victoria.	<ul style="list-style-type: none"> - Elegir la formación del equipo. - Explicar la táctica ofensiva y defensiva al equipo. - Realizar la charla antes del partido. - Observar a los otros equipos.
	ÁRBITRO/A	Son los que controlan todo lo que pase a su alrededor en el partido dictando sentencia de una manera parcial. Son atentos y analizan la situación de los equipos. Conocen las normas del deporte a la perfección.	<ul style="list-style-type: none"> - Arbitrar tanto los partidos de pretemporada, como los de SQUAD BATTLES y FUT CHAMPIONS. - Encargados de anotar las acciones de los jugadores (tarjetas, goles, etc).

	<p>PREPARADOR/A FÍSICO</p>	<p>Son muy trabajadores y siempre miran el bien a nivel físico para sus jugadores, ya sea poniéndolos en forma, previniendo lesiones o activándolos para el partido y/o entrenamientos. Tienen carisma y credibilidad y actúan para el beneficio del equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar el calentamiento de su equipo. - Realizar la vuelta a la calma o estiramientos después de la sesión o los partidos.
	<p>PERIODISTA</p>	<p>Son los que informan de todo lo que está pasando en el torneo, tienen mucha facilidad para hablar en público, comentar y opinar sobre los partidos y jugadores. Tienen facilidad para las nuevas tecnologías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hacer entrevistas a los jugadores de los equipos. - Publicar los resultados en el tablón de clasificación.
	<p>UTILLERO/A</p>	<p>Son atentos y siempre miran el bien por sus jugadores. Pasan desapercibidos, pero son fundamentales en la estructura de un equipo ya que trabajan mucho en la sombra. Siempre son muy apreciados por los jugadores del equipo. Son responsables y trabajadores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Montan y recogen todo el material. - Encargados de llenar los botellines de agua para los partidos y/o entrenamientos
	<p>ANALÍSTA</p>	<p>Son muy observadores ya que observan todo lo que pasa a su alrededor. Hacen análisis de datos sobre los jugadores e informan de lo que va sucediendo durante la temporada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Registrar datos del partido y las actas de los árbitros y publicarlo en el tablón. - Decidir qué jugadores entran en el equipo de la semana.

(Tabla 9 - Fuente: Elaboración propia)

3.3.4. Eventos especiales

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSAS
SQUAD BATTLES	Este evento consta de 4 sesiones donde los equipos jugarán 2 partidos, al finalizar las sesiones habrán jugado un total de 8 partidos. Si el equipo gana conseguirá 350 puntos, si empata 230 puntos y si pierde 180 puntos. A parte en las SQUAD BATTLES, también ganan puntos de habilidades ara su carta FIFA, si el equipo gana consigue +3 puntos en los ítems de TÉCNICA y TÁCTICA, y +5 puntos en el ítem de PARTIDOS.	Puntuación para la FUT CHAMPIONS
FUT CHAMPIONS	Este evento solo lo podrán jugar los equipos que hayan superado los 2.000 puntos, y consiste en una fase final donde se decidirá cuál es el equipo campeón. Este evento consta de eliminatorias de semifinal y final, pero en caso de ser 3 equipos se adaptará a un triangular. En este evento los estudiantes ganan puntos de habilidades ara su carta FIFA, si el equipo gana consigue +4 puntos en los ítems de TÉCNICA y TÁCTICA, y +6 puntos en el ítem de PARTIDOS.	Carta FUT CHAMPIONS y trofeo al equipo campeón.
Festividad	Es una fiesta en la que se genera un ambiente lúdico, dónde pueden jugar partidos con jugadores mezclados, donde resalten experiencias positivas de toda la temporada. En esta festividad se podrán distinguir los equipos con sus equipaciones, escudos, etc., y se realizará entrega de premios.	Trofeo al equipo campeón, trofeo al pichichi, medallas a los participantes, entrega de cartas Negras (Team of the Week), reconocimientos a los alumnos.

(Tabla 10 - Fuente: Elaboración propia)

3.3.5. Otros mecanismos i motivación

A nivel de mecanismos que puedan ser un éxito para esta UD, son las 2 clases de competiciones que hay, una en la que todos puntúan independientemente de si ganan o pierden y así se fomenta la competición y los valores propios del deporte. Seguidamente la fase final es una competición donde se decidió todo, por lo tanto, es un mecanismo para poner a prueba muchos contenidos de la UD, tanto a nivel táctico, técnico, como los valores, los nervios a flor de piel, la emociones y el trabajo en equipo. Otros mecanismos que pueden ayudar a ser un éxito son las tareas de los roles, ya que, del boca a boca en el colegio, le puede dar un interés especial a la asignatura.

