



**GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

CURSO ACADÉMICO 2019/2020

**APLICACIÓN DEL MODELO
COMPRESIVO DE INICIACIÓN
DEPORTIVA EN EDUCACIÓN FÍSICA:
UNIDAD DIDÁCTICA DE BÁDMINTON**

**APPLICATION OF THE TEACHING GAMES
FOR UNDERSTANDING MODEL IN
PHYSICAL EDUCATION: TEACHING UNIT OF
BADMINTON**

Autora: Sandra Obeso Díaz

Director: Mikel Pérez Gutiérrez

Septiembre 2020

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

DEDICATORIA

“El éxito es la suma de pequeños esfuerzos repetidos día tras día”

(Robert Collier)

Comienzo esta dedicatoria haciendo homenaje a mi entrenador de bádminton. Él me inculcó principios y valores muy importantes, los cuales he utilizado a lo largo de estos últimos años, tanto en lo académico como en lo deportivo. Los principios y valores de los que hablo son la constancia, la responsabilidad, el trabajo y el sacrificio (CRTS). Muchísimas gracias, Juanki.

Dedico mi Trabajo Fin de Grado a cada una de las personas que me han ayudado, guiado, acompañado, y sobretodo, apoyado en este largo, duro e intenso camino. A pesar de ello, ha sido muy gratificante y enriquecedor.

Primeramente, he de agradecer a mis padres todo lo que han hecho por mí. Sin vosotros no lo hubiera logrado. Gracias por darme la oportunidad de estudiar una carrera. Pero sobretodo gracias a ti, mamá. Gracias por todo lo que me has ayudado, desde Educación Primaria hasta la Universidad. Me has enseñado a luchar por mis sueños y a no rendirme nunca a pesar de las dificultades.

No me quiero olvidar de ti, abuelo. Has estado muy pendiente de mí estos cuatro años de carrera, tanto en los buenos como en los malos momentos, dándome todo tu apoyo. Gracias.

Por último, hago mención a la academia Piedad Agüeros por toda la ayuda que me habéis brindado a lo largo de todos estos años. Aún recuerdo cuando empecé, fue en segundo de la ESO (Educación Secundaria Obligatoria), como consecuencia de las dificultades que tenía con la asignatura de Matemáticas. Posteriormente, me ayudasteis en Física y Química, en Inglés y en Lengua Castellana y Literatura. Me habéis acompañado y ayudado durante gran parte de mis estudios, y os lo agradezco muchísimo. Gracias Justo, Piedad, José, Virginia, Juan y Gonzalo.

Gracias por estar ahí.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco toda la ayuda recibida por parte de mi tutor del Trabajo Fin de Grado, Mikel Pérez Gutiérrez. Gracias por sus consejos y recomendaciones, siendo una parte muy importante para la realización del presente trabajo. Además, agradezco enormemente la posibilidad que me dio para hacer el Trabajo Fin de Grado de un tema que me apasiona, como es el bádminton. Para mí ha sido todo un reto aplicar el modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU) al bádminton.

Asimismo, agradezco al personal de la biblioteca de la Universidad de Cantabria (UC) todo el material que me han proporcionado para la realización del Trabajo Fin de Grado.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS	3
ÍNDICE GENERAL	4
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE IMÁGENES	7
ÍNDICE DE FIGURAS	8
RESUMEN	9
PALABRAS CLAVE:.....	9
ABSTRACT	10
KEYWORDS:	10
INTRODUCCIÓN	11
Capítulo 1. Marco teórico	13
1. El modelo pedagógico Teaching Games for Understanding.	13
1.1. Historia.....	13
1.2. Definición.....	16
1.3. Objetivo.....	16
1.4. Principios.....	16
1.5. Fases.....	18
1.6. Metodología.....	19
1.7. Características.....	20
2. Fundamentación teórica del bádminton.....	21
2.1. Definición.....	21
2.2. Características.....	21
2.3. Situaciones de juego.....	22
2.4. Principios tácticos.....	23
Capítulo 2. Objetivos	24
Capítulo 3. Metodología	25
1. Búsqueda bibliográfica.....	25

