



**PROPUESTA PRÁCTICA DE UN
DEPORTE ALTERNATIVO:
QUIDDIBALL Y SITUACIÓN DE
APRENDIZAJE “MÁS ALLÁ DEL
HORIZONTE”**

GRADO EN CIENCIAS DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

Alumno: Francisco Tomás Rocamora Hurtado
Tutora Académica: María Celestina Martínez Galindo

Curso Académico 2023/2024

Índice

1. Contextualización	2
2. Revisión Bibliográfica.....	3
3. Discusión.....	5
4. Intervención	5
Justificación de la propuesta.....	5
Propuesta 1: Quiddball.....	5
Propuesta 2: Unidad Didáctica De Juegos Alternativos / Situación De Aprendizaje: “Más Allá Del Horizonte	7
5. Conclusión.....	12
6. Bibliografía	12
7. Anexos	14



1. Contextualización

El ser humano tiene una tendencia universal al ocio. El problema surge cuando se constata que muy pocas personas están preparadas para utilizar de forma adecuada ese tiempo libre (Hernández y Gallardo, 1994). Al respecto, Carballosa Manresa, Maya Carballosa y Navarro Soto (2017) defendían que la manera en la que empleamos nuestro tiempo se ha convertido en un problema para el análisis sociológico de una civilización en riesgo como la nuestra, donde **el tiempo libre está amenazado por la forma de vida moderna** en la que los medios de comunicación de masas ejercen una fuerte influencia sobre nuestros hábitos y conductas, y sobre la forma en la que usamos el tiempo libre. Otra amenaza importante se debe a la relación entre el tiempo libre y el trabajo, que, debido al elevado número de horas dedicadas a la jornada laboral, puede terminar pasando factura. Este problema es de tal envergadura que en los últimos años se ha acuñado un nuevo término, *workaholics*, es decir, «*personas adictas al trabajo*», que puede derivar en el *Síndrome de Burnout*, con síntomas tales como agotamiento, depresión, ansiedad, irritabilidad, etc. (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2004).

El abanico de posibilidades que el ocio nos ofrece es muy extenso, de entre las cuales destacamos la **recreación física** como una elección muy valiosa para disfrutar de nuestro tiempo de ocio, puesto que la recreación está encaminada a satisfacer las necesidades de movimiento del hombre para lograr como resultado de influencia: salud, alegría, comunicación y relaciones sociales, habilidades físicas, formación multilateral y desarrollo integral de la persona (Carballosa et al., 2017). Las actividades recreativas pueden ser de **dos tipos**: ejecutivas o receptivas (Pérez Sánchez, 2003). Sin duda, se recomiendan las primeras sobre las segundas, sin embargo, en los últimos años estamos haciéndonos eco de, por un lado un incremento en la utilización de actividades receptivas en los adolescentes (videoconsolas, televisión, móvil...), y por otro lado, aquellos que si ocupan su tiempo libre con actividades recreativas ejecutivas lo hacen con un alto predominio de actividades competitivas y de búsqueda sistemática del rendimiento, en detrimento de una conducta más participativa y colaborativa por parte de los jóvenes en los distintos ámbitos de la recreación (Arribas Cubero, 2004). Este fenómeno trae consigo una serie de consecuencias negativas, fruto de un mal uso de la recreación, y el juego.

En este sentido, el **juego** tiene un gran papel en la forma en la que ocupamos el tiempo libre. Para que este modo de recreación activa, como lo es el juego, llegue al mayor número de personas se debe analizar cuáles son las necesidades sociales, así como las características que deben tener estos juegos para no caer en los extremos comentado que polarizan hoy en día la ocupación del tiempo libre y el ocio (sedentarismo y competición extrema).

Es por ello que, ya que todos tenemos una tendencia clara hacia el ocio, debemos dirigir nuestras **aptitudes docentes** hacia la formación de niños, jóvenes y adultos para que puedan hacer un uso sano del ocio a lo largo de toda su vida, entendiendo que las actividades recreativas no son un complemento de la vida seria u ocupacional, sino que son tan fundamentales como el trabajo, el sueño o la alimentación.

En este trabajo nos centraremos en la **recreación adolescente** ya que se trata de una etapa vital por la que todo individuo pasa y en la que se adquiere y asientan las bases de la personalidad. Además, si atendemos al carácter obligatorio de la educación, este ámbito resulta ideal para desarrollar y promover un correcto desarrollo personal e integral del niño, utilizando el juego como herramienta principal de trabajo. En la etapa de la adolescencia se deben tener en cuenta todo tipo de cambios fisiológicos y sociales propios de esta etapa, que afectan a la competencia mencionada previamente. Estos juegos alternativos permiten una adaptación muy flexible para cualquier tipo de cambio, proporcionando diferentes experiencias motoras.

En este contexto, planteamos el presente trabajo cuyo **objetivo principal** es crear un juego alternativo cooperativo. Y de forma más **específica**: **1)** plantear una unidad didáctica con su situación de aprendizaje bajo el actual marco normativo; **2)** promover la utilización del tiempo libre y de ocio de forma activa, inclusiva y saludable; **3)** responder a los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030, en concreto, el objetivo 4 (educación de calidad) y el objetivo 10 (reducción de las desigualdades).

Así, esta propuesta se contextualiza en el **IES Villa de Aspe**, ubicado en la localidad de Aspe (Comunidad Valenciana), en el que se oferta Educación Secundaria Obligatoria (ESO), bachillerato y formación profesional. El centro promueve la inclusión, la formación a través de diferentes actividades y una oferta educativa muy variada, enfatizando el desarrollo personal y social del alumnado, apoyando sus aspiraciones académicas y profesionales, reflejando así la multiculturalidad presente en todo su entorno.



