



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

El Kin-Ball como recurso para la Educación en valores

Alumna: Aurora Ortiz Rivas

Tutora: D^a. María Luisa Zagalaz Sánchez

Dpto.: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal

Junio, 2019

Índice

1. RESUMEN.....	3
1.1. PALABRAS CLAVE.....	3
1.2. ABSTRAC.....	3
1.3. KEYWORDS.....	3
2. INTRODUCCIÓN.....	4
3. OBJETIVOS.....	5
4. MARCO TEÓRICO.....	6
4.1. ORIGEN E HISTORIA DEL KIN BALL.....	6
4.2. CONCEPTOS BÁSICOS: DEFINICIÓN DE JUEGO Y DEPORTE	7
4.3. EL KIN BALL Y SU VALOR EDUCATIVO: EDUCACIÓN EN VALORES, ACTITUDES Y NORMAS.....	9
5. MARCO METODOLÓGICO/PROPUESTA DIDÁCTICA.....	11
5.1. CONTEXTO.....	11
5.2. JUSTIFICACIÓN.....	12
5.3. OBJETIVOS.....	12
5.4. CONTENIDOS.....	13
5.5. MÉTODOS DIDÁCTICOS.....	14
5.6. COMPETENCIAS CLAVE.....	14
5.7. CONCRECIÓN CURRICULAR DE LAS ÁREAS.....	16
5.8. TEMPORALIZACIÓN.....	16
5.9. DESARROLLO DE LAS SESIONES.....	18
5.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	27
5.11. EVALUACIÓN	28
5.11.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	29
5.11.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	29
5.11.3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.....	29
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	30
7. ANEXOS.....	33

1. RESUMEN

Mediante este proyecto se pretende mostrar algunas técnicas o herramientas para poder llegar a construir una Educación cargada de valores, donde el principal objetivo de la EF y, en general, de otras materias, prime en la capacidad del alumnado por obtener sus propios métodos de aprendizaje, construyendo su autoconocimiento y llevándolo a la práctica, de tal forma que se fomente en todo momento el compañerismo, el respeto, el trabajo en equipo, entre otros.

La elección de este tema y la relación con la EF se lleva a cabo tras la observación de la decadencia de actividades que fomenten estos aspectos, ya que nos encontramos clases y actividades lúdicas pero no lo suficientemente educativas que lleguen a priorizar por el disfrute del alumnado y su progreso, dejando a un lado el resultado.

1.1 PALABRAS CLAVE

Educación en valores, cooperación, integridad, disciplinariedad, deportividad.

1.2 ABSTRAC

This project aims to show some techniques or skills to be able to build a Education loaded with values, where the main objective of the Physical Education and, in general, of other subjects, privileges pupils' ability to obtain their own learning methods, building their own knowledge and putting it into practice, in such a way that fellowship, respect and teamwork are always encouraged, among others.

The choice of this topic and the relationship with physical education is carried out following the observation of the decline of activities that promote these aspects, as we find classes and recreational activities but not educational enough that they come to prioritize for the enjoyment of the student and its progress, lay aside the result.

1.3 KEYWORDS

Educación en valores, cooperación, integridad, disciplina, sportsmanship.

2. INTRODUCCIÓN

La realización de este TFG surge a raíz de la falta de disciplina, tolerancia, respeto y cooperación en las aulas de Educación Primaria. El objetivo es llevar a cabo unos contenidos y unas estrategias que ayuden al alumnado a desarrollar sus capacidades para aprender a trabajar en equipo, cooperar y respetar a los demás compañeros, independientemente de sus capacidades. Esta propuesta ha surgido a través del conocimiento de investigaciones que muestran y verifican que el deporte es un ámbito ideal para que los niños y jóvenes desarrollen valores como la cooperación, la disciplina o tolerancia (Berengüí, 2007).

Actualmente, los juegos tradicionales están siendo eliminados de nuestras clases de Educación Física (EF) aunque durante décadas han estado implantados dentro del curriculum de esta asignatura. Esta eliminación o menor uso puede deberse a que estos juegos tradicionales han pasado a ser poco motivantes para nuestro alumnado (Parra y Sancho, 2008).

En la misma línea de pensamiento se encuentran investigaciones donde se muestran y se intenta tomar conciencia de la gran diferencia que existe entre los deportes convencionales y los deportes alternativos. Entre ellos destaca Hernández (2007) que hizo una clara caracterización y diferenciación entre estos dos tipos de deportes, defendiendo el deporte alternativo como altamente participativo. Otra de las ideas que se muestra es que en el deporte convencional es el niño quien se aproxima a una determinada modalidad y, por el contrario, en el deporte alternativo, la modalidad es creada para que el niño sea el pilar fundamental de la acción y para que este sea la razón principal del juego. Es decir, lo verdaderamente importante aquí no es el resultado de la acción, sino las herramientas y estrategias que el alumnado es capaz de asimilar y percibir para llegar a ese resultado, con la finalidad de que este adquiera una serie de disciplinas y valores que pueda aplicar en su entorno más cercano y en su vida cotidiana.

Asimismo, no se debe olvidar que la figura del profesor es una de las partes más importantes para que la consecución de los valores tenga sentido. El profesor debe de asumir un rol, tener unas capacidades y seguir unas pautas que son fundamentales para llegar al éxito, tal y como muestra Dosil (2004) en sus investigaciones, considerando primordial el rol que asume el profesor en el aula, así como los monitores y entrenadores a la hora de llevar a cabo actitudes positivas para una práctica deportiva

exitosa, ya que de esta forma ayudamos a que no se produzca una desmotivación por parte del alumnado que conlleve al abandono deportivo. Por esta razón, con la ayuda de estas personalidades y de las diferentes instituciones que hacen que el deporte esté en la cúspide, debemos implantar y fomentar los valores sociales, ofreciéndole al alumnado las herramientas necesarias para ello.

3. OBJETIVOS

Este trabajo recoge y trata de conseguir los Objetivos que marca la normativa legal vigente (LOMCE, 2013, RD 126/2014, Orden 17/03/2015).

Se citana a continuación los Objetivos Generales de la Etapa de Educación Primaria:

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

c) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

d) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la EF y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

e) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Para el desarrollo de este TFG, se propondrán los siguientes:

1. Conocer los diferentes valores que se pueden obtener mediante la práctica deportiva y dominar el Kin-Ball, considerando este deporte como favorecedor de los valores sociales, la personalidad y otras actitudes positivas.