2. Estructura de la unidad didáctica.....	25
Capítulo 4. Resultados	28
1. Primer bloque (apartados generales):	28
1.1. Justificación.	28
1.2. Objetivos de etapa.....	29
1.3. Objetivos de área.....	31
1.4. Contenidos establecidos para cada curso.....	31
1.5. Sujetos por clase. Número y características.	31
1.6. Medidas de atención a la diversidad.	32
1.7. Evaluación.	32
1.8. Aportaciones de los modelos alternativos a las competencias básicas.	33
2. Segundo bloque (apartados específicos):	34
2.1. Introducción: modalidad y etapa/curso a la que se dirige.....	34
2.2. Objetivos didácticos y contenidos.....	34
2.3. Metodología (intervención didáctica).	35
2.4. Agrupaciones.....	36
2.5. Criterios de evaluación y criterios de calificación.	37
2.6. Educación en valores.	38
2.7. Materiales y espacios.	38
2.8. Materiales curriculares para el alumnado.....	39
2.9. Secuenciación y temporalización de las sesiones. Descripción de cada sesión..	39
2.10. Puntos fuertes y puntos débiles.....	46
2.11. Referencias bibliográficas, y páginas web de interés.....	47
Capítulo 5. Conclusiones del TFG	49
BIBLIOGRAFÍA	50
ANEXOS	53
Anexo 1. Fases del Modelo Comprensivo.....	53
Anexo 2. Dimensiones reglamentarias de una pista de bádminton	54
Anexo 3. Volante	55
Anexo 4. Raqueta de bádminton	56
Anexo 5. Golpeos en bádminton	57
Anexo 6. Imágenes de la instalación.....	59

Anexo 7. Tablas de evaluaciones.....	61
Anexo 8. Imágenes de las sesiones.....	66
Anexo 9. Sesión 1 PowerPoint.....	72
Anexo 10. Partidos de bádminton	78
Anexo 11. Preguntas Plickers	81
Anexo 12. Tarjetas con códigos de respuesta Plickers.....	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Instrumentos de calificación	37
Tabla 2. Temporalización de la unidad didáctica	40
Tabla 3. Golpeos fundamentales y específicos en bádminton (Cabello Manrique, Serrano Vílchez & García de la Torre, 1999)	57
Tabla 4. Clasificación de los golpeos fundamentales (Cabello Manrique, 2000)	58
Tabla 5. Resumen de la utilización táctica, de forma básica y general, de los golpeos en las distintas modalidades (Cabello Manrique, 2000)	58
Tabla 6. Ficha registro diario	61
Tabla 7. Escala de apreciación	62
Tabla 8. Rúbrica de evaluación escala de apreciación	62

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Ubicación y distancia entre el CEIP José María de Pereda y el Pabellón Municipal la Habana Vieja	59
Imagen 2. Exterior del Pabellón Municipal La Habana Vieja	59
Imagen 3. Interior del Pabellón Municipal La Habana Vieja.....	60
Imagen 4. Sesión 2: Jugamos al espacio libre	66
Imagen 5. Sesión 2: Vaciar la pista.....	66
Imagen 6. Sesión 3: ¡Atrápalo si puedes!	67
Imagen 7. Sesión 3: ¡Atrápalo si puedes (variante 1)!	67
Imagen 8. Sesión 3: Estudio de caso (situación 1)	68
Imagen 9. Sesión 3: Estudio de caso (situación 2)	68
Imagen 10. Sesión 3: Estudio de caso (situación 3)	69
Imagen 11. Sesión 4: Norte-Sur	69
Imagen 12. Sesión 5: ¡Pasa si te atreves!.....	70
Imagen 13. Sesión 5: Partidos de individual	70
Imagen 14. Sesión 5: Partidos de dobles.....	71
Imagen 15. Gideon/Sukamuljo (INA) VS Endo/Watanabe (JPN).....	78
Imagen 16. Carolina Marín (ESP) VS Tai Tzu Ying (TPE).....	79