Elementos de la motivación intrínseca:

Maestría: Los contenidos se van trabajando de manera progresiva durante toda la UD, de esta manera los alumnos van adoptando su nivel a las capacidades técnicas y tácticas del futbol a más de poner en

práctica los valores propios del fútbol. Los equipos están formados de una manera heterogénea pero también de manera equitativa, es decir, por niveles.

Relaciones sociales – ayuda mutua: Durante toda la UD, se trabaja en equipo y de manera cooperativa, de esta manera ayuda a mejorar las relaciones sociales. En la primera sesión se trabaja por equipos y sobre todo la cooperación por equipos para fomentar la interacción entre los miembros del equipo y que se conozcan mejor. También durante la UD, al tener roles, todos son importantes, de esta manera se fomenta el valor del compañerismo y de trabajo en equipo y pertinencia al equipo. La UD esta realizada para que los equipos trabajen todos a una, esto implica que haya mucha ayuda mutua por partes de los miembros del equipo.

Autonomía: Como se acaba de redactar en el punto anterior, todos los alumnos son importantes, así que hay una parte importante de responsabilidad personal dentro del equipo. También los alumnos se autoevalúan con puntos de habilidad en sus propias cartas FIFA y al final de la UD realizan una rúbrica de autoevaluación.

3.3.6. Medallas, cartas, trofeos

Una vez finalizada la UD, en la festividad se hará una entrega de diplomas por participar, diploma al equipo ganador, y al pichichi se le dará un diploma exclusivo (Anexo 16). Finalmente, se les repartirá a todos los alumnos su carta FIFA o cartas FIFA en caso de haber conseguido más de una.

3.4. Sesiones

Las sesiones de UD al completo podrán visualizarse en el Anexo 16.

4. Conclusiones

Para concluir con el trabajo y ver si se solventan los objetivos, concretamente para saber el general se deberá esperar a llevarla a cabo, es cierto que se ha creado una UD hibridada, pero al no llevarla a cabo no se pueden ver qué efectos provoca en el alumnado.

Se han conseguido solventar los objetivos de la elaboración del TFG ya que he podido conocer y profundizar sobre la gamificación y la ED. También he adquirido las habilidades para crear y diseñar una UD hibridada con los modelos pedagógicos escogidos. A partir de una profunda búsqueda bibliográfica he podido ver qué efectos positivos y negativos tiene la gamificación y la ED sobre el alumnado, incidiendo sobre todo en campos como la motivación, las relaciones personales y la implicación y compromiso con la asignatura de EF.

Sería muy interesante poder llevar a cabo esta UD para poder cumplir con los objetivos sobre su posible aplicación, de esta manera podríamos analizar qué efectos tiene en el alumnado a nivel de motivación intrínseca, relaciones y cohesión social, que aprendizaje están adquiriendo y que rendimiento motor y académico alcanzan.

La posibilidad de realizar la UD es alta, ya que el profesorado dispone de las horas y sesiones necesarias para llevarlo a cabo, a más del material y recursos que se utilizan. Aunque las limitaciones que puede llegar a tener es la falta de experiencia del profesorado con esos modelos pedagógicos. Otra limitación importante sería no disponer de las instalaciones necesarias como 2 campos de fútbol 7. En caso de no disponer de estas instalaciones se debería adaptar a la pista de fútbol que tenga el colegio.

En un futuro si la UD se llevara a cabo y concluyese con éxito, podría continuar utilizándose estas metodologías, u otros modelos pedagógicos modernos para realizar las otras dimensiones y así fortalecer la motivación por la EF. El problema que podríamos tener con el mismo planteamiento es caer en la monotonía y que los alumnos antepusieran los premios antes que el aprendizaje.