En concreto, la **materia de educación física** es considerada como un pilar fundamental en el plan educativo de este centro, ya que se entiende que estas actividades contribuyen no solo a la salud del alumnado, sino que también fomentan valores fundamentales que toda persona debe presentar. Tanto es así, que existen desde programas de educación física simples y básicos hasta eventos deportivos, colaboraciones con otros centros para enriquecer la experiencia deportiva y proyectos de “Salud y Bienestar” y fomento del “Deporte Inclusivo”.

A pesar de esta consideración, en los últimos años, ha habido un **aumento considerable** de alumnos/as con **bajo nivel de condición física** y **altos índices de problemas de salud física y mental** (ansiedad, depresión y tendencias suicidas). Las causas de estos datos las sitúan los docentes del centro en la pandemia, así como en el uso excesivo de dispositivos móviles como también recogen los últimos informes de la OMS (2021). Nos encontramos, por tanto, en un entorno ideal para poder plantear la propuesta que en este trabajo se presenta.

2. Revisión Bibliográfica

Antes de definir el concepto de deporte alternativo, vamos a tratar y definir el **concepto** en sí de **deporte**. Desde el surgimiento de este término hace dos siglos en Inglaterra, existen infinidad de definiciones sobre el deporte. Algunas de las **definiciones** más importantes y relevantes son las siguientes:

- Barón Pierre de Coubertin (citado por Giménez, 2003), define al deporte como *“iniciativa, perseverancia, intensidad, búsqueda del perfeccionamiento, menosprecio del peligro”*.
- Pierre Parlebas (1988) define el deporte como *“una situación motriz de competición reglada e institucionalizada”*.
- El Consejo de Europa en la Carta Europea del Deporte (1992, citado en Martos, 2002) entiende por Deporte como *“todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física o psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles”*.
- Y, por último, el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2024), se aproxima al término indicando que es una *“actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”*.

Ahora bien, como hemos podido comprobar en las definiciones, la idea del deporte en sí es muy difícil encajarla en una sola categoría, ya que el deporte cambia dependiendo del contexto en el que nos movemos, por tanto, Romero (2004), destaca la evolución del deporte hacia planteamientos más flexibles y abiertos generando la apertura de tres **vías deportivas** bien diferenciadas: el **deporte para todos** (como deporte salud, ocio, tiempo libre...), el **deporte rendimiento** (orientado hacia la competición obviamente) y el **deporte espectáculo** (orientado al entretenimiento y a la diversión del espectador). Nos centraremos en la primera vía (deporte para todos) por ser la que incluye el deporte salud, educativo y de ocio y tiempo libre.

Así, dentro de esta vía nos encontramos con los **deportes alternativos**. Según Jiménez (2010) son relativamente recientes en nuestra sociedad y surgieron a partir de los seminarios del INEF de Madrid en los años 90. Estos seminarios tenían la idea de renovar programas de Educación Física y revolucionar o enfocar de otra manera el deporte para todos.

Muchos autores han propuesto diferentes **definiciones** del concepto del deporte alternativo. Barbero (2000) lo diferencia del deporte tradicional, ya sea por un material cuyo fin inicial no fuera la actividad física o por un material que sí fuera para su fin, pero se utilice de una forma diferente para la que fue diseñado originalmente. Hernández (2007) lo define como aquel conjunto de deportes que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de modificaciones reglamentarias y/o la utilización de material novedoso, poniendo especial énfasis en la importancia de la implicación por parte del alumno en este tipo de deportes, que a su vez se traduce en una participación activa. Según Requena (2008), los deportes alternativos comparten características de los deportes cooperativos, y pueden presentar competición, aunque no es el objetivo primordial, ya que siempre se superpone el compartir al competir, aunque bien es cierto que estos deportes nacen a raíz de la gran institucionalización de los deportes tradicionales, buscando el alto rendimiento.

Resumiendo, todas estas definiciones siguen un mismo **eje en común** que hace hincapié en aspectos como la participación, material novedoso, poca importancia a la competición y desarrollo de valores personales a través de estos deportes.

Y, son precisamente estos aspectos los que hacen que los deportes alternativos sean un contenido ideal para poder impartir en el ámbito educativo ya que general **beneficios** en los participantes como:

- Aumenta significativamente la **motivación intrínseca** hacia la asignatura de Educación Física por parte del alumno, (González-Cutre et al., 2021; Menescardi y Villarrasa-Sapiña, 2022), ya que, entre otras cosas, plantear actividades novedosas conlleva que los alumnos no sientan la asignatura como algo rutinario, aumentando la motivación en las sesiones.
- Favorece en gran parte que todo el alumnado se sienta **incluido** en las actividades, participando en las mismas con plenitud. Según Hernández (2007) con esto juegos quizás no se consigue que todos ganen, pero si se consigue que todos jueguen.
- Desarrollan **valores** como la cooperación y el trabajo en equipo (Lara y Cachón, 2010).

De forma más concreta, el actual **currículum de educación física** tanto a nivel nacional como autonómico promueve la inclusión de estas prácticas al estar recogidas de forma concreta en las **competencias específicas** de educación física. Según el marco establecido por el Real Decreto 217/2022 del 29 de marzo que regula la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.), los juegos alternativos encuentran su fundamento en varios aspectos clave:

- La práctica de juegos alternativos **promueve la inclusión y la diversidad cultural** en el ámbito educativo, tal y como hemos comentado en los beneficios de dichos juegos. Además, al incorporar juegos que reflejan la diversidad cultural de la sociedad, se crea un entorno adecuado e inclusivo que valora las diferencias culturales, ayudando a sensibilizar a los estudiantes sobre la convivencia entre culturas y el máximo respeto.
- Continuando con esta línea, la práctica de estos juegos también contribuye al desarrollo de la **competencia en cultura motriz**. Esta competencia implica la exploración de diferentes expresiones en la cultura motriz, utilizando nuestro cuerpo y sus respectivos movimientos como medio de expresión, y estos juegos son una herramienta fantástica para que los alumnos vivencien nuevas formas de actividad física y desarrollen una comprensión más amplia en sus capacidades motoras, ya que incluyen elementos novedosos no antes vistos.
- Por último, gracias a estos juegos, se fomenta una **perspectiva crítica y reflexiva** sobre el deporte y actividad física en general, ya que los estudiantes, al analizar y reflexionar sobre estos juegos desde diferentes perspectivas, como los intereses socioeconómicos y políticos, pueden desarrollar una comprensión más amplia de la influencia de estos aspectos en la práctica deportiva y el impacto que estos tienen en la sociedad.