Imagen 17. Chou Tien Chen (TPE) VS Viktor Axelsen (DEN)80

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Fases del Modelo Comprensivo (Devís, J. & Peiró, C., 1992).....53

Figura 2. Dimensiones reglamentarias de la pista de bádminton (Federación Internacional de Bádminton – IBF, 1999)54

Figura 3. Partes del volante (Fernández Martínez, Rivas Corral, López Gutiérrez, Pérez Cortés & Ramírez Jiménez, 2005)55

Figura 4. Partes de la raqueta (Fernández Martínez, Rivas Corral, López Gutiérrez, Pérez Cortés & Ramírez Jiménez, 2005)56

RESUMEN

En el presente Trabajo Fin de Grado se ha elaborado una propuesta de unidad didáctica, para el área de Educación Física, sobre el bádminton mediante la implementación del modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU) para los discentes de quinto curso de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Cantabria. Por consiguiente, se efectuó una búsqueda bibliográfica en las bases de datos Dialnet y Google Scholar de los términos “Badminton + Teaching Games for Understanding” y “Bádminton + Modelo Comprensivo”. Asimismo, cabe destacar que la unidad didáctica se ha realizado siguiendo la estructura propuesta por Méndez Giménez y Fernández-Río (2011). Como consecuencia se ha elaborado una unidad didáctica que consta de seis sesiones en las que se trabaja el principio táctico de ocupación racional del espacio. Comenzando con una sesión teórica sobre el bádminton. Seguidamente en las sesiones dos, tres, cuatro y cinco, a través de la ejecución de diversos juegos modificados, los discentes aprenderán a aplicar dicho principio táctico. Por último, en la sesión seis se evaluarán los conocimientos adquiridos mediante la plataforma Plickers. En conclusión, el presente Trabajo Fin de Grado expone una propuesta de unidad didáctica novedosa que relaciona el modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU) y el bádminton.

PALABRAS CLAVE:

Unidad didáctica, Educación Física, Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva, bádminton.

ABSTRACT

In this Final Degree Project, a teaching unit proposal has been prepared for the Physical Education area. It is based on badminton through the implementation of the Teaching Games for Understanding (TGfU) model for students in the fifth year of Primary Education in the autonomous community of Cantabria. Therefore, a bibliographic search of the terms "Badminton + Teaching Games for Understanding" and "Badminton + Comprehensive Model" was performed in the Dialnet and Google Scholar databases. It should be noted that the teaching unit has been carried out following the structure proposed by Méndez Giménez and Fernández-Río (2011). Consequently, there has been developed a teaching unit comprised of six sessions in which the tactical principle of rational space occupation is developed. It starts with a theory session on badminton. Then in sessions two, three, four and five, students learn to apply this tactical principle through the execution of various modified games. Finally, in session six, the knowledge acquired is evaluated through the Plickers platform. In conclusion, this Final Degree Project presents a proposal for an innovative teaching unit that relates the Teaching Games for Understanding (TGfU) model and badminton.

KEYWORDS:

Teaching unit, Physical Education, Teaching Games for Understanding (TGfU), badminton.

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado (TFG) es la última asignatura del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Universidad de Cantabria (UC). La asignatura es obligatoria y tiene un valor de 6 créditos ECTS. Siendo el último de los requisitos para la obtención del título de Graduada en Magisterio en Educación Primaria, con especialidad en Educación Física. Este trabajo es elaborado por una alumna de cuarto de carrera, bajo la línea temática de *“Didáctica de la Educación Física”*.