5. Referencias bibliográficas

- Araújo, R., Mesquita, I., & Hastie, P. A. (2014). Review of the status of learning in research on sport education: Future research and practice. *Journal of Sports Science and Medicine*, 13(4), 846–858.
- Bessa, C., Hastie, P., Araújo, R., & Mesquita, I. (2019). What do we know about the development of personal and social skills within the sport education model: A systematic review. *Journal of Sports Science and Medicine*, 18(4), 812–829.
- Blázquez, D. (2018). Descubre la educación física del siglo XXI. *Red Global de Educación Física y Deporte*, 1(1), 3–11. <https://redglobalefyd.org/web/wpcontent/uploads/2018/09/Descubre.pdf>
- Blázquez, D., & Flores, G. (2020). Gamificación educativa "GE". En D. Blázquez, *Métodos de enseñanza en educación física. Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias* (págs. 297 - 325). Barcelona: INDE PUBLICACIONES
- Calderón Luquin, A., Hastie, P. A., & Martínez de Ojeda Pérez, D. (2011). El modelo de educación deportiva (sport education model). ¿Metodología de enseñanza del nuevo milenio? *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 395, 63–79.
- De Zubiria, J. (2007). *Modelos pedagógicos contemporáneos*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Elizabeth Pinilla, Á. (2011). Modelos pedagógicos y formación de profesionales en el área de la salud. *Educación y Práctica de La Medicina*, 36(4), 204–218.
- Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín-Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 8(1), 97–109. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>
- Fernández Río, J., Calderón Luquin, A., Hortigüela Alcalá, D., Pérez Pueyo, Á., & Aznar, M. (2016). Modelos pedagógicos en Educación Física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 413, 55–75.
- Fernández-Río, J., de las Heras, E., González, T., Trillo, V., & Palomares, J. (2020). Gamification and physical education. Viability and preliminary views from students and teachers. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(5), 509–524. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1743253>
- Fernández-Río, J., Hortigüela Alcalá, D., & Pérez-Pueyo, Á. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en Educación Física. Ideas clave para incorporarlos al aula. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 423, 57–80.
- Fernández-Río, J., & Flores, G. (2019). Fundamentación teórica de la Gamificación. En J. Fernández-Río, *Gamificando la Educación Física* (págs. 9-18). Oviedo: Ediciones Universidad de Oviedo.
- Ferriz-Valero, A., Østerlie, O., García Martínez, S., & García-Jaén, M. (2020). Gamification in Physical Education: Evaluation of Impact on Motivation and Academic Performance within Higher Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 4465. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124465>

- Flores, G. (2019). ¿Jugamos al Súper Mario Bros? Descripción de una experiencia gamificada en la formación del profesorado de Educación Física. *Retos*, 529-534.
- Foncubierta, J., & Rodríguez, C. (2006). Didáctica de la gamificación en la clase de español. In *Edinumen*. https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- García-López, L. M., Gutiérrez Díaz del Campo, D., González-Villora, S., & Valero Valenzuela, A. (2012). Cambios en la empatía, la asertividad y las relaciones sociales por la aplicación del modelo de instrucción educación deportiva. *Revista de Psicología Del Deporte*, 21(2), 321–330. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=235126897012>
- Gasol Foundation (2019). Resultados preliminares del estudio Pasos. Recuperado de <https://www.gasolfoundation.org/wp-content/uploads/2019/09/presentacion-resultadospasos.pdf>
- Gómez-García, J., Palazón-Perez de los Cobos, A., Gomez-Gallego, M., Gómez-Gallego, J. C., & Pérez-Cárceles, M. C. (2011). Relación entre la aplicación de metodologías docentes activas y el aprendizaje del estudiante universitario. *Bordón*, 63(2), 27–40.
- Haerens, L., Kirk, D., Cardon, G., & De Bourdeaudhuij, I. (2011). Toward the Development of a Pedagogical Model for Health-Based Physical Education. *Quest*, 63(3), 321–338. <https://doi.org/10.1080/00336297.2011.10483684>
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 8(1), 110–124. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5791>
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *Vaep-Rita*, 4(1), 25–32.
- López Pastor, V. M., Monjas Aguado, R., Gómez García, J., López Pastor, E. M., Martín Pinela, J. F., González Badiola, J., Barba Martín, J. J., Aguilar Baeza, R., González Pascual, M., Heras Bernardino, C., Martín, M. I., Manrique Arribas, J. C., Subtil Marugán, P., & Marugán García, L. (2006). La evaluación en EF. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa. *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, 10, 31–41. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732275003>
- Méndez-Giménez, A., Martínez de Ojeda Pérez, D., & Valverde-Pérez, J.-J. (2017). Inteligencia emocional y mediadores motivacionales en una temporada de Educación Deportiva sobre mimo. *Ágora Para La Educación Física y El Deporte*, 19(1), 52–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.24197/aefd.1.2017.52-72>
- Monguillot Hernando, M., González Arévalo, C., Zurita Mon, C., Almirall Batet, L., & Guitert Catasús, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación físico. *Apunts Educación Física y Deportes*, 1(119), 71–79. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04)
- Navarro Ardoy, D., Martínez Campillo, R., & Pérez López, I. (2017). El enigma de las 3 efes: fortaleza, fidelidad y felicidad. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 419, 73–85.
- Ortiz Ocaña, A. (2013). *Modelos Pedagógicos y Teorías del Aprendizaje*. Santa Marta: Ediciones de la U.
- Parra-Gonzalez, M. E., Segura-Robles, A., & Gómez-Barajas, E. R. (2020). Evaluando experiencias gamificadas en docentes y estudiantes de educación física. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 13, 166–176.