Centrándonos en la **Comunidad Valenciana**, el Real Decreto 217/2022 del 29 de marzo, se concreta en el Decreto 107/2022, del 5 de agosto. Así, con esta propuesta daremos respuesta a la **competencia específica número 2** (CE2) que se centra en “resolver con éxito diferentes retos y situaciones motrices a través de propuestas físicas y deportivas específicas aplicando las técnicas, tácticas y estrategias de juego adecuadas.”

3. Discusión

Por todo lo expuesto, el presente estudio sugiere el **tratamiento de los juegos alternativos** ya que se trata de un contenido que puede dar como resultado un **entorno educativo inclusivo, motivado y activo**, donde despierte un interés y una actitud positiva hacia a actividad física por parte del alumnado, además de dar **herramientas** con las que poder **ocupar el tiempo libre y de ocio de forma activa y saludable** tanto en el presente como en el futuro incidiendo así, en la **salud física, social y emocional** de nuestro alumnado.

De todo esto surge la necesidad de diseñar diferentes **unidades didácticas** que incluyan **situaciones de aprendizaje** que permitan al alumnado trasladar lo aprendido en clase en un entorno más real como marca la actual ley de educación en la Comunidad Valenciana tanto en la Educación Secundaria Obligatoria como en Bachillerato, la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre (LOMLOE), con sus correspondientes Decretos. Por tanto, **se propone** a continuación una **propuesta práctica de intervención** de una **unidad didáctica y situación de aprendizaje** de un **juego alternativo creado para este trabajo**.

4. Intervención

Justificación de la propuesta

A continuación, y atendiendo a las premisas mencionadas en la revisión bibliográfica sobre las características y beneficios de los juegos y deportes alternativos, así como la problemática que nos encontramos hoy en día en cuanto a la forma de ocupar el tiempo libre y de ocio de los adolescentes, **se propone un juego alternativo**, para así ampliar la oferta disponible de este tipo de juegos y ofrecer al profesional de la actividad física y el deporte tanto del sector del tiempo libre como de la educación posibilidades con las que educar, formar y concienciar hacia la recreación.

Además de **presentar el juego** con sus características, materiales y reglamento de este deporte, se presenta también el diseño de una **unidad didáctica** con su **situación de aprendizaje** enmarcada en el actual **marco legislativo** que rige la educación en la Comunidad Valenciana facilitando con ello su puesta en práctica por parte del docente de educación física.

El **juego alternativo** lleva por nombre “**Quiddball**” y la **unidad didáctica** que se presenta es de **juegos alternativos** cuya **situación de aprendizaje** se titula “**Más allá del horizonte**”. Y es que, más allá de los deportes más tradicionales y arraigados en nuestra sociedad, existe un mundo lleno de sinfines de actividades y deportes por descubrir y donde cada alumno/a puede encontrar su lugar. Tanto la problemática de la que surge como el contexto de aplicación y la finalidad que persigue se ha presentado en el apartado anterior.

A continuación, presentamos el **juego alternativo** creado que se presenta en este trabajo, así como el diseño de la unidad didáctica/situación de aprendizaje:

Propuesta 1: Quiddball

DEFINICIÓN

El **Quiddball** es un juego deportivo recreativo de equipo, que tiene como **objetivo** el fomento de valores tales como el compañerismo, el respeto y la tolerancia entre otros. Además, pretende potenciar la comunicación entre compañeros, maximizar la participación de los alumnos, establecer relaciones positivas, potenciar la competencia personal y crear un placer propio por la actividad. El juego se basa en aspectos básicos del balonmano y conceptos del tan famoso Quidditch, un deporte ficticio practicado en el universo de Harry Potter. El **juego consiste** en introducir un balón a través de diferentes aros colocados a lo largo del campo de juego para, así, poder puntuar. El equipo que consiga una mayor puntuación gana el encuentro (ver anexo I).

MATERIALES

Para llevar a la práctica el juego, no es preciso de mucho material, así, facilitamos tanto su juego en cualquier espacio como la disponibilidad de recursos por parte de la gran mayoría de practicantes. Son necesarios **seis aros de diferente tamaño** (2 grandes y 4 pequeños), dos **pelotas de balonmano**, una **pelota de tenis**, dos **conos** y **petos** de diferentes colores para identificar los miembros de cada equipo.

REGLAMENTO

Para facilitar la comprensión del juego, el reglamento se dividirá en **cuatro apartados**:

Reglas Generales

Cada equipo tendrá **tres aros de diferentes** tamaños dentro de su área, uno grande y dos pequeños, y el objetivo del juego, como hemos mencionado en su definición, es introducir el balón dentro de estos aros, puntuando 1 si el balón atraviesa el aro grande y puntuando 2 si el balón atraviesa los aros pequeños.

Las **dimensiones del terreno** del juego serán de máximo de longitud 65 metros y mínimo 40 metros y de máximo de anchura 45 metros y mínimo 20 metros, es decir, que se podrá desde dimensiones de un campo de césped de fútbol 7 hasta dimensiones de una pista de balonmano, fútbol sala, etc.

Se comenzará a jugar con un balón de balonmano o dimensiones similares, pero no se descarta la introducción de un balón adicional para que el juego sea más dinámico o la pelota dorada, en este caso la pelota de tenis, que su puntuación multiplicará por tres la puntuación general, es decir, tres puntos por el aro grande o seis puntos por los aros pequeños.