Desde un primer momento tuve claro abordar en el Trabajo Fin de Grado la temática del bádminton, debido a que es un deporte que me apasiona y al cual estoy vinculada desde hace muchos años. Soy entrenadora de bádminton de nivel I a nivel nacional e internacional. Además, durante muchos años he competido a nivel nacional. Entre mis mayores logros destaca el tercer puesto obtenido en el Campeonato de España S19, celebrado en Huesca (Aragón) en el año 2016.

He elegido realizar el Trabajo Fin de Grado en torno a este deporte porque en los últimos años ha experimentado un incremento significativo del número de licencias, tanto a nivel autonómico como nacional. Curiosamente se debe a los resultados obtenidos por Carolina Marín. Marín es la mejor jugadora española de la historia, siendo capaz de adentrarse en un deporte dominado históricamente por los asiáticos. Logró la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Río de Janeiro 2016. Además, ha sido tres veces campeona del mundo, en 2014, 2015 y 2018. Y cuatro veces campeona de Europa, en 2014, 2016, 2017 y 2018.

Asimismo, la práctica del bádminton tiene efectos positivos, tanto físicos como psicológicos. Gracias al bádminton mejoramos la coordinación, la resistencia, la fuerza, la agilidad, la velocidad de reacción, el equilibrio, las capacidades visuales y la capacidad pulmonar.

Teniendo en cuenta sus beneficios y su auge en los últimos años, este deporte puede ser adecuado para los discentes del tercer ciclo de Educación Primaria, debido a que trabaja globalmente las capacidades físicas básicas y las habilidades motrices.

Este trabajo es una nueva aportación para la comunidad científica, concretamente en el ámbito de la Educación Física, debido a que nunca se había realizado una unidad didáctica que relacione exclusivamente el modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU) y el bádminton.

El trabajo se divide en cinco capítulos. En el primer capítulo se recoge el marco teórico. En él, se expone la historia, definición, objetivo, principios, fases, metodología y características del modelo Teaching Games for Understanding; además de la definición, objetivo, características, situaciones de juego y principios tácticos del bádminton. Sigue el capítulo de los objetivos, en el cual se refleja el interés del presente Trabajo Fin de Grado (TFG). El tercer capítulo recoge la metodología utilizada para el progreso del estudio. En el cuarto capítulo se muestra la unidad didáctica dividiéndose en dos bloques: apartados generales y apartados específicos, cada uno de ellos cuenta con diversos subapartados. En el quinto capítulo se enumeran y explican las principales conclusiones, las limitaciones del trabajo y las futuras líneas de investigación. Concluye el presente Trabajo Fin de Grado con los apartados de bibliografía y anexos.

Capítulo 1. Marco teórico

En el presente capítulo se van a abordar y explicar los términos más importantes de este Trabajo Fin de Grado, comenzando por la teoría del modelo Teaching Games for Understanding y finalizando con una breve fundamentación teórica sobre el bádminton.

1. El modelo pedagógico Teaching Games for Understanding.

Primeramente, es de interés definir qué es un modelo de enseñanza. Un modelo de enseñanza, según Joyce & Weil en 1985 (citado por Gutiérrez Andrade, 2016, p.5), “*es un plan estructurado que puede usarse para configurar el currículum, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza*”. Asimismo, según Martínez en 2004 (citado por Gutiérrez Andrade, 2016, p.5), debe contener “*una serie de dimensiones consecutivas: concepción del aprendizaje, concepción del hombre, concepción de la cultura, estrategias para alcanzar sus intenciones, medios para potenciar esas estrategias, y vías de interpretación para adecuar-modificar lo anterior a los contextos*”. En otras palabras, entendemos el modelo de enseñanza como la representación teórica, la cual posteriormente se llevará a la práctica.