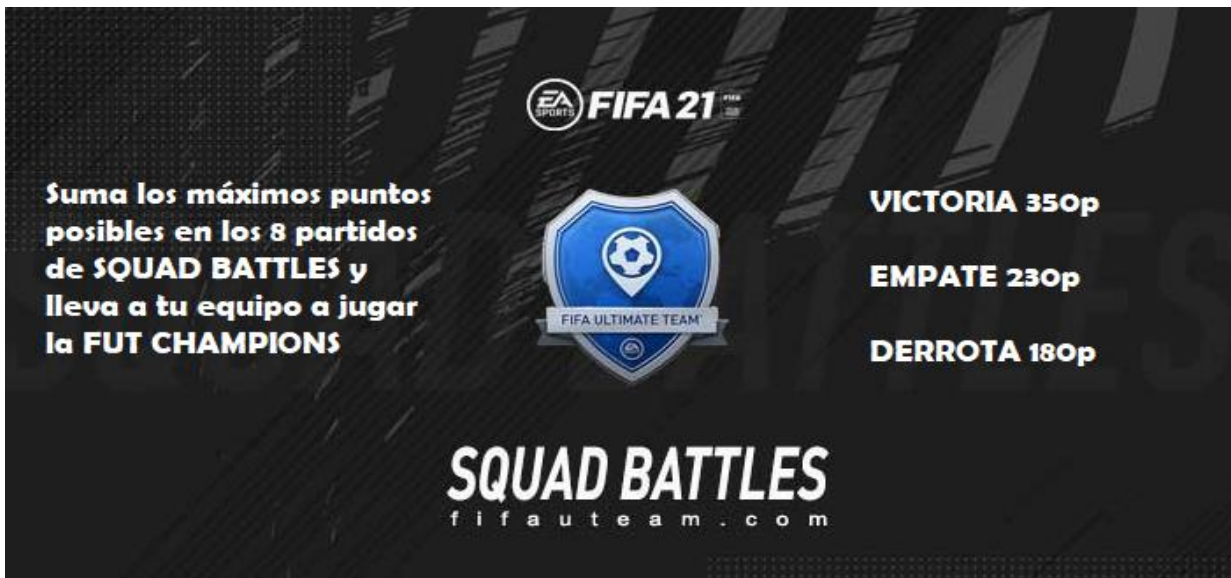
- Pérez López, I. J., Rivera García, E., & Delgado-Fernández, M. (2017). Mejora de hábitos de vida saludables en alumnos universitarios mediante una propuesta de gamificación. *Nutrición Hospitalaria*, 34(4), 942–951. <https://doi.org/10.20960/nh.669>
- Pérez Pueyo, Á., & Hortigüela Alcalá, D. (2019). ¿Y si toda la innovación no es positiva en Educación Física? Reflexiones y consideraciones prácticas. *Retos. Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación.*, 37, 579–587. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.74176>
- Puente-Maxera, F., Méndez-Giménez, A., Martínez de Ojeda Pérez, D., & Liarte Belmonte, J. P. (2018). El modelo de Educación Deportiva y la orientación. Efectos en la satisfacción con la vida, las inteligencias múltiples, las necesidades psicológicas básicas y las percepciones sobre el modelo de los adolescentes. *SPORT TK: Revista Euroamericana de Ciencias Del Deporte*, 7(2), 115–128. <https://doi.org/10.6018/sportk.343021>
- Rovegno, I. (2013). The Development of In-Service Teachers' Knowledge of a Constructivist Approach to Physical Education: Teaching beyond Activities. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 69(2), 147–162. <https://doi.org/10.1080/02701367.1998.10607680>
- Siedentop, D. (1994). *Sport education: Quality PE through positive sport experiences*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Siedentop, D., Hastie, P. A., & Van Der Mars, H. (2011). *Complete Guide to Sport Education (2 edition)*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Siedentop, D., Hastie, P. A., & Van Der Mars, H. (2019). *Complete Guide to Sport Education (3 edition)*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

6. Anexos

Anexo 1. Cartel FUT CHAMPIONS



Anexo 2. Cartel SQUAD BATTLES



Anexo 3. Carta FUT CHAMPIONS



Anexo 4. Ficha de equipos

	
ESCUDO 	NOMBRE DEL EQUIPO
	COLOR EQUIPACIÓN
INSIGNEAS CONSEGUIDAS	JUGADORES 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.
GRITO DE GUERRA	

Anexo 5. Carta FIFA



Anexo 6. Mejora de carta



Anexo 7. Cuestionario – Rúbrica individual (autoevaluación)

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN					
Nombre:				Fecha:	
Equipo:				Curso:	
ÍTEM	Nunca (1-3)	Poco (4-5)	A veces (6-7)	Bastante (8-9)	Siempre (10)
Cooperación con el equipo (encontrar el objetivo común)					
Utilizo aspectos técnicos y tácticos en los partidos					
Respeto las normas del juego					
Respeto las decisiones que toma el árbitro					
No hago trampas y tengo <i>Fair Play</i>					
Sé ganar y perder en los partidos					

Anexo 8. Cuestionario – Rúbrica grupal (coevaluación)