Cada equipo asignará **diferentes roles a sus jugadores**, siendo estos un guardián, dos golpeadores, tres cazadores y un buscador. El guardián es el único rol que puede entrar al área de su propio equipo, por lo que su finalidad es principalmente defensiva, aunque eso no quita que el guardián también pueda atacar. Los golpeadores son los únicos roles válidos que pueden tocar los conos repartidos por el terreno de juego, por lo que su finalidad principal es la de dirigir al equipo. Los cazadores son los únicos roles a los que se le permite introducir el balón por un aro en suspensión, es decir, saltar antes de pisar el área. Además, su tanto sumará un punto adicional, por lo que su rol principal es el de atacante.

No se permite bajo ningún concepto pisar o entrar al área, tanto si eres equipo atacante o defensor, solamente podrá pisar área el rol de guardián si eres equipo defensor.

Antes de poder introducir el balón por uno de los aros rivales, el equipo atacante tendrá que tocar uno de los conos repartidos por el centro del terreno de juego con el balón, siendo los golpeadores los únicos que pueden tocar los conos. Al golpear cualquier cono con el balón se gritará “Quiddball”, para que todos los jugadores sean conscientes que pueden introducir el balón en los aros.

Por último, si el **rol de buscador** consigue tocar el cono con la pelota dorada se terminará el partido, siendo vencedores del encuentro independientemente del resultado.

Reglas Ofensivas

El jugador con la pelota solo podrá **avanzar tres pasos** una vez reciba el balón. Al realizar los tres pasos podrá pivotar para buscar líneas de pase y así avanzar con la pelota.

Los únicos a los que le está permitido botar con el balón y avanzar son a los **golpeadores**.

No está permitido a ningún atacante **entrar al área rival**, por lo que los lanzamientos se realizarán tras la línea que delimita el área o en su defecto, en suspensión con salto los cazadores.

Se puede pasar la pelota con **cualquier parte del cuerpo**, aunque no conducirla con el pie.

Reglas Defensivas

No se permite quitar la pelota de la mano al adversario, solo podrá ser **interceptada por el aire**, ya sea un pase, un bote, un lanzamiento, etc.

Es un deporte de **MÍNIMO CONTACTO**, por lo que queda prohibido cualquier tipo de agresión.

No se puede defender dentro del área, el único al que se le está permitido entrar es al **guardián**.

Si la defensa es buena y se recupera el balón, el **primer paso deberá ser tocar el cono**, ya que, si no se realiza este paso, el tanto quedaría anulado.

Adaptaciones

Como se puede observar, es un juego alternativo creado muy simple y con unas nociones y reglas básicas muy sencillas, donde todo el mundo lo puede tanto practicar como comprender sin mucho esfuerzo. Por último, destacar algunas **adaptaciones posibles** para llevarlo a la práctica:

- En caso de no poder formar equipos de siete jugadores por equipo, se podrá adaptar, siempre y cuando haya un mínimo de jugadores por equipo, en torno a cinco jugadores mínimo por equipo, y máximo de nueve, aunque es conveniente realizar más equipos si existen muchos practicantes.
- Se podrá jugar en cualquier espacio, incluso reduciendo el espacio en caso de iniciación.
- Se podrán suprimir los roles en primera instancia, ya que se entiende que sobre todo al comienzo generará confusión.
- Se podrán utilizar diferentes tipos de pelotas para facilitar al alumnado la práctica continua del juego, tales como balones más blandos, con menos bote...

Propuesta 2: Unidad Didáctica De Juegos Alternativos y Situación De Aprendizaje: “Más Allá Del Horizonte

La unidad didáctica ha sido realizada a partir de todos los elementos curriculares presentes en la normativa y legislación, tanto estatal como autonómica. Se detallan a continuación (ver anexo II):

COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave son una adaptación al sistema educativo español de las competencias establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo establecidos en la LOE y con el contexto escolar. Así pues, las competencias clave son un conjunto de conocimientos, habilidades y valores que se consideran fundamentales en la formación y en el desarrollo de todo alumno, y están meticulosamente diseñadas para garantizar el éxito a lo largo de la vida de una persona, promoviendo como hemos dicho antes el aprendizaje continuo a lo largo de la vida. En la Comunidad Valenciana también están recogidas estas competencias en el Decreto 107/2022, del 5 de agosto, del Consell, refiriéndose a ellas como esenciales para el desarrollo personal, social y profesional de los estudiantes, preparándolos para afrontar con éxito los retos del siglo XXI. Las **8 competencias clave** que recoge la LOMLOE son:

- ✓ Competencia en Comunicación Lingüística (CCL).
- ✓ Competencia Plurilingüe (CP).
- ✓ Competencia Matemática y en Ciencia, Tecnología E Ingeniería (CMCT).
- ✓ Competencia Digital (CD).
- ✓ Competencia Personal, Social, y de Aprender a Aprender (CPSAA).
- ✓ Competencia Ciudadana (CC).
- ✓ Competencia Emprendedora (CE).
- ✓ Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC).

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Las competencias específicas son desempeños que los estudiantes deben poder demostrar al enfrentarse a actividades o situaciones de aprendizaje cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia, es por ello que son específicas de cada materia. Por ello, existe una clara relación entre las competencias clave definidas anteriormente y los saberes básicos de cada materia junto con sus criterios de evaluación. Para desarrollar estas competencias es necesario que existan diferentes actividades o situaciones de aprendizaje en las que el alumno tenga que intervenir y resolver (como la que se presenta en este trabajo). En este caso, se desarrollarán las **competencias específicas número 2 y número 5** según el Decreto 107/2022, del 5 de agosto, del Consell, a través de la situación de aprendizaje mencionada anteriormente “Más allá del horizonte”. Dichas competencias específicas son las siguientes:

- ❖ **Competencia específica número 2:** Resolver con éxito diferentes retos y situaciones motrices a través de propuestas físicas y deportivas específicas aplicando las técnicas, tácticas, y estrategias de juego adecuados.
- ❖ **Competencia específica número 5:** Seleccionar y hacer un uso crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación como facilitadoras de la actividad física y de una vida activa y saludable.