1.1. **Historia.**

El modelo Teaching Games for Understanding (TGfU) nace en el curso académico 1972/1973 gracias al trabajo realizado por Bunker y Thorpe, dos profesores del Departamento de Educación Física y Ciencias del Deporte de la Universidad de Loughborough (Reino Unido), como consecuencia de “*los problemas y las dificultades que habían encontrado en sus experiencias profesionales con la enseñanza de los juegos deportivos*” (Sánchez Gómez, Devís Devís & Navarro Adelantado, 2014, p.198). Entre los problemas y las dificultades destacaban, la escasa motivación de los estudiantes por el trabajo enfocado exclusivamente en aspectos técnicos, la insuficiente competencia técnica de los estudiantes para resolver situaciones reales del juego y la escasa mejora que experimentaban los discentes menos hábiles.

Bunker y Thorpe, insatisfechos, decidieron investigar sobre un enfoque alternativo para mitigar las deficiencias que habían encontrado en la enseñanza de los juegos deportivos. Inicialmente, fueron influenciados por Allan Wade, Eric Worthintong y Stan Wigmore, profesores de la Universidad de Loughborough, como consecuencia de que ellos también habían considerado necesario repensar la enseñanza de los juegos deportivos (Sánchez Gómez, Devís Devís & Navarro Adelantado, 2014). Entre sus ideas destacaban *“la utilización de juegos reducidos o minijuegos, los principios de juego para organizar la enseñanza y la facilitación de la ejecución a los alumnos menos hábiles a través de adaptar el equipamiento con el que se realizan las prácticas”* (Gutiérrez Andrade, 2016, p.10).

Igualmente, Bunker y Thorpe tuvieron otros referentes, los cuales provenían de la bibliografía literaria sobre iniciación deportiva y juegos con mayor impacto en aquella época, como fueron Mauldon y Redfern, Morris y Sleaf (Sánchez Gómez, Devís Devís & Navarro Adelantado, 2014). Según Sánchez Gómez, Devís Devís & Navarro Adelantado (2014), el influjo literario de Mauldon y Redfern, Morris y Sleaf condicionó notoriamente al modelo Teaching Games for Understanding, debido a que manifestaron que el juego era un elemento indispensable en el naciente enfoque, asimismo argumentaron que el modelo favorecía positivamente al incremento de la motivación de los discentes, junto con su deseo natural por jugar. Igualmente, defendieron que el modelo contribuía al aprendizaje de la lógica interna de los juegos deportivos.

Posteriormente, a estas influencias hay que añadir las ideas de tres autores más, como fueron Morrison, Schmidt y Almond. En primer lugar, la idea que cogieron de Morrison fue el fomento de la implicación cognitiva de los discentes en la resolución de problemas tácticos. En segundo lugar, por medio de Schmidt y su Teoría del Esquema, se dieron cuenta de que era necesario proporcionar a los estudiantes abundantes situaciones modificadas de los juegos deportivos para favorecer la asimilación de principios tácticos y el aprendizaje motor. Finalmente, Almond, a partir de 1979, influyó notoriamente a Bunker y Thorpe, como consecuencia de que comenzó a trabajar con ellos en el nuevo modelo (Sánchez Gómez, Devís Devís & Navarro Adelantado, 2014).

A principios de los años ochenta, Almond, Bunker y Thorpe, publicaron su primer artículo, concretamente en la revista *Bulletin of Physical Education*, en él exponían las bases y las características del modelo (Sánchez Gómez, Devís Devís & Navarro Adelantado, 2014). Por medio de esta primera publicación, el modelo Comprensivo comenzó a expandirse.

El modelo Comprensivo logró su mayor impacto a nivel internacional entre finales del siglo XX y principios del siglo XXI, gracias al trabajo realizado por un grupo de expertos de universidades de Francia, Australia y América del Norte (Sánchez Gómez, Devís Devís & Navarro Adelantado, 2014). Como consecuencia de la difusión internacional del modelo, surgieron múltiples variantes de él, entre las que destacan: *Tactical Games Model* en Estados Unidos, *Games Sense* y *Play Practice* en Australia, *Tactical Decision Learning Model* en Francia y *Concept based Games* en Singapur (González González de Mesa, Cecchini Estrada, Fernández-Río & Méndez Jiménez, 2007).