FICHA DE COEVALUACIÓN						
Nombre del evaluador:					Fecha:	
Equipo:					Curso:	
ÍTEM	Compañero	Nunca (1-3)	Poco (4-5)	A veces (6-7)	Bastante (8-9)	Siempre (10)
Coopera con el equipo para conseguir el objetivo común	C1. Nombre					
	C2. Nombre					
	C3. Nombre					
	C4. Nombre					
	C5. Nombre					
	C6. Nombre					
	C7. Nombre					
Utiliza los roles para el bien del equipo	C1					
	C2					
	C3					
	C4					
	C5					
	C6					
	C7					
Respetas las normas del juego	C1					
	C2					
	C3					
	C4					
	C5					
	C6					
	C7					

Respetar las decisiones que toma el árbitro	C1					
	C2					
	C3					
	C4					
	C5					
	C6					
	C7					
No hace trampas y tiene <i>Fair Play</i>	C1					
	C2					
	C3					
	C4					
	C5					
	C6					
	C7					
Sé ganar y perder en los partidos	C1					
	C2					
	C3					
	C4					
	C5					
	C6					
	C7					

Anexo 9. Cuestionario sobre normativa

Pregunta 1: ¿Cuántas sustituciones se pueden realizar actualmente?

A.1 B.2 C.3 4.5

Pregunta 2: ¿En un partido de futbol se pueden utilizar gafas?

A.SI B. No

Pregunta 3: ¿A qué distancia está el punto de penalti?

A.11m B.9,15m C.10m D.10,5m

Pregunta 4: ¿Quién autoriza el ingreso al campo del médico?

A. Árbitro central B. Cuarto arbitro C. Liniers D. El entrenador

Pregunta 5: ¿Cuál de las siguientes infracciones dentro del área es penalti?

A. Dialogar con el árbitro Juego brusco grave Dialogar con el rival D. Piscinazo

Pregunta 6: ¿El balón de futbol no tendrá un peso superior a?

A.450g B.420g C.430g D.400g

Pregunta 7: ¿Medidas del terreno de juego en partidos internacionales?

A.90 ancho, 110 largo B.90 ancho, 90 largo C.110ancho, 90 largo D.65ancho, 90largo

Pregunta 8: ¿Un equipo arbitral está compuesto por?

A.4 árbitros B.6 árbitros C.5 árbitros D.3 árbitros

Pregunta 9: ¿Cuántas ligas profesionales hay en España?

A.1 B.2 C.3 D.4

Pregunta 10: ¿Qué pasa si a un jugador le sacan 5 tarjetas en la liga?

A. Que esta sancionada para el siguiente partido B. Le echan de la liga C. Nada D.A y B son correctas

Pregunta 11: ¿Cuántos jugadores empiezan el partido?

A.11 B.12 C.10 D.11+1

Pregunta 12: ¿Cuántas rojas máximo se pueden mostrar en un equipo para que no se acabe el partido?

A.3 B.4 C.5 D

Anexo 10. Ficha observacional del docente

Alumnos	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Conoce los sistemas ofensivos y defensivos							
Aplica sistemas ofensivos y defensivos							
Utiliza jugadas de estrategia en los partidos							
Respeto a los rivales y tiene Fair Play							
Respeto a los compañeros							
Respeto a los árbitros							

Anexo 11. Rubrica de roles

Alumno	CAPITÁN (Pasa asistencia y motiva a su equipo)	ENTRENADOR (Prepara la formación y tácticas del equipo)	ARBITRO (Pita mínimo 1 partido y se sabe las normas)	PREPARADOR FÍSICO (Realiza calentamientos y vuelta a la calma)	PERIODISTA (realiza entrevistas después de los partidos)	UTILLERO (Prepara el material necesario para llevar las sesiones a cabo)	ANALISTA (Observa partidos y actualiza la clasificación)	REALIZA SU ROL Y LE PONE INTERÉS
Nombre								
Nombre								
Nombre								
Nombre								
Nombre								
Nombre								
Nombre								

Anexo 12. Ficha de asistencia

Alumno	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
Nombre										
Nombre										
Nombre										
Nombre										
Nombre										
Nombre										
Nombre										

Anexo 13. Clasificación, puntuación y calendario de partidos

CLASIFICACIÓN Y PUNTUACIÓN	Nombre equipo 1	Nombre equipo 2	Nombre equipo 3	Nombre equipo 4
Puntos partido 1				
Puntos partido 2				
Puntos partido 3				
Puntos partido 4				
Puntos partido 5				
Puntos partido 6				
Puntos partido 7				
Puntos partido 8				
Puntos Reto 1				
Puntos Reto 2				
Puntos Reto 3				
Puntos Reto 4				
Puntuación total				