Como se ha mencionado anteriormente, existe una **relación** entre las **competencias específicas** y las **competencias clave**, de manera que la consecución de las competencias específicas permitirá a su vez la consecución de las competencias clave, tal y como se especifica en el Decreto 107/2022, del 5 de agosto, del Consell. En concreto, la vinculación entre las competencias específicas 2, y 5 que se trabajan en esta unidad y situación de aprendizaje y las competencias clave es la que se presenta en la siguiente tabla:

	CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE2	X	X	X		X	X		X
CE5				X	X		X	

En concreto, la forma de abordar las **competencias clave** por medio de las específicas se especifica a continuación:

- ✓ **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** A través de la expresión y del lenguaje oral y escrito de conceptos aprendidos en la práctica de las sesiones, además de ofrecer la necesidad de una variedad de intercambios comunicativos, entendiendo también el lenguaje como un instrumento que se puede utilizar para múltiples aspectos, tales como la organización, la autorregulación, la construcción, etc.
- ✓ **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (CMCT):** En la práctica y actividades cuando se requiere la resolución de problemas que requieren una organización espaciotemporal de la realidad, tal y como la medición de distancias y tiempos, coordinación entre sí y entre los diferentes gestos deportivos como el agarre, lanzamiento, etc. También es fundamental a la hora de adquirir ciertos roles, tal y como el árbitro o el entrenador personal, ya que tendrá que hacer anotaciones de diferente índole, entre los que está el conteo y juego de números.
- ✓ **Competencia digital (CD):** Empleando las TICs como herramientas de trabajo o de soporte, fomentando su utilización a través de retos y actividades tanto en clase como en casa. A su vez, emplear estos instrumentos como medio de intercambio de información, comunicación y formación autónoma por parte del alumnado.
- ✓ **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** Enseñando y aprendiendo recursos a partir de un proceso de experimentación, como lo es en esta unidad didáctica la adopción de diferentes roles. También desarrollando habilidades de cooperación y trabajo en equipo, que a su vez contribuye a adquirir aprendizajes técnicos y tácticos generalizables a otras actividades deportivas. Por último, no olvidar que la práctica de deportes de esta índole favorece la motivación intrínseca hacia el deporte, un factor fundamental para conseguir esta competencia.

- ✓ **Competencia ciudadana (CC):** La realización y experimentación de actividades físicas es muy favorable para fomentar valores tales como el respeto, la cooperación y trabajo en el equipo y la igualdad, además de facilitar la integración de todo el alumnado. Además, el estar sometido a reglamentos que rigen al deporte contribuye también a la aceptación de los diferentes códigos de conducta propios de una sociedad, proporcionando herramientas para facilitar un buen clima de convivencia.
- ✓ **Competencia emprendedora (CE):** Gracias al modelo utilizado, otorgamos al estudiante aspectos de organización de los diferentes grupos y el trascurso de la competición, además de la planificación de diferentes actividades para la mejora y rendimiento de su propio grupo; básicamente le damos el protagonismo que se merece. Todo ello, sumado a que cada miembro del grupo ejercerá un rol diferente, cuya contribución será igual de importante que la de los demás.
- ✓ **Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC):** Al tratar un tema poco conocido en la sociedad como son los deportes alternativos, se favorece la valoración crítica de otros deportes y juegos más tradicionales y/o alternativos y su consideración como parte de un patrimonio cultura, además de favorecer la exploración y utilización de las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento como fuente de desarrollo personal.
- ✓ **Competencia plurilingüe (CP):** Se trabajará vocabulario específico propio del deporte inventando, relacionándolo con el material y también realizarán actividades y trabajos donde prime el uso de otro idioma.

SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos son conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas. Son una herramienta que sirve de base sobre la cual se evalúa el rendimiento de los estudiantes en las diferentes áreas, además de ayudar al profesorado a diseñar situaciones de aprendizaje y a su vez facilitar al estudiantado la adquisición de las competencias específicas y clave que se han tratado anteriormente. En el Decreto 107/2022, aparece la estructura y organización de estos saberes básicos, dividiéndose en 6 bloques, y a su vez en diferentes subbloques. En la unidad didáctica a tratar los **saberes básicos** presentes son los siguientes:

Bloque 3. Resolución de problemas en situaciones motrices.

Subbloque 3.1. Capacidades condicionales.

- Actividades y juegos de resistencia aeróbica, fuerza general y flexibilidad.
- Ejercicios específicos de resistencia, tonificación y flexibilidad (ROM).

Subbloque 3.2. Juegos y deportes.

- Individuales.
- Colectivos.
- Adversario.
- Fundamentos técnicos deportivos.
- Fundamentos tácticos deportivos.
- Pensamiento estratégico.

Bloque 4. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

Subbloque 4.1. Habilidades sociales.

- Estrategias de resolución de conflictos: autonomía emocional.

Subbloque 4.2. Gestión emocional.

- El estrés.

Bloque 5. Manifestaciones de la cultura motriz.**Subbloque 5.2. Deporte como manifestación cultural****Grupo 1. El deporte como manifestación cultural**

- Consumo responsable en el ámbito de la actividad física y el deporte: capacidad crítica y seguridad personal.

Grupo 2. El deporte inclusivo y adaptado.