En España, el momento álgido del modelo Teaching Games for Understanding (TGfU) fue en 1996, con motivo de la publicación del trabajo desarrollado por Devís y Sánchez (Sánchez Gómez, Devís Devís & Navarro Adelantado, 2014). En él, los autores diferencian entre dos modelos alternativos de enseñanza: modelos verticales y modelos horizontales.

Finalmente, en los últimos años, según Lodewyk (2015; citado en Fernández-Río, Calderón, Hortigüela Alcalá, Pérez-Pueyo & Aznar Cebamanos, 2016), el modelo Teaching Games for Understanding ha experimentado una beneficiosa extensión, implantándose inclusive en los planes de estudio universitarios de formación inicial de maestros.

Asimismo, algunos docentes que han implementado este modelo han percibido resultados positivos (Díaz del Cueto, Hernández & Castejón, 2014). En cambio, otros son los que manifiestan que para implementar el modelo Teaching Games for Understanding (TGfU) en sus clases han precisado de un conocimiento muy exhaustivo de la práctica deportiva, debido a que es necesario realizar modificaciones durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (González Villora, Gil Madrona, Contreras Jordán & Pastor Vicedo, 2008; Díaz del Cueto, & Castejón, 2011; Sánchez Gómez, Devís Devís & Navarro Adelantado, 2014).

1.2. **Definición.**

El modelo Teaching Games for Understanding (TGfU) es un modelo de enseñanza alternativo que tiene origen en los planteamientos propuestos por Bunker y Thorpe (Casillas Otal, 2014).

En nuestro idioma, el modelo Teaching Games for Understanding (TGfU), es entendido como modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (Robledo Cacho, 2018), y se basa, principalmente, en premisas relacionadas con el aprendizaje constructivista, el aprendizaje cognitivo y el aprendizaje situado.

El modelo Teaching Games for Understanding (TGfU) rechaza los modelos de enseñanza tradicionales, basados en la enseñanza de la técnica de manera descontextualizada de las situaciones reales de juego. Por esta razón, el modelo hace énfasis en la toma de decisiones para que el jugador aprenda la lógica interna del juego y sepa resolver las diferentes situaciones que le plantea el juego modificado (Díaz del Cueto & Castejón, 2011).

1.3. **Objetivo.**

El propósito del modelo Teaching Games for Understanding (TGfU) es involucrar cognitivamente a los discentes, con el fin de que logren alcanzar una comprensión global del deporte (Díaz del Cueto & Castejón, 2011; Gutiérrez Andrade, 2016). Por ello, el modelo avanza desde los conocimientos tácticos hasta los conocimientos técnicos. Asimismo, persigue que todos los discentes participen y cooperen, en busca de la decisión más adecuada a cada situación que les plantee.

1.4. **Principios.**

En primer lugar, según Devís y Peiró (1992), para poder implementar el modelo Teaching Games for Understanding (TGfU) es necesario tener en cuenta una serie de principios pedagógicos generales. Asimismo, los principios deben ser tomados como una guía, debido a que pueden ser modificados a lo largo de las sesiones dependiendo de las características de cada grupo. Dichos principios son:

- 1) Principios para la elaboración de juegos modificados: Los elementos que pueden ser transformados en los juegos modificados son el material, el equipamiento, el área de juego y las reglas.
- 2) Principios tácticos de las distintas formas de juegos deportivos: Los juegos deportivos poseen principios tácticos de ataque y defensa. Asimismo, los juegos modificados, derivados de los juegos deportivos, contienen roles de ataque y defensa para trabajar dichos principios tácticos.
- 3) Principios para la progresión de los juegos modificados: Los juegos modificados se pueden comenzar a utilizar con discentes de entre diez y once años. Se comienza por los juegos modificados más sencillos, incrementando progresivamente la dificultad. Es adecuado empezar por los juegos de blanco y diana, y finalizar con los juegos de invasión.
- 4) Principios para la mejora de los juegos modificados: Para la mejora de los juegos modificados es imprescindible el trabajo colaborativo entre docentes.
- 5) Principios para el desarrollo de estrategias de comprensión: Inicialmente, para facilitar la comprensión de los juegos deportivos, es más efectivo ejecutarlos agrupando a los discentes en grupos reducidos (1 vs 1, 2 vs 2, 3 vs 3) (Blázquez Bermudo, 1999). Esta estrategia organizativa permite al docente interrumpir el juego, cuando lo estime oportuno, para hacer preguntas a un número reducido de discentes sin detener la actividad del resto.
- 6) Principios relacionados con la evaluación de los alumnos: Para la evaluación de los discentes, según Blázquez Bermudo (1999), un buen sistema es posibilitarles a ellos idear y crear nuevos juegos modificados. Asimismo, es necesaria la observación grupal e individual por parte del docente.

En segundo lugar, Cañadas Alonso, García Rubio y Parejo González (2009) nos proporcionan una serie de pautas y principios, de gran utilidad, para el diseño de las sesiones que conforman una unidad didáctica, los cuales son:

- Progresar de lo simple a lo complejo: Las tareas son organizadas de más simples a más complejas. Es decir, se aumenta progresivamente el número de compañeros y oponentes, el número de estímulos, el número de decisiones.
- Generar desequilibrios en las tareas para el trabajo de cada una de las fases de juego: Para favorecer el aprendizaje de habilidades en fase de defensa o de ataque es necesario practicar en las mejores condiciones.
- Trabajar con oposición, en situaciones contextualizadas, favorece la transferencia al juego real. Asimismo, la presencia de oponentes no debe imposibilitar el aprendizaje de los jugadores.
- Trabajo conjunto de táctica y técnica, favorecido por los juegos modificados.
- Utilizar feedback interrogativo para incrementar la dimensión cognitiva de los discentes. En primer lugar, el docente expone el problema a resolver. Seguidamente, hace preguntas para que el discente alcance la/s mejor/es respuesta/s. De esta manera, el alumno logra un aprendizaje más significativo.
- Propuestas lúdicas que supongan un reto. Para ello, será necesario utilizar el juego como medio de enseñanza y aprendizaje, debido a que incrementa la motivación de los alumnos.
- Potenciar aquello que se quiere trabajar. El docente, para conservar el interés de los discentes, debe plantear sistemas de puntuación y objetivos que contribuyan a la motivación.

1.5. **Fases.**

Bunker y Thorpe, distribuyen el modelo Teaching Games for Understanding (TGfU) en torno a seis fases (Fernández-Río, Calderón, Hortigüela Alcalá, Pérez-Pueyo & Aznar Cebamanos, 2016), las cuales son:

- 1) Juego. Presentación del juego, el cual puede ser modificado. El juego permite al docente evaluar el nivel de los estudiantes.
- 2) Apreciación del juego. Se procura que los discentes entiendan las reglas primarias y secundarias del juego. Por un lado, las reglas primarias son

las normas del juego. Por otro lado, las reglas secundarias son el tiempo, el objetivo y el espacio del juego.

- 3) Conciencia táctica. Consiste en reforzar el comportamiento táctico de los jugadores por medio de la reflexión sobre los principios tácticos del juego.
- 4) Toma de decisiones apropiadas. El docente procura que los discentes entiendan las reglas primarias y secundarias del juego. Seguidamente, el discente debe elegir “*qué hacer (comportamiento táctico) y cómo hacerlo (selección de habilidades)*” (Casillas Otal, 2014, p.15).
- 5) Ejecución de habilidades. Los estudiantes