Calendario SQUAD BATTLES	CAMPO 1	CAMPO 2
Sesión 5	E1 vs E2 E1 vs E3	E3 vs E4 E2 vs E4
Sesión 6	E1 vs E4 E1 vs E2	E2 vs E3 E3 vs E4
Sesión 7	E1 vs E3 E1 vs E4	E2 vs E4 E2 vs E3
Sesión 8	E1 vs E2 E1 vs E3	E3 vs E4 E2 vs E4

Anexo 16. Diplomas

ESCOLA PIA SANTA ANNA
UD - FIFA ULTIMATE TEAM
FIFA DIPLOMA AL EQUIPO GANADOR DE LA FUT CHAMPIONS

The Fédération Internationale de Football Association
 hereby recognise that

MARCOS GONZÁLEZ



10 de Marzo de 2021

[Signature] *[Signature]*
 firma docente firma alumno

This online offering is an educational tool. The completion of the course does not mean that the clinician has been endorsed by FIFA and the course is not recognized as a formal medical qualification. FIFA expressly disclaim any and all liability in connection with the use of the FIFA Diploma in Football Medicine.

ESCOLA PIA SANTA ANNA
UD - FIFA ULTIMATE TEAM
FIFA DIPLOMA A PARTICIPANTE DE FIFA ULTIMATE TEAM

The Fédération Internationale de Football Association
 hereby recognise that

MARCOS GONZÁLEZ



10 de Marzo de 2021


[Signature] *[Signature]*
 firma docente firma alumno

This online offering is an educational tool. The completion of the course does not mean that the clinician has been endorsed by FIFA and the course is not recognized as a formal medical qualification. FIFA expressly disclaim any and all liability in connection with the use of the FIFA Diploma in Football Medicine.

ESCOLA PIA SANTA ANNA
UD - FIFA ULTIMATE TEAM
FIFA DIPLOMA AL MÁXIMO FOLEADOR DE LA UD

The Fédération Internationale de Football Association
 hereby recognise that

MARCOS GONZÁLEZ



10 de Marzo de 2021

[Signature] *[Signature]*
 firma docente firma alumno

This online offering is an educational tool. The completion of the course does not mean that the clinician has been endorsed by FIFA and the course is not recognized as a formal medical qualification. FIFA expressly disclaim any and all liability in connection with the use of the FIFA Diploma in Football Medicine.

Anexo 17. Sesiones

SESIÓN 1 - PRETEMPORADA	Explicación de actividades	Materiales Recursos	Organización social	Tiempo	Atención a la diversidad	Actividades evaluación
Actividades iniciales	Introducción sobre UD i video FUT.	Power Point Video	Toda la clase	15'	Individual	-
	Presentación de la normativa de futbol.	Power Point		10'	Individual	-
Actividades desarrollo	Creación y afiliación de equipos.	Ficha de equipos	2 grupos de 7 y 2 de 8	15'	Grupos	-
	Explicación detalla de los roles y su funcionamiento.	Power Point	Toda la clase	10'	Individual	-
	Presentación de Misión 4 – Súper periodista.	Power Point		5'	Individual	-
Actividades síntesis	Entrega ficha de equipos	Ficha de equipos	2 grupos de 7 y 2 de 8	-	Grupos	-
	Explicación de como rellenar y subir habilidades de la carta FIFA.	Carta FIFA	Toda la clase	5'	Individual	-
Reflexiones Los alumnos recibirán una explicación detallada sobre la UD, explicándoles la fase gamificada y de Educación Deportiva. Se les explicará los retos, las misiones, insignias, roles, las SAQUAD BATTLES y la FUT CHAMPIONS.						

SESIÓN 2 - PRETEMPORADA	Explicación de actividades	Materiales Recursos	Organización social	Tiempo	Atención a la diversidad	Actividades evaluación
Actividades iniciales	Los capitanes pasan lista a su equipo.	Ficha de asistencia	Equipos	5'	Grupos	-
	Los preparadores físicos preparan el calentamiento	Aros, conos, petos.	Equipos	10'	Grupos	-
Actividades desarrollo	Ejercicios técnicos ofensivos. Se les mostrará cómo se realiza la acción y se aplicará en los diferentes ejercicios que propone el docente.	Golpeo, regate, finta y pase.	Toda la clase	15'	Individual	-
	Partidos amistosos. Los equipos ya formados realizan partidos amistosos aplicando aspectos ofensivos trabajados.	-	Equipos	15'	Grupos	-
Actividades síntesis	Realización de cuestionario sobre la normativa.	Ficha cuestionario normativa.	Equipos	15'	Grupos	SI - Reto 1. 15%.

Reflexiones

A la hora de hacer los amistosos ya se pueden aplicar todos los roles como el de árbitro, periodista, analista, entrenador y utillero.

SESIÓN 3 - PRETEMPORADA	Explicación de actividades	Materiales Recursos	Organización social	Tiempo	Atención a la diversidad	Actividades evaluación
Actividades iniciales	Los capitanes pasan lista a su equipo.	Ficha de asistencia	Equipos	5'	Grupos	-
	Los preparadores físicos preparan el calentamiento	Aros, conos, petos.	Equipos	10'	Grupos	-
Actividades desarrollo	Ejercicios técnicos defensivos. Se les mostrará cómo se realiza la acción y se aplicará en los diferentes ejercicios que propone el docente.	Entrada, robos de balón y marcaje	Toda la clase	10'	Individual	-
	Ejercicios táctica ofensiva. Se les mostrará a los alumnos diferentes maneras de como atacar y de jugadas estratégicas ofensivas.	Sistemas, Posiciones y jugadas de estrategia	Toda la clase	15'	Individual	-
	Partidos amistosos. Los equipos ya formados realizan partidos amistosos aplicando aspectos ofensivos trabajados.	-	Equipos	15'	Grupos	-
Actividades síntesis	Autoevaluación carta FIFA	Carta FIFA	Individual	2'30''	Individual	Autoevaluación. 5 %.
	Explicación misión 1	-	Equipos	2'30''	Grupos	-
Reflexiones En esta sesión ya habrían visto los aspectos técnicos ofensivos y defensivos.						

SESIÓN 4 - PRETEMPORADA	Explicación de actividades	Materiales Recursos	Organización social	Tiempo	Atención a la diversidad	Actividades evaluación
Actividades iniciales	Los capitanes pasan lista a su equipo.	Ficha de asistencia	Equipos	5'	Grupos	-
	Los preparadores físicos preparan el calentamiento	Aros, conos, petos.	Equipos	5'	Grupos	-
Actividades desarrollo	Ejercicios táctica defensivas. Se les mostrará a los alumnos diferentes maneras de como defender, que sistemas utilizar y jugadas estratégicas ofensivas.	Sistemas, Posiciones y jugadas de estrategia defensiva	Toda la clase	15'	Individual	-
	Partidos amistosos. Los equipos ya formados realizan partidos amistosos aplicando aspectos ofensivos trabajados.	-	Equipos	10'	Grupos	-
	Circuito técnico. Realización de circuito evaluable. Hay 6 aspectos técnicos a realizar tanto ofensivos como defensivos.	Conos y jugadores	Individual (por equipos)	20'		Si – Reto 2. 15%.
Actividades síntesis	Autoevaluación carta FIFA	Carta FIFA	Individual	5'	Individual	Autoevaluación. 5 %.
Reflexiones Al finalizar esta sesión ya se habría dado aspectos técnicos y tácticos del futbol. Es la última sesión de pretemporada.						

SESIÓN 5 – COMPETICIÓN REGULAR	Explicación de actividades	Materiales Recursos	Organización social	Tiempo	Atención a la diversidad	Actividades evaluación
Actividades iniciales	Los capitanes pasan lista a su equipo.	Ficha de asistencia	Equipos	5'	Grupos	-
	Los preparadores físicos preparan el calentamiento	Aros, conos, petos.	Equipos	10'	Grupos	-
Actividades desarrollo	Comenzamiento de las SQUAD BATTLES. Partidos entre equipos para competir y ganar puntos.	balones, roles, clasificación	Equipos	20'	Grupos	-
	Circuito técnico y realización (Misión 2).	Aros, picas, jugador	Individual (por equipos)	20'	Grupos	Si – Misión 2. 15%.
Actividades síntesis	Autoevaluación carta FIFA	Carta FIFA	Individual	5'	Individual	Autoevaluación. 5 %.
Reflexiones Es importante que todos los jugadores lleven a cabo su rol. Al finalizar los partidos los alumnos tendrán 20' para realizar la segunda misión sobre el circuito técnico creado.						

SESIÓN 6 – COMPETICIÓN REGULAR	Explicación de actividades	Materiales Recursos	Organización social	Tiempo	Atención a la diversidad	Actividades evaluación
Actividades iniciales	Los capitanes pasan lista a su equipo.	Ficha de asistencia	Equipos	5'	Grupos	-
	Los preparadores físicos preparan el calentamiento	Aros, conos, petos.	Equipos	10'	Grupos	-
Actividades desarrollo	SQUAD BATTLES. Partidos entre equipos para competir y ganar puntos.	balones, roles, clasificación	Equipos	30'	Grupos	-
Actividades síntesis	Autoevaluación carta FIFA.	Carta FIFA	Individual	5'	Individual	Autoevaluación. 5 %.
	Explicación del reto 3 sobre el trabajo de la táctica (individual).	-	Individual	10'	Individual	-
Reflexiones Segunda jornada de las SQUAT BATTLES, deben haber jugadas de <i>Fair Play</i> y que los alumnos apliquen las técnicas y tácticas aprendidas. Explicar detalladamente el contenido que debe tener el trabajo.						