- Diversidad funcional física, psíquica y sensorial.
- Entidades próximas.
- Acontecimientos deportivos.
- Práctica y concienciación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Un criterio de evaluación se define como un conjunto de parámetros establecidos utilizado para valorar el grado de adquisición de los conocimientos, destrezas, actitudes y competencias en relación con los objetivos establecidos en cada materia. Los criterios de evaluación también vienen recogidos en el Decreto 107/2022, y los que se utilizarán para evaluar las competencias asociadas a esta unidad didáctica son los siguientes:

CE 2	2.1. Participar activamente y colaborar en la organización de juegos y actividades físico-deportivas favoreciendo el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo.
	2.2. Resolver con éxito diferentes situaciones reales de competición y cooperación a través de la aplicación de habilidades motrices específicas y de estrategias, por medio del fomento de la autogestión de la práctica de la actividad física y deportiva.
	2.3. Valorar críticamente los aspectos culturales y sociales que rodean el fenómeno deportivo tomando conciencia de sus valores positivos y de los aspectos que generan desigualdad en diferentes contextos de actuación.
CE 5	5.1. Escoger en función de su idoneidad los recursos tecnológicos relacionados con la actividad, el deporte y la salud, evaluando las fuentes de información e innovación.
	5.2. Diferenciar las fuentes de información y de contenido digital relevantes y fiables relacionadas con los saberes de la materia, actualizando las estrategias de investigación y organización de la información y la manera de interacción, netiqueta.
	5.3. Producir contenidos relacionados con la actividad física y la salud en diferentes formatos digitales, integrando la información de manera crítica y participando colaborativamente en los escenarios de comunicación y aprendizaje.

Estos criterios se concretan en descriptores en los instrumentos creados para evaluar en cada fase o momento de la evaluación. De esta manera, se facilita la valoración del grado de consecución de los instrumentos de evaluación y, con ello, de las competencias específicas.

METODOLOGÍA

Según el Decreto 107/2022, la metodología en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) se tiene que basar en el aprendizaje competencial, es decir, en el desarrollo de competencias clave que ya hemos mencionado; en la atención a la diversidad, adaptándose a todas las necesidades individuales de cada alumno; en fomentar la participación activa favoreciendo un aprendizaje activo y significativo y en una evaluación formativa y sobre todo continua. En consonancia con estas directrices, esta propuesta educativa se fundamenta en un **enfoque metodológico** innovador que combina metodologías activas como el modelo de educación deportiva con el aprendizaje cooperativo y el design thinking, potenciadas por el uso de montajes audiovisuales. La combinación de estas metodologías se adapta a las características del grupo, las necesidades individuales de cada estudiante y los contenidos específicos de la unidad. El objetivo principal es crear un entorno de aprendizaje dinámico, colaborativo y significativo que impulse el desarrollo integral del alumnado. De igual forma, no se descarta utilizar otras **metodologías activas de forma puntual** en las sesiones como el aprendizaje basado en juegos. De esta manera, primará **estilos de enseñanza** que fomentan la disonancia cognitiva del alumnado como es el descubrimiento guiado y la resolución de problemas (Noguera, 1992).

TEMPORALIZACIÓN

La unidad didáctica presentada lleva de la mano la situación de aprendizaje “Más allá del horizonte”, donde se dará a conocer los deportes alternativos en una sociedad muy inmersa en deportes más tradicionales junto con sus correspondientes beneficios tales como el fomento de valores inherentes a estos deportes, la cooperación, el juego limpio, etc. Por ello, se han planteado dos metas o tareas a realizar en esta situación de aprendizaje para conseguir con éxito todo lo que se plantea en esta unidad didáctica. En la **primera tarea** (CE 5) se realizará un vídeo divulgativo por parte del alumnado para concienciar a la sociedad (en este caso, sociedad se entiende como el entorno cercano al centro educativo) la importancia de otros deportes y no solo practicar lo más tradicional, vinculado a una vida activa y saludable. La **segunda tarea** (CE 2) consiste en la exposición y dirección del juego de quiddball a alumnos de 1º ESO dentro del programa TEI (tutoría entre iguales). La **tercera tarea** (CE2) consiste en una competición de quiddball siguiendo el MED. La unidad didáctica se llevará a cabo en el **tercer trimestre**, por ser la climatología más favorable, y así, ayudamos a fomentar el uso del tiempo libre de forma activa y saludable. La **temporalización** de la unidad didáctica será dividida en **10 sesiones** y se distribuirá de la siguiente manera:

- **Presentación de la Unidad/SA y familiarización con el quiddball** (2 sesiones): Se introducirá la UD y se practicarán diferentes juegos con el fin de dar a conocer este juego.
- **Afiliación y pretemporada** (2 sesiones): En esta fase se crearán los equipos y se inscribirán en la temporada a través de la ficha de afiliación, asignándose así todos los roles de cada equipo, para su posterior registro en una base de datos. Además, se realizarán ejercicios de muestra para que el alumnado tenga un repertorio de ejercicios que pueda aplicar de cara a la temporada (ya que alguno de los roles es el de preparador físico y entrenador, y tendrán que diseñar una sesión de entrenamiento relacionado con el juego de quiddball)
- **Temporada** (5 sesiones): Esta fase se divide a su vez en **dos subfases**:
 - **Entrenamiento** (2 sesiones): En estas sesiones se realizará la tarea 2 (exposición del juego a un grupo de 1º ESO).
 - **Competición** (3 sesiones): Constará de una pequeña liga (tarea 3) que se estima llevar a cabo en dos sesiones y una última sesión de playoffs a modo de eliminación (semifinal y final).
- **Evento final** (1 sesión): Se realizará una sesión masiva de feedback y se hará entrega de los diferentes premios establecidos previamente a la competición, premiando tanto rendimiento como valores demostrados por cada equipo. Se publicarán los **vídeos** (tarea 1) previamente creados por cada equipo y se procederá a una visualización de todos ellos y la **coevaluación**.

5. Conclusión

En **conclusión**, se ha propuesto por un lado la creación de un juego alternativo inventado con el fin de acaparar el tiempo libre de ocio, huyendo así de las malas costumbres que están generando los dispositivos electrónicos y nuevas tecnologías.

Por otro lado, se ha propuesto una unidad didáctica de deportes alternativos para cualquier tipo de alumnado que curse la Educación Secundaria Obligatoria dentro del marco normativo tanto a nivel estatal como a nivel autonómico en la Comunidad Valenciana.