2. Aprender a relacionarse con los demás con respeto, aprendiendo a trabajar en equipo y con iniciativa.

3. Eliminar las conductas negativas y promover las conductas positivas mediante el trabajo en equipo, respetando tanto a los demás compañeros como a los docentes, normas, materiales e instalaciones.

4. Disfrutar mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje del Kin-Ball, fomentando así los hábitos saludables característicos de la actividad física y el deporte.

5. Promover el progreso de actividades lúdicas y deportivas donde se valore al alumnado por su esfuerzo y las herramientas y estrategias adquiridas, dejando el resultado en un segundo plano.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 Origen e historia del Kin-Ball

El Kin Ball está considerado mundialmente como un deporte alternativo nacido en Quebec (Canadá) en el año 1986. Este deporte llegó a España en el año 2000, y poco a poco fue ganando tanto espectadores como aficionados. En 2003 se fundó la **Asociación Española de KIN-BALL® sport**(AEKBS), como el representante estatal ante la **Federación Internacional de KIN-BALL® sport** (FIKB). Desde 2005 se celebra el Campeonato de España de Kin-Ball, y cada año son más los clubes, torneos y competiciones que surgen por todo el país.

Su fundador fue Mario Demers, profesor de EF que inventó dicho deporte para poner fin al individualismo en el deporte. Este deporte fue creado, además, para promover la igualdad de oportunidades, la salud, el trabajo en equipo y la deportividad. El fundador de este deporte creó esta modalidad deportiva tras la observación de la discriminación en la consecución de diferentes deportes y, tras observar que muchos niños y niñas no se sentían integrados al realizar deporte. La finalidad que persigue este deporte es, principalmente, integrar a los niños y niñas y motivar a realizar deporte de forma disciplinaria.

De esta manera nació el Kin-Ball, un deporte que se reflejaba en reglas de otros deportes y las combinaba con sus propias reglas. El principal pilar de este deporte es la consecución de valores que fomenten el trabajo en equipo, la cooperación, la

integración, el respeto y la deportividad, entre otros. Pero lo fundamental en este deporte es que no existen líderes, todos y cada uno de los jugadores son fundamentales para su práctica y para llegar al éxito.

4.2 Conceptos Básicos: Definición de Juego y Deporte

Resulta complejo enmarcar la definición de estas nociones básicas es una simple y única definición ya que ambas tienen diferentes utilidades, características y definiciones. Para ello, se ha tomado como referencia algunas investigaciones llevadas a cabo por autores con los que se coincide en esta complejidad.

a) Juego

En primer lugar, sería conveniente echar la vista atrás para tener algunas visualizaciones sobre décadas pasadas y reflexionar sobre la siguiente cuestión, ¿desde cuándo existe el juego? Esta pregunta es difícil de contestar ya que se tiene una personalidad ni tampoco una fecha que nos muestre el inicio de la existencia del juego, por lo que no cabe duda de que el juego existía mucho antes nuestra existencia.

El juego es una actividad que el ser humano ha practicado a lo largo de toda su vida, a veces intencionadamente y otras veces sin darse apenas cuenta. Cabe destacar que el juego no entiende de fronteras ni de espacio o tiempo, es decir, el juego, hoy en día, es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. De igual forma, el juego es una actividad que se considera fundamental en el proceso evolutivo del ser humano. En este sentido, favorece, ayuda y estimula las cualidades morales de los niños y niñas como por ejemplo: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la reflexión, el respeto por los demás y por las reglas del juego, la creatividad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común, la solidaridad, el juego limpio, entre otros.

Es de especial importancia señalar que el juego en el ámbito escolar cumple unas funciones imprescindibles para la educación de nuestro alumnado como por ejemplo: necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y, además, permite desarrollar un amplio abanico de estrategias, destrezas, habilidades y conocimientos que son imprescindibles para el comportamiento y desarrollo escolar y personal del alumnado.

Por otra parte, destacar el juego como uno de los derechos del niño, implantado por la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959 en el principio 7: *“El niño deberá disfrutar plenamente de*

juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

Por último, resaltar la grandísima personalidad de Stuart Brown, médico, psiquiatra, investigador clínico y autor del libro “Juega: La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma”. A continuación, se muestran algunas aportaciones que Stuart Brown hizo y que son esenciales para cambiar el mundo y para darle al juego la importancia que merece:

- *Nada enciende más la mente de un niño como jugar.*
- *Lo que hace excepcional a la especie humana es que estamos diseñados para jugar durante toda la vida.*
- *Los niños aprenden mientras juegan. Más importante aún, en el juego, los niños aprenden cómo aprender.*
- *Nada enciende más la mente de un niño/a, como jugar.*

b) Deporte

¿El deporte es educativo?

Esta es una de las cuestiones que se plantean muchas personalidades que no tienen una idea clara sobre si el deporte es educativo o no, ya que en muchas ocasiones se muestra que el deporte es solo una forma de hacer un llamamiento la competición y a la derrota. En relación a esto, cabe destacar que los orígenes del deporte tuvieron una fuerte orientación educativa y fue considerado como transmisor de valores especialmente positivos. Para agravar esta afirmación, solo tenemos que comprobar la procedencia o el inicio de algunos deportes de la actualidad para comprobar que estos nacieron en el seno de instituciones educativas como por ejemplo: baloncesto en Springfield (EEUU); voleibol en la Escuela de Holyoke en Massachusetts; rugby en la Escuela de Rugby (Inglaterra). Por lo cual, no cabe duda de que el deporte es educativo al igual que lo son las competiciones, las victorias y las derrotas, siempre y cuando se lleve a cabo de forma disciplinaria.

Definir el deporte es una tarea compleja ya que debe enfrentarse a variadas definiciones y caracterizaciones que muestran el deporte como una simple práctica física, alejándose así del valor educativo y psico-evolutivo que lleva consigo. El deporte

es una actividad que tiene como finalidad la diversión y la inclusión de una serie de valores que hacen que este sea una de las actividades más influyentes en la sociedad.

Los niños y jóvenes que practican deporte tienen la posibilidad de aprender competencias interpersonales tales como el liderazgo para trabajar en equipo y lograr un mejor rendimiento, que pueden beneficiar en su desarrollo y autonomía en otras áreas de su vida personal, tal y como destacan Danish, Cruz, y Dias (2000).

Hernández Moreno (2005) destaca algunas de las características que tiene la práctica del deporte considerando este como juego, ya que todos los deportes nacen del juego, y como consecuencia tienen carácter lúdico. Como es sabido, el deporte implica ejercicio físico y una compleja motricidad y, además, hace posible el desarrollo de la competición puesto que pretende superar una marca o a un adversario cumplimentando siempre unas reglas codificadas y estandarizadas reguladas por instituciones oficiales.

4.3 El Kin-Ball y su valor educativo: educación en valores, actitudes y normas

Estos conceptos se adquieren a lo largo de la vida y, por ellos, son lo que nos definen como personas. De ahí parte la idea e importancia que conlleva el hecho de educar a partir de estos conceptos, para que el alumnado pueda llegar a desarrollar su propia personalidad.

Los valores:

Fundamentalmente cabe destacar que en la Carta Internacional de la EF y el Deporte de la UNESCO (1978) se afirma que la EF y el deporte deben fortalecer su acción formativa y favorecer los valores humanos, los cuales son fundamentales. La EF y el deporte deben de facilitar el acercamiento entre la sociedad y las personas, debe poner las vías para el desarrollo de la solidaridad, respeto y la comprensión mutuos, y el reconocimiento de la integridad y la dignidad humana, entre otros.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409_spa

Posadas (2009) expone que mayoritariamente los valores son compartidos en una sociedad, pero no se debe olvidar que también existen los valores individuales. Lo que supone que cada persona puede darle un diferente valor a una cosa, situación, actitud, etc.

Actitudes:

Establecer una definición de actitud es una tarea que requiere una alta complejidad ya que esta depende de muchos factores que hacen que no se pueda obtener una definición exacta. Algunas definiciones muestran o consideran la actitud como un estado de ánimo manifestado por el cuerpo o cualquier otro modo (RAE) pero ante esto, se debe tener en cuenta que el hecho de mantener una actitud depende de más factores y no solo del estado de ánimo en el que se encuentre una persona. Una actitud es la filosofía de vida que adopta cada persona a lo largo de su vida. Con respecto a esto, cabe destacar que nos podemos encontrar con dos tipos de personalidades, una de ellas que mantenga una actitud positiva, esto conllevará un esfuerzo y un sacrificio por lo bueno y un optimismo, por lo que conlleva a una actitud mental positiva. No obstante, se debe estar preparado y tener conocimiento sobre la actitud negativa ya que esta es algo más compleja y difícil de manejar, estas personalidades son totalmente contrarias a las anteriores, se centran en las cosas malas y lo visualizan todo desde el pesimismo, manteniendo una actitud mental negativa.

Mediante la práctica del Kin-Ball se pretende que, tanto el docente como el alumnado, muestren el máximo esfuerzo e interés, además de mostrarse con actitudes positivas en todo momento para así llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje más duradero y ameno.

Las normas:

Las normas deportivas son extremadamente importantes ya que estas son la base para que el deporte en sí pueda llevarse a cabo mediante el juego limpio y el respeto. Las normas hacen que en el deporte se desarrollen los diferentes valores que hemos mencionado anteriormente. Al mismo tiempo, estas normas son objetivas, y creadas por el hombre con la finalidad de conseguir una serie de valores y actitudes. Por ello, la finalidad que se pretende conseguir con el Kin-Ball no se aleja de esta percepción, ya que en este deporte se llevan a cabo una serie de normas o reglas que hacen que su práctica desemboque en la consecución de unos valores y actitudes positivos.

5. MARCO METODOLÓGICO/PROPUESTA DIDÁCTICA

Las propuestas de aprendizaje deben desarrollar variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, explicar, etc.; intentando prevenir que las situaciones de aprendizaje se centren solo en el desarrollo de algunos de ellos de forma reiterada.

Se fomentarán elementos didácticos comunes a otras áreas en el desarrollo metodológico como:

- Fomento del desarrollo de los valores sobre la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, promover los valores y la no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, mediante la planificación de actividades.
- El desarrollo adecuado de una vida activa, saludable y autónoma, dándole mayor importancia a la convivencia, la tolerancia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.

La EF en general y, mediante la práctica de esta unidad, debemos de contribuir al desarrollo integral del alumnado partiendo del desarrollo de la motricidad y las características propias a través del desarrollo corporal, la autonomía y la socialización. En esta área, los alumnos y alumnas son los propios protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.1 Contexto

Esta memoria versa en torno al Centro Privado de Enseñanza **La Purísima**, situado en la capital de Jaén, en una de las zonas con más afluencia laboral, perteneciendo así a un nivel socioeconómico medio y un nivel sociocultural medio-alto ya que las familias en su mayoría desempeñan funciones tales como funcionarios, ámbito sanitario o en el sector del servicio, entre otros. Este colegio consta de tres etapas educativas, Infantil, Primaria y Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y cada una de ellas cuenta con dos líneas educativas además de un aula de integración en Primaria que atiende a alumnos con necesidades específicas- de apoyo educativos (ACNEAE). Este centro se trata de un centro bilingüe cuyo factor fue incorporado en el año 2012-2013.

Esta unidad didáctica (UD) se llevará a cabo en el primer trimestre, iniciando su aprendizaje en Marzo, ya que el día 3 de Abril realizaremos una competición con motivo y celebración del día mundial de la actividad física, fomentando así la práctica de este juego cooperativo y el ejemplo de educación en valores.

5.2 Justificación

Esta UD está enfocada a 6º curso ya que en este es donde se trabaja de forma más global los diferentes tipos de juegos y deportes. Pero sobre todo, porque con estas edades, el alumnado debe tener más sistematizados algunos conceptos, al igual que la finalidad que se persigue con esta asignatura y con esta UD en particular.

El motivo de la elección de este deporte es, principalmente, por su valor educativo, además de querer comenzar a implantar deportes fuera de los tradicionales para que así las clases de EF sean más dinámicas y nuestros alumnos puedan aprender y practicar deportes alternativos, considerando así de máximo interés la integración de los valores en nuestras clases de EF.

Otro de los aspectos importantes es porque en mis dos años de prácticas en la carrera de Educación Primaria, he observado que en la mayoría de las clases de EF, no todos los niños y niñas se sentían cómodos jugando, siempre he tenido algún caso de algún alumno o alumna que no se sentían integrados con el grupo y que se sentían discriminados por tener “menor” habilidad para desempeñar en el juego. Así pues, con este deporte se pretende una máxima integración y adaptación por parte del alumnado, sin intención de ser mejor que nadie, ya que al ser un juego en equipo y al constar de pocos participantes por equipo, cada uno de los participantes tendrá una función y un rol que desempeñar, por lo que así se podría disminuir el riesgo de que nuestro alumnado se sienta discriminado o inferior al resto, ya que aquí todos son imprescindibles. Será un área de participación y cooperación, donde en las actividades se valorará más el proceso que el resultado.

5.3 Objetivos de la propuesta didáctica

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

O.EF.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, las habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.

O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

O.EF.5 Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razón de género, culturales y sociales.

O.EF.6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

5.4 Contenidos

Esta propuesta didáctica se engloba en torno al bloque de contenidos número cuatro (El juego y deporte escolar), en el cual destacamos los siguientes contenidos:

4.1 Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes.

4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

4.5. Conocimiento y uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación.

4.8. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.

4.9. Aprecio del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y del esfuerzo personal en la actividad física.

4.10. Aceptación de formar parte del grupo que le corresponda, del papel a desempeñar en el grupo y del resultado de las competiciones con deportividad.

4.11. Contribución con el esfuerzo personal al plano colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas, al margen de preferencias y prejuicios.

5.5 Métodos didácticos

Siguiendo el modelo pedagógico que se encuentra inmerso en nuestro actual sistema educativo, defendido por Piaget, Vygotsky, el constructivismo forma parte de nuestro día a día, convirtiendo al alumnado en protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. La práctica de este deporte constituye un factor muy importante en la etapa psico-evolutiva en la que se encuentra nuestro alumnado, ya que fomenta la interacción social con sus iguales y una motivación intrínseca al tratarse de una técnica deportiva diferente que constituye un reto para ellos. El autoaprendizaje posibilita a que propio alumnado sea capaz de resolver planteamientos motrices, organizar su trabajo, comprobar en sí mismo la mejora, tanto en sus actitudes como en sus habilidades y destrezas.

La metodología didáctica que se llevará a cabo será fundamentalmente activa y participativa. Partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales, e integrará en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato potenciando el desarrollo de las competencias clave. Se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado, que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado. Se integrarán referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado.

Como línea de acción se incorporarán a las propuestas aspectos tales como la colaboración, el juego limpio, la autonomía personal, el autoconocimiento, la superación de dificultades, los hábitos de vida saludable y la resolución de problemas-conflictos. De igual forma, se llevará a cabo un aspecto lúdico y deportivo que favorezca el trabajo en equipo, induciendo al compañerismo y la cooperación. El conocimiento y práctica de juegos alternativos contribuirán también al enriquecimiento de su identidad cultural.

5.6 Competencias clave

La LOMCE, en su artículo 6, define competencias como “capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos” (p.10).

Tal y como queda expuesto en el marco teórico, el RD 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, en su artículo 2, define siete Competencias del currículo, de las cuales en esta UD se pretende trabajar con las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística**

La adquisición de esta competencia se valorará de forma positiva siempre que el alumnado aprenda y sea capaz de interactuar con los demás, obteniendo las habilidades necesarias para actuar de forma crítica y constructiva ante situaciones del juego, debatiendo con sus compañeros sobre cualquier conflicto en la práctica de actividad física y respetando siempre la opinión de los demás.

- **Competencia digital**

En esta UD, el logro de esta competencia llevará consigo una serie de habilidades relacionadas con las técnicas que el alumnado es capaz de emplear para buscar información sobre el Kin-Ball, utilizando los recursos que tiene a su alcance.

- **Competencia para aprender a aprender**

Nuestra materia contribuirá a la adquisición de esta competencia gracias a la puesta en marcha del aprendizaje cooperativo, que implica un enorme compromiso de nuestro alumnado por aprender, participar y colaborar con sus compañeros en las actividades propuestas. Así, contribuimos a que nuestro alumnado pueda acceder a nuevos aprendizajes tanto individuales como colectivos.

- **Competencias sociales y cívicas**

La EF en general y mediante la práctica de esta propuesta didáctica se pretende que el alumnado adquiriera una serie de habilidades y destrezas que pueda aplicar al mundo que le rodea y a su vida cotidiana. Unas habilidades que ayuden al alumnado a saber jugar y disfrutar de ello, mediante el compañerismo, el trabajo en equipo, la autonomía personal, la participación, y la apreciación de los diferentes valores y actitudes que se mostraran en esta unidad.

- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**

Mediante el logro de esta competencia nuestro alumnado será capaz de tomar decisiones por sí mismo, tendrá perseverancia y una actitud positiva en la toma de

decisiones y a la hora de realizar cualquier actividad, respetando siempre a los demás compañeros.

- **Conciencia y expresiones culturales**

Esta competencia se llevará a cabo mediante el conocimiento, por parte del alumnado, del propio juego en sí, del país de procedencia ya que al provenir de otro país deberán de conocer un poco más sobre él. De igual forma, deberán mostrar respeto hacia las diferentes expresiones culturales y sobre todo hacia las demás culturas.

5.7 Concreción curricular de las áreas

Mediante la realización de esta propuesta didáctica se pretende que el alumnado se encuentre en total implicación con el área de EF pero también, se persigue esta predisposición para el resto de las áreas que componen el curriculum. Por ello, se busca que el alumnado utilice y tenga presentes otras áreas que se encuentran implicadas con la EF. De esta forma, se hará posible una interdisciplinariedad para garantizar una propuesta más amena y, sobre todo, para que el alumnado sepa conectar diferentes áreas con el fin de proporcionar un aprendizaje interdisciplinar.

Fundamentalmente en esta propuesta intervienen el área de Educación para la Ciudadanía y Derechos Humanos por el gran contenido de educación en valores y actos disciplinarios que se pretende inculcar al alumnado; el área de Lengua Castellana y Literatura como consecuencia de la alta comunicación que se deberá emplear entre el profesor y el alumnado y entre el alumnado en sí, llevando a cabo herramientas como el debate, exposiciones orales, la comprensión oral y escrita y la comunicación en sí; el área de Ciencias Sociales, ya que el alumnado deberá conocer la procedencia y los orígenes del Kin-Ball.

5.8 Temporalización

Esta propuesta didáctica, está compuesta por 9 sesiones, distribuidas en 5 semanas. En cada semana se llevarán a cabo dos sesiones de 45 minutos cada una, excepto la última semana que utilizaremos un día, a no ser que se haya perdido algún día o vayamos con retraso y tengamos que utilizar los dos días. Ha sido pensada para ser desarrollada en Marzo y parte de Abril de 2020, teniendo en cuenta el calendario escolar de la Junta de Andalucía para el curso académico 2019-2020 en la provincia de Jaén y coincidiendo con la celebración del día mundial de la actividad física que lo

celebraremos el día 3 de Abril, ya que el día 6 de Abril nuestro alumnado se encontrará de vacaciones con motivo de la Semana Santa. En la tabla 1 aparece la distribución de las sesiones por semanas así como la fecha de realización de cada sesión, el espacio donde se llevará a cabo, y la duración.

Tabla 1

Temporalización de la Propuesta Didáctica

Tabla 1: Temporalización de la Propuesta Didáctica				
Semana	Fecha	Espacio	Sesión	Duración
1	Del 2 al 6 Marzo	Patio	1	45 minutos
1	Del 2 al 6 Marzo	Gimnasio	2	45 minutos
2	Del 9 al 13 Marzo	Patio	3	45 minutos
2	Del 9 al 13 Marzo	Gimnasio	4	45 minutos
3	Del 16 al 20 Marzo	Patio		45 minutos
3	Del 16 al 20 Marzo	Gimnasio	6	45 minutos
4	Del 23 al 27 Marzo	Patio	7	45 minutos
4	Del 23 al 27 Marzo	Patio	8	45 minutos
5	Del 30 al 3 Abril	Patio	9	45 minutos

5.9 Desarrollo de las sesiones

FASE I: Sesiones de iniciación al Kin-Ball

La primera fase consta de seis sesiones donde se pretende iniciar al alumnado a una correcta práctica del Kin-Ball. Las dos primeras sesiones constan de una pequeña iniciación deportiva por medio de descubrimiento del propio alumnado donde serán los protagonistas de su propio aprendizaje. Además, deberán sacar toda su imaginación y trabajar en equipo. En la tercera sesión, tendremos la visita de algunos de los integrantes del equipo de Kin-Ball de Martos (Jaén) para que sean ellos quienes les hagan una pequeña introducción a este deporte, destacando las características, destrezas y actitudes más importantes, además realizar algunos juegos con ellos.

Objetivo principal de la sesión: Que el alumnado saque toda su imaginación para crear un juego a partir del material que se utiliza en Kin-Ball. Se pretende, además, que el alumnado aprenda a trabajar en equipo, a cooperar y a respetar la opinión de los demás, siendo el propio protagonista de su aprendizaje y llevando a cabo una participación activa.

Método didáctico: En grupos de 4, deberán imaginar a que deporte podríamos jugar o cómo podrían hacerlo con el balón de Kin-Ball. Una vez que se decidan, tendrán que exponer explicar cómo es su juego y hacer una comprobación.

Material: Balón Kin-Ball, petos, marcador.

Espacio: Patio

CALENTAMIENTO

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
10'	Durante el calentamiento realizaremos un juego para dividir al alumnado en grupos que serán de cuatro personas cada uno. Estos grupos son los que permanecerán para el resto de la UD para que así, desde el principio, empiecen a interactuar y a cooperar con sus compañeros.

PARTE PRINCIPAL

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
25'	Una vez que están hechos los grupos, la clase se dividirá para que cada uno haga una puesta en común. El objetivo es crear un juego con el material que se utiliza para el Kin-Ball, de tal forma que nuestro alumnado use la imaginación y la cooperación para diseñar su propio juego. Tendrán que inventar un juego y sus reglas, duración, etc.

VUELTA A LA CALMA

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
10'	Para finalizar esta sesión, cada grupo deberá exponer su juego, explicar como lo han creado y resolver las dudas que tengan sus compañeros o el propio profesor sobre la dinámica de dicho juego.

Objetivo principal de la sesión: En la siguiente sesión realizaremos una búsqueda de información sobre el Kin-Ball, para que el alumnado conozca todo sobre este deporte. La búsqueda se realizará por grupos y tendrán que hacer un mini-mural donde se expongan las principales aportaciones y características de este deporte.

Método didáctico: En grupos de 4, deberán buscar información sobre el Kin-Ball y realizar una puesta en común con sus compañeros para llegar a una conclusión, entre todos, sobre el deporte, sus reglas, características, etc.

Material: Ordenadores, balón Kin-Ball, petos, marcador.

Espacio: Gimnasio

CALENTAMIENTO

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
10'	La parte de calentamiento en esta sesión la aprovecharemos para visitar la biblioteca del centro y allí poder buscar información sobre el Kin-Ball por internet o por cualquier otra vía. La información será buscada por grupos y expuesta de la misma forma.

PARTE PRINCIPAL

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
25'	Una vez que tenemos toda la información, nos dirigiremos al gimnasio, donde tendremos todo el material del Kin-Ball a nuestro alcance. El alumnado deberá ir saliendo, por grupos, para exponer la información que han obtenido y explicar a sus compañeros la creación de este deporte, sus reglas, características y forma de juego, entre otros aspectos. Además, cada grupo deberá responder a las preguntas que vayan surgiendo. Si el alumnado lo desea, podrán hacer una comprobación de cómo jugar.

VUELTA A LA CALMA

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
10'	Para finalizar esta sesión, el profesor hará algunas preguntas y realizará algunos ejemplos y aportaciones para que toda la información vaya quedando intrínseca en nuestro alumnado. El profesor, explicará nuevamente las reglas y las principales características de este juego, además de exponer su gran valor educativo.

Objetivo principal de la sesión: En esta sesión el principal objetivo es seguir teniendo a nuestro alumnado con la máxima motivación e interés. Para ello, tendrán la visita de jugadores de Kin-Ball, con los que jugarán y podrán interactuar, preguntando cualquier duda que tengan a cerca de este deporte.

Material: Balón Kin-Ball, petos, marcador

Espacio: Patio

CALENTAMIENTO

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
10'	En esta fase de calentamiento se presentará el equipo de Kin-Ball de Jaén y ellos serán quienes informaran a los alumnos y alumnas de las reglas del Kin-Ball, las principales características y valores de los que dispone este deporte. De esta manera los alumnos se motivan más conociendo a jugadores representativos de Kin-ball y aprendiendo de sus consejos.

PARTE PRINCIPAL

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
25'	A continuación, los integrantes del equipo de Kin-Ball de Jaén realizarán algunos juegos con nuestro alumnado para una primera toma de contacto con el ambiente y el material. Como parte principal de esta sesión se realizará un primer partido de toma de contacto entre los jugadores y nuestro alumnado para así, mediante la práctica, puedan empezar a interactuar con los compañeros y con el propio deporte en sí.

VUELTA A LA CALMA

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
10'	Para finalizar esta sesión se llevará a cabo una reflexión sobre el deporte, se resolverán dudas y se hará hincapié en la finalidad que persigue este deporte como es el trabajo en equipo, el respeto, la participación, entre otros.

Objetivo principal de la sesión: El objetivo de esta sesión es que el alumnado empiece a entrar en contacto con el Kin-Ball, para ello realizaremos actividades en las que el alumnado empiece a desplazarse con el balón, sepa golpearla, etc.

Material: Balón Kin-Ball, petos, marcador, conos.

Espacio: Gimnasio

CALENTAMIENTO

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
	Al inicio de la sesión se realizará un calentamiento general de brazos y piernas, para evitar posibles lesiones.
10'	El alumnado se colocará en círculo, y tendrán que realizar pases normales sin que caiga el balón al suelo.

PARTE PRINCIPAL

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
	En la parte principal de la sesión empezaremos a dividir el grupo. Se harán 9 grupos de 4 integrantes en cada grupo menos uno que constará de 5 integrantes. (Los grupos serán los mismos que se realizaron en la primera sesión).
25'	Para el partido 3 de los 9 grupos estarán jugando a Kin-Ball durante 5-7 minutos, mientras que los demás grupos permanecerán jugando a “OMNIKIN”, este juego consiste en que una persona se colocará en el centro de la pista y, a la señal, deberá decir “Omnikin + (nombre de un compañero/a)” este deberá correr para intentar coger el balón antes de que caiga al suelo y volver a repetir el mismo proceso.

VUELTA A LA CALMA

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
10'	Para finalizar esta sesión realizaremos una reflexión sobre la sesión y sobre los partidos, para que así puedan preguntar dudas, hacer alguna observación o en el caso de que haya habido conflictos, poder resolverlos.

Objetivo principal de la sesión: Mediante esta sesión el alumnado estará en continuo movimiento y realizarán actividades para un mayor dominio del balón de Kin-Ball y sus estrategias.

Material: Balón Kin-Ball, petos, red.

Espacio: Patio

CALENTAMIENTO

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
10'	Al inicio de la sesión se realizará un calentamiento general de brazos y piernas, para evitar posibles lesiones. El Tren: Todos los jugadores deben tumbarse de espaldas al suelo, uno al lado del otro, hombro con hombro, formando una larga línea. Con esto formarán las vías del tren sobre las cuales el tren viajará. El de Kin-Ball representará el tren y circulará sobre las vías. Tan pronto como el balón ha pasado por encima de un jugador debe levantarse y correr al otro extremo de la vía y volverse a tumbar justo al lado de la última persona en la línea, para que el tren pueda seguir avanzando. El grupo debe hacer girar la vía en las esquinas para que el tren no choque contra las paredes. El juego terminará cuando el tren llegue a su destino.

PARTE PRINCIPAL

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
25'	Kin-Volei: Para la realización de este juego combinaremos la técnica de kin-ball y el voleibol. Colocaremos cuatro redes y dividiremos la clase en grupos de cuatro alumnos asignándole a cada uno de ellos un número del 1-8. Realizaremos 4 partidos simultáneamente, (los equipos pares se enfrentaran a los impares) la puntuación máxima a conseguir en cada partido es de 10 puntos. El equipo que consiga llegar a tal puntuación será el ganador y se establecerá 1 punto por cada partido ganado. Los equipos irán rotando en sentido de las agujas del reloj con el fin de que todos los equipos se enfrenten entre ellos.

VUELTA A LA CALMA

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
10'	Bolos humanos: Se harán 4 equipos (2contra2) de 6 jugadores. En cada dos equipos uno de ellos hará de bolos y los otros jugadores. El objetivo es que los jugadores intenten derribar el máximo número de bolos. El balón se deberá lanzar a una distancia de 10metros y el jugador que sea golpeado debe tumbarse en el suelo.

Objetivo principal de la sesión: Con esta sesión nuestro alumnado seguirá conociendo el Kin-Ball y permanecerá en contacto con el balón y con las técnicas de este deporte. El objetivo de esta sesión es que el alumnado siga practicando este deporte, respetando las reglas e interactuando entre ellos.

Material: Balón Kin-Bball, petos, marcador.

Espacio: Gimnasio

CALENTAMIENTO

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
	Al inicio de la sesión se realizará un calentamiento general de brazos y piernas, para evitar posibles lesiones.
10'	El alumnado se colocará en círculo, y tendrán que realizar pases normales sin que caiga el balón al suelo.

PARTE PRINCIPAL

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
25'	En la parte principal de la sesión se dividirá la clase en los grupos (Los grupos serán los mismos que se realizaron en la primera sesión). Para el partido 3 de los 9 grupos estarán jugando a Kin-Ball durante 5-7 minutos, mientras que los demás grupos permanecerán jugando a “Los 7 pases”: Se dividirán en tres grupos con 3 subgrupos de 4 personas cada uno, cada grupo tiene una oportunidad para realizar 7 pases sin que el balón caiga al suelo, si realizan esos 7 pases deberán de colocarse en posición de trípode y golpear el balón mientras que los demás se preparan para defender.

VUELTA A LA CALMA

TIEMPO	DESCRIPCIÓN
	Estiramientos y análisis en grupo sobre las observaciones de la sesión y sobre las próximas dos sesiones que serán el campeonato (dificultades, forma de mejorar la recepción en equipo, de realizar el servicio, etc.)
10'	El alumnado se colocará con sus respectivos grupos y reflexionará sobre lo que pueden mejorar.

FASE II: Competiciones

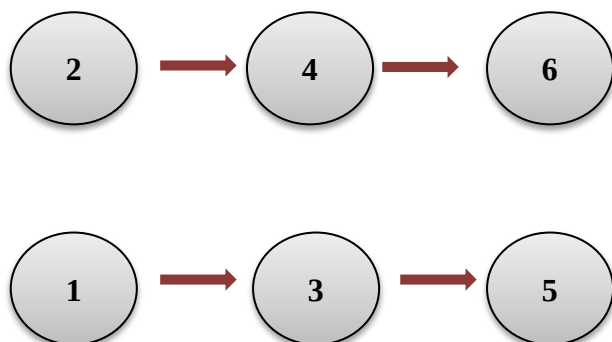
La segunda fase consta de tres sesiones donde se desarrollara un campeonato entre las dos líneas de 6º de primaria. En las dos primeras sesiones se realizarán las semifinales, y en la última sesión se disputará la final. El alumnado deberá distribuirse en equipos de 4-5 personas (se respetarán los equipos que se realizaron en la primera sesión), pensando que en total habrá 50 alumnos entre las dos líneas (A y B), deben formarse en 12 equipos (10 equipos de 4 personas y 2 equipos de 5). En cada partido habrá tres equipos jugando. El equipo con número par (nº 2, 4, 6, 8, 10, 12) se enfrentarán entre ellos y, de igual forma, los equipos con número impar (nº 1, 3, 5, 7, 9, 11) tal y como se muestra en la tabla 2. El equipo ganador recibirá 3 puntos, el equipo perdedor 1 punto y en el caso de empate se enfrentarán a un desempate de 5 minutos. La duración de cada partido será de 15 minutos, que serán cronometrados por el árbitro que, a su vez, será elegido entre los miembros de los equipos que no se encuentren disputando.

Tabla 2

Distribución de las competiciones

<i>Tabla 2: Distribución de las competiciones</i>				
Equipo	1º	2º	7º	8º
3º				
4º				
9º				
10º				
	5º	6º	11º	12º

La **sesión 7** se distribuirá de la siguiente manera:

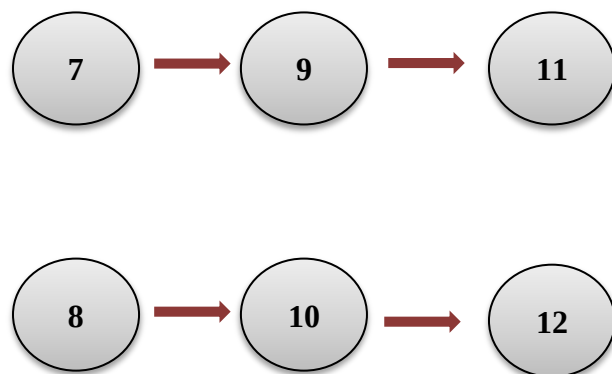


En esta sesión se disputarán dos partidos de 15 minutos cada uno de ellos.

Cada partido será arbitrado por un jugador de otro equipo que no se encuentre jugando.

Al finalizar la sesión, deberemos tener dos equipos ganadores que volverán a jugar en la sesión 9

La **sesión 8** se distribuirá de la siguiente manera:



En esta sesión se disputarán dos partidos de 15 minutos cada uno de ellos.

Cada partido será arbitrado por un jugador de otro equipo que no se encuentre jugando.

Al finalizar la sesión, deberemos tener dos equipos ganadores que volverán a jugar en la sesión 9.

La **sesión 9** será la última de esta propuesta didáctica. En ella se realizarán dos partidos consecutivos, el primero se realizará entre los dos ganadores de la sesión 7 y un ganador de la sesión 8 (elegido por sorteo). Disputarán el partido y el equipo que menos puntuación realice durante 10 minutos tendrá que salir del terreno de juego. A continuación, se disputará la gran final entre los dos equipos con mayor puntuación en este último partido y el segundo equipo ganador de la sesión 8. La duración de este partido será de 15 minutos, cronometrados y arbitrados por un jugador de otro equipo (elegido al azar).

El equipo ganador tendrá que realizar una sesión como producto final con sus compañeros de 5º de primaria en la que se explique, de forma teórica y práctica, los principales beneficios, características, normas y estrategias de las que dispone el Kin-Ball, aportando así sus conocimientos y exponiendo lo aprendido durante esta UD.

5.10 Atención a la diversidad

Tal y como establece la Orden del 25 de Julio de 2008, por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía, se deberá atender a cada alumno o alumna dependiendo de sus capacidades y sus necesidades.

En función de las necesidades de estos alumnos/as, los criterios de evaluación de este área deberán modificarse, coordinando el trabajo con el tutor/a, el maestro especialista en pedagogía terapéutica y más concretamente el equipo de orientación educativa (EOE) del centro en cuestión. En cualquier caso deberá reflejarse en el currículo y realizar un seguimiento del alumno/a para asegurar su progresión.

El programa sufrirá las modificaciones precisas que garanticen, en la medida de lo posible, la continuidad en el aprendizaje paralelo al resto del grupo, con las adaptaciones necesarias para ello. En definitiva, nuestro diseño deberá atenderlos en función de su discapacidad.

A la hora de desarrollar programas específicos en EF, se debe: (Pérez y Suárez, 2004)

- Buscar la vía de comunicación más clara para el alumno/a.
- Dividir la tarea en fases más sencillas.
- Utilizar las estrategias de enseñanza y ayudas adecuadas.
- Elaborar sesiones adaptadas en colaboración con el personal especializado.
- Coordinar con el equipo de orientación (E.O.E.)

El objetivo que debemos conseguir en el área de EF debe ser que el alumnado con necesidades educativas especiales no se aleje del grupo y de los objetivos que esta materia tiene para con él, facilitándole, en definitiva, el acceso al quehacer diario y a los beneficios que este le puede aportar.

A nivel metodológico utilizaremos una metodología principalmente activa basada en la resolución de problemas y en un aprendizaje por descubrimiento. Algunas medidas que llevaremos a cabo, serán:

- Prestar la máxima atención a estos alumnos/as en el desarrollo de las actividades.
- Desarrollar y aumentar la autoestima y la autoconfianza. El refuerzo positivo será continuamente un elemento motivador.
- Introducir variantes y modificaciones en los juegos y actividades.
- Atribuirles roles importantes.
- Nombrar a alumnos/as tutores que los ayudarán y guiarán durante las clases.

También estableceremos unos criterios de evaluación mínimos alcanzables por la totalidad del alumnado, y a partir de aquí, comprobaremos los diferentes niveles. En función de las Adaptaciones Curriculares (ACI) que tengan los alumnos con necesidades educativas especiales, se tratará de ofrecer tareas que sean perfectamente realizables por todos, o que al menos, tengan variantes que faciliten la integración.

5.11 Evaluación

La evaluación es un elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que nos permite conocer y valorar los diversos aspectos que nos encontramos en el proceso educativo. Se realizará una evaluación tanto del alumnado como al papel de los docentes para encargados del desarrollo de esta Unidad.

Desde esta perspectiva, la evaluación del alumnado que se llevará a cabo está sustentada bajo 3 periodos:

- **Evaluación inicial:** esta evaluación se llevará a cabo por parte del profesor de EF al comienzo de la presente UD con la finalidad de conocer el nivel en el que se encuentra el alumnado con respecto a su proceso de enseñanza-aprendizaje y anotar la información necesaria en relación al nivel de conocimientos que desempeña el alumno o alumna.

- **Evaluación formativa o progresiva:** en este periodo el alumnado ya debe de haber obtenido algunos conceptos o tener conocimiento sobre lo que está haciendo y cómo lo está haciendo por lo que esta evaluación se llevará a cabo durante el proceso de la UD con la finalidad de poder marcar unas pautas que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje que se está llevando a cabo.
- **Evaluación sumativa o final:** esta se realizará al finalizar la práctica de la UD y su principal función es comprobar que el alumnado ha adquirido cada uno de los objetivos al igual que las diferentes estrategias y destrezas para las que está diseñada esta Unidad.

5.11.1 Criterios de evaluación

Con la finalidad de concluir si el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha realizado correctamente, se establecerán unos criterios de evaluación en relación a los objetivos y contenidos que se han expuesto en la presente propuesta didáctica. Estos aspectos y, por consiguiente, los criterios de evaluación estarán relacionados con el Kin-Ball y su valor educativo.

Los criterios de evaluación se obtienen en una rúbrica (ANEXO I) donde se valorará de forma concisa cuales han sido superados y cuáles no.

5.11.2 Instrumentos de evaluación

- **Registro anecdótico:** mediante este instrumento el docente tomará nota sobre el comportamiento y actitudes que adopta cada alumno/a y su evolución a lo largo de la UD.
- **Rúbrica:** Mediante este instrumento tanto el docente como el alumnado podrá evaluarse o evaluar a algún compañero/a. El objetivo de la utilización de la rúbrica es que se determine si se han alcanzado los objetivos que se persiguen, se evaluarán mediante una serie de criterios y estándares de aprendizaje.

5.11.3 Estándares de aprendizaje

STD.1.3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

STD.1.5. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

STD.3.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

STD.4.3. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.

STD.5.5. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.

STD.7.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

STD.9.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

STD.9.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.

STD.9.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

STD.12.1 Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

STD.12.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

STD.13.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

STD.13.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad

STD.13.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Beregüí, R. & Garcés de los Fayos, E. J. (2007). Valores en el deporte escolar: estudio con profesores de educación física. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 7(2), (89-104).

Brown, M. & Vaughan, C. (2010). *Juega: La Forma Más Efectiva de Desarrollas el Cerebro, Enriquecer la Imaginación y Alegrar el Alma*. Urano.

Consejería de Educación, Cultura y Deporte (2008). Orden del 25 de julio de 2008, por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la Educación

- básica en los centros docentes públicos de Andalucía. Andalucía: BOJA, 167, de 22 de agosto de 2008.
- Consejería de Educación, Cultura y Deporte (2015). Orden del 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. Andalucía: BOJA, 60, de 27 de marzo de 2015.
- Dias, C., Cruz, J., & Danish, S. (2000). El deporte como contexto para el aprendizaje y la enseñanza de competencias personales. Programas de intervención para niños y adolescentes. *Revista de Psicología Del Deporte*, 9(1-2), 107-122.
- Dosil, J. (2004). *Psicología de la Actividad Física y el Deporte*. Universidad de Vigo: McGraw Hill.
- Fierro, S., Haro, A., & García Montilla, V. (2019). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. *Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 6, 40-47.
- Hernández, J., Castro Nuñez, U., Gil Sánchez, G., Cruz Cabrera, H., Guerra Brito, G., Quiroga Escudero, M., & Rodríguez Ribas, J. P. (2001). La iniciación a los deportes de equipo de cooperación/oposición desde la estructura y dinámica de la acción de juego: un nuevo enfoque. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 33, 1-2. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd33/inicdep.htm>
- Hernández, J. (2005). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. 3ª Edición. Barcelona: INDE
- Hernández, J. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 114, 1. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd114/el-valor-pedagogico-de-los-deportes-alternativos.htm>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2013). Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Madrid: BOE, 295, de 10 de diciembre de 2013. Referencia: BOE-A-2013-12886.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014). Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Madrid: BOE, 52, de 1 de marzo de 2014. Referencia: BOE-A-2014-2222.
- Nieto, S. M. (2014). *Educación en valores a través de la iniciación deportiva: Kin-Ball, fútbol y judo*. Trabajo Final de Grado, Universidad de Jaén. 1-36
- Parra, C. & Sancho, M. (2008). Deportes alternativos: una propuesta práctica desde el punto de vista del profesor. En *V Congreso Nacional y III Congreso*

- Iberoamericano de deporte en edad escolar: Nuevas Tendencias y perspectivas de futuro*. 351-374. 20, 21 y 22 de noviembre de 2008, Dos Hermanas (Sevilla).
- Posadas, V. (2009). *Transmisión y adquisición de valores y actitudes a través del núcleo de contenidos de juegos y deportes en el alumnado de primer y segundo curso de educación secundaria obligatoria de la provincia de Granada* (Tesis doctoral). Universidad de Granada.
- Torres, M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Torres Guerrero, J. (2011). Educar en valores a través del deporte. Estrategias, técnicas y recursos. *Revista Andaluza de Documentación Sobre el Deporte*, 2. 1-21.
- Ubillos, S., Mayordomo, S., & Páez, D. (2004). Actitudes: definición y medición componentes de la actitud. Modelo de la acción razonada y acción planificada (Capítulo X). En *Psicología social, cultura y educación*. Madrid: Pearson 301-326.

ANEXO I: RÚBRICA

	<i>Siempre</i>	<i>Casi siempre</i>	<i>A veces</i>	<i>Casi nunca</i>	<i>Nunca</i>
Actúa de manera adecuada ante situaciones de conflicto en el juego, fomentando situaciones disciplinarias.					
Ejerce una postura de deportividad ante una victoria o una derrota.					
Interviene en debates y se desenvuelve de manera adecuado llevando a cabo un dialogo adecuado y respetando la opinión de los demás.					
Sabe distinguir los diferentes valores educativos que ofrece el Kin-Ball.					
Utiliza los valores educativos en el deporte y en la vida cotidiana.					
Aplica actitudes de responsabilidad, cooperación, respeto y empatía al trabajar en equipo.					
Reconoce las principales normas del Kin-Ball y las aplica correctamente.					
Sabe desarrollar y explicar a sus compañeros las estrategias y contenidos que ha adquirido.					