SESIÓN 7 – COMPETICIÓN REGULAR	Explicación de actividades	Materiales Recursos	Organización social	Tiempo	Atención a la diversidad	Actividades evaluación
Actividades iniciales	Los capitanes pasan lista a su equipo.	Ficha de asistencia	Equipos	5'	Grupos	-
	Los preparadores físicos preparan el calentamiento	Aros, conos, petos.	Equipos	10'	Grupos	-
Actividades desarrollo	SQUAD BATTLES. Partidos entre equipos para competir y ganar puntos.	balones, roles, clasificación	Equipos	20'	Grupos	-
Actividades síntesis	Autoevaluación carta FIFA	Carta FIFA	Individual	5'	Individual	Autoevaluación. 5 %.
	Búsqueda de información sobre el trabajo de sistemas del reto 3.	Ordenadores	Individual	20'	Individual	-
Reflexiones Se les dará tiempo a los alumnos para poder realizar una búsqueda de sistemas ofensivos y defensivos para poder hacer el trabajo del reto 3.						

SESIÓN 8 – COMPETICIÓN REGULAR	Explicación de actividades	Materiales Recursos	Organización social	Tiempo	Atención a la diversidad	Actividades evaluación
Actividades iniciales	Los capitanes pasan lista a su equipo.	Ficha de asistencia	Equipos	5'	Grupos	-
	Los preparadores físicos preparan el calentamiento	Aros, conos, petos.	Equipos	10'	Grupos	-
Actividades desarrollo	SQUAD BATTLES. Partidos entre equipos para competir y ganar puntos.	balones, roles, clasificación	Equipos	20'	Grupos	-
	Explicación del reto 4. Maestro de la autoevaluación y realización de la rúbrica.	Ficha de rúbrica	Equipos	5'	Grupos	-
Actividades síntesis	Autoevaluación carta FIFA	Carta FIFA	Individual	5'	Individual	Autoevaluación. 5 %.
	Entrega rúbrica del reto 4.	Ficha de rúbrica	Equipos	-	Grupos	Si – Reto 4. 15%.
	Autoevaluación	Rúbrica / Cuestionario Autoevaluación	Individual	5'	Individual	Si. 10%.
	Coevaluación. Equipos que no se han clasificado para la FUT CHAMPIONS.	Rúbrica / Cuestionario coevaluación	Individual (por equipos)	10'	Individual	Si. 10%.
Reflexiones Al ser la última sesión de la fase regular (SQUAD BATTLES) se realizará un recuento de puntos totales y realizaran evaluaciones por ellos mismos.						

SESIÓN 9 – FASE FINAL	Explicación de actividades	Materiales Recursos	Organización social	Tiempo	Atención a la diversidad	Actividades evaluación
Actividades iniciales	Los capitanes pasan lista a su equipo.	Ficha de asistencia	Equipos	5'	Grupos	-
	Los preparadores físicos preparan el calentamiento	Aros, conos, petos.	Equipos	10'	Grupos	-
Actividades desarrollo	Realización de la FUT CHAMPIONS. Torneo final.	balones, roles, clasificación	Equipos	35'	Grupos	-
Actividades síntesis	Autoevaluación carta FIFA	Carta FIFA	Individual	5'	Individual	Autoevaluación. 5 %.
	Entrega entrevistas periodistas (Misiones 4).	Moodle	Equipos	-	Grupos	Si – Misión 4. 15%.
	Coevaluación. Equipos que no se han clasificado para la FUT CHAMPIONS.	Rúbrica / Cuestionario coevaluación	Individual (por equipos)	5'	Individual	Si. 10%.
Reflexiones Se coevalúan los equipos que han llegado a la FUT CHAMPIONS. Se han finalizado todos los retos y misiones. Finaliza toda la competición y se podrán observar los valores de los estudiantes.						

SESIÓN 10 – FESTIVIDAD	Explicación de actividades	Materiales Recursos	Organización social	Tiempo	Atención a la diversidad	Actividades evaluación
Actividades iniciales	Docente pasa lista	Ficha de asistencia	Individual	5'	Individual	-
	Desfilada con música y frito de guerra.	Altavoz, música	Equipos	10'	Grupos	-
	Preparación de material (para la entrega de premios y para la visualización de los puntos, la clasificación y las eliminatorias).	Mural con clasificaciones y tablas	Individual	5'	Individual	
Actividades desarrollo	Partidos amistosos de carácter lúdico (partidos benéficos).	balones	Equipos	20'	Grupos	-
	Entrega de premios para cerrar la UD.	Insignias, cartas FIFA, premios, medallas, trofeos	Equipos	5'	Grupos	-
Reflexiones Finalización de la UD. Sesión con un ambiente lúdico y festivo.						