Ateniendo a la revisión bibliográfica, la **fortaleza** de esta propuesta son los beneficios que supone la práctica de los deportes alternativos, tales como la motivación intrínseca del alumnado, fomento de valores, cooperación, igualdad, respeto, entre otros muchos.

Gran parte de los objetivos de esta UD residen en el fomento de una vida activa y saludable a través de la práctica de actividades físico deportivas y también a la concienciación de una sociedad muy estigmatizada por los deportes más tradicionales, siendo la mayoría de estos nuevos deportes rechazados o dejados de lado por ese fuerte arraigo que se arrastra generación tras generación.

Por último, como **prospectiva futura**, se propone llevar a cabo esta unidad didáctica para comprobar su efectividad como herramienta pedagógica. En caso de tener una tasa de efectividad elevada, estamos ofreciendo más instrumentos a los profesionales de la actividad física y del deporte para garantizar una educación con éxito, que a su vez se traduce en vidas más activas y saludables, un aspecto que con las nuevas tecnologías estamos perdiendo cada vez más.

6. Bibliografía

- Arribas Cubero, H. (2004). Actividades físicas, ocio y educación: el valor de las actividades físicas recreativas. En Monteagudo, M. J. & Puig, N. (Eds.), *Ocio y deporte. Un análisis multidisciplinar* (pp. 195-210). Universidad de Deusto, Bilbao, España.
- Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 22.
- Carballosa Manresa, O. L., Maya Carballosa, L. L., & Navarro Soto, G. C. (2017). Proyecto de actividades físico-recreativas para el aprovechamiento del tiempo libre en niños de 10-12 años. *Universidad Y Sociedad*, 9(5), 35-38. Recuperado de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/708>
- Decreto 107/2022, de 5 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*, 9403, de 11 de agosto de 2022. https://dogv.gva.es/portal/ficha_disposicion_pc.jsp?sig=007306/2022&L=1
- Giménez, F. J. (2003). *El Deporte en el marco de la Educación Física*. Sevilla: Wanceulen.
- González-Cutre, D., Jiménez-Loaisa, A., Abós, A., & Ferriz, R. (2021). Estrategias motivacionales para incluir novedad y variedad en educación física. En L. García (Ed.), *Cómo motivar en Educación Física. Aplicaciones prácticas para el profesorado desde la evidencia científica* (pp. 99-116). Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Hernández, J. M. (2007). El valor pedagógico de los deportes alternativos. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 114.
- Hernández Vázquez, M., & Gallardo Guerrero, L. (1994). Marco conceptual: las actividades deportivo-recreativas. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 37, 58-67.
- Jiménez, J. (2010). Los juegos y deportes alternativos en educación física. *Revista Digital Enfoques Educativos*, 67, 142-151.

- Lara, A. J., & Cachón, J. (2010). Kinball: los deportes alternativos en la formación del/la docente de educación física. En *CiDd: II Congrés Internacional de Didàctiques 2010*, Girona: Universitat de Girona.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2020). *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Martos, P. (2002). *El sistema turístico-deportivo de las estaciones de esquí y montaña españolas*. Granada: Editorial Universidad de Granada.
- Menescardi, C., & Villarrasa-Sapiña, I. (2022). Alternative sports and their influence on the students' motivation: An experience in Secondary Education. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades*, 11(4), 1-9. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3844>
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Pérez Sánchez, A. (2003). *Recreación: fundamentos teóricos-metodológicos de la recreación*. La Habana: ISCF.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 76, de 30 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-4975>
- Requena, Ó. (2008). Juegos alternativos en educación física: flag football. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 4.
- Romero, S. (2004). Padres, deporte y educación. En *Libro del III Congreso Nacional de Deporte en Edad Escolar* (pp. [números de páginas]). Patronato Municipal de Dos Hermanas.

7. Anexos

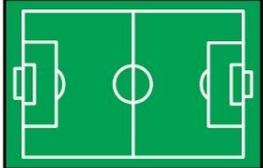
Anexo I. Infografía: Quiddball.

QUIDDBALL

¿Cómo jugar?

El quiddball es un deporte inventado el cual combina balonmano y quidditch. El objetivo principal es introducir un balón dentro de los diferentes aros del rival repartidos por dentro de su área.

20-45 m de anchura



40-65 m de longitud

PUNTUACIÓN

1 punto

→

2 puntos

→

+1 punto

→

WIN

Si introduces el balón en el aro de mayor tamaño

Si introduces el balón en los aros de menor tamaño

Si el cazador puntúa

Gana quien tenga mas puntos

¿CÓMO SE JUEGA?



Cada equipo tiene que introducir el balón dentro de los aros rivales tocando previamente unos conos situados en el centro del terreno de juego con el grito “Quiddball”. Solo el golpeador puede realizar este gesto.

Los lanzamientos deberán de ser de fuera del área, siendo el guardián el único que puede defender y entrar al área.

NO se permite dar más de 3 pases con el balón, solo puede botar y avanzar el cazador

NO se permite robar el balón de la mano, únicamente se robará en acciones aéreas

Si el buscador consigue tocar el cono con la pelota dorada, ¡ganas el encuentro automáticamente!

ROLES DEL EQUIPO

- Guardián 
- Golpeador 
- Cazador 
- Buscador 



EQUIPAMIENTO

- Aros de diferentes tamaños
- Balones de balonmano 
- Pelota de tenis
- Conos
- Petos 

CREADO POR:
FRANISCO TOMÁS
ROCAMORA HURTADO
4ºCAFD



Anexo II. Tabla Resumen Situación De Aprendizaje “Más Allá Del Horizonte” (1)

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024			ÁREA/MATERIA: Educación Física				NIVEL Y GRUPO: 4º ESO		NÚM. DE SESIONES: 10		
TEMPORALIZACIÓN											
septiembre	octubre	noviembre	diciembre	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio		
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE NÚMERO 3	TÍTULO: “Más allá del horizonte”					CONTEXTO: Etapa adolescente, en torno a los 16 años, donde personas con estas características disponen de mucho tiempo libre, y por ende de ocio. El problema viene cuando no se ocupa bien ese ocio, ya que cada vez es mayor la tendencia de no realizar actividad física y estar adicto a las nuevas tecnologías, es por ello que es la edad ideal para concienciar de este problema y que los adolescentes se den cuenta del error que están cometiendo al dejar el deporte, y por tanto su salud en un segundo plano.					
	DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN Viene dado un poco de la mano con el contexto, y es el problema que existe a día de hoy sobre el sedentarismo, la poca ocupación del tiempo libre con el deporte y el excesivo uso de las nuevas tecnologías. El deporte y la actividad física tienen un enorme repertorio de beneficios que ofrecer a las personas, en concreto a los adolescentes, y es por ello que buscamos concienciar tanto a alumnos como al resto de su círculo, para promover hábitos saludables en todas las personas. Por ello, a través de esta situación de aprendizaje se busca la visibilizar juegos alternativos para ocupar el ocio y tiempo libre, juegos que prácticamente no necesitan de material, y que solo con el entorno y un par de útiles se pueden practicar, promoviendo la vida activa y luchando contra el sedentarismo creciente en este último siglo.					RELACIÓN CON LOS RETOS DEL S. XXI Y CON LOS ODS Retos S.XXI: ➤ Desarrollo de habilidades sociales. ➤ Mayor inclusión y diversidad. ➤ Fomento de la creatividad. ➤ Fomento de la salud y el bienestar. ➤ Evitar ansiedad tecnológica. ➤ Fomento de cooperación entre familiares e iguales. ODS: ➤ ODS 3: Salud y bienestar. ➤ ODS 4: Educación de calidad. ➤ ODS 10: Reducción de las desigualdades.					
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ✓ Competencia específica número 2: Resolver con éxito diferentes retos y situaciones motrices a través de propuestas físicas y deportivas específicas aplicando las técnicas, tácticas y estrategias de juego adecuadas. ✓ Competencia específica número 5: Seleccionar y hacer un uso crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación como facilitadoras de la actividad física y de una vida activa y saludable.					CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2.1. Participar activamente y colaborar en la organización de juegos y actividades físico-deportivas favoreciendo el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo. 2.2. Resolver con éxito diferentes situaciones reales de competición y cooperación a través de la aplicación de habilidades motrices específicas y de estrategias, por medio del fomento de la autogestión de la práctica de la actividad física y deportiva. 2.3. Valorar críticamente los aspectos culturales y sociales que rodean el fenómeno deportivo tomando conciencia de sus valores positivos y de los aspectos que generan desigualdad en diferentes contextos de actuación. 5.1. Escoger en función de su idoneidad los recursos tecnológicos relacionados con la actividad, el deporte y la salud, evaluando las fuentes de información e innovación. 5.2. Diferenciar las fuentes de información y de contenido digital relevantes y fiables relacionadas con los saberes de la materia, actualizando las estrategias de investigación y organización de la información y la manera de interacción, netiqueta. 5.3. Producir contenidos relacionados con la actividad física y la salud en diferentes formatos digitales, integrando la información de manera crítica y participando colaborativamente en los escenarios de comunicación y aprendizaje.					
	SABERES BÁSICOS					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque 3. Resolución de problemas en situaciones motrices. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Subbloque 3.1. Capacidades condicionales. ▪ Subbloque 3.2. Juegos y deportes. ▪ Bloque 4. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Subbloque 4.1. Habilidades sociales. ▪ Subbloque 4.2. Gestión emocional. ▪ Bloque 5. Manifestaciones de la cultura motriz. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Subbloque 5.2. Deporte como manifestación cultural. Grupo 1 y 2. 					

Anexo II. Tabla Resumen Situación De Aprendizaje “Más Allá Del Horizonte”. (2)

ORGANIZACIÓN	SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES / DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO S1. Presentación UD y familiarización con el quiddball. S2. Familiarización con el quiddball. S3. Afiliación y pretemporada. S4. Afiliación y pretemporada. S5. Entrenamiento. S6. Entrenamiento. S7. Competición. S8. Competición. S9. Competición. S10. Evento final.	EVALUACIÓN Ev. Inicial: Circuito de habilidad por parejas. Ev. Procesual: Complimentación de hoja de afiliación y lista de control del equipo rival. Ev. Final: Circuito de habilidad por parejas, autoevaluación de rendimiento en partidos.	MEDIDAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL II <ul style="list-style-type: none"> • Metodologías: MED, estilos cognitivos, técnicas de indagación y estrategia global. • Agrupamientos: aleatorios y mixtos. • Recursos materiales: balones de balonmano, pelota de tenis, conos, aros y petos. • Recursos organizativos: Punto de referencia para las paradas y organización rápida y efectiva. Las veces que sean necesarias. • Organización de los espacios: Cualquier tipo de espacio, pista polideportiva, campo de fútbol, pista interior, exterior... 	MEDIAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL III Uso de compañeros de clase como tutores para su ayuda y recursos audiovisuales adicionales.	MEDIAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL IV Colaboración con personal externo y profesional permitiendo la práctica del deporte a estos alumnos.
	Aprendizaje accesible				
	Motivación <ul style="list-style-type: none"> ❖ Accesibilidad emocional. ❖ Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. ❖ Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. ❖ Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. ❖ Promueve la autorregulación y la autoevaluación, negociando con el alumnado la finalidad de la SA y compartiendo los instrumentos de evaluación desde el inicio. ❖ Facilita feedback a tiempo para que el alumnado experimente el éxito, tratando los errores antes de valorar el progreso. 	Representación <ul style="list-style-type: none"> ❖ Accesibilidad: física, sensorial y cognitiva. ❖ Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. ❖ Favorece la reflexión y el procesamiento de la información en diferentes niveles. ❖ Proporciona múltiples modelos y pautas de técnicas de autoevaluación. 	Acción y expresión <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento. ❖ Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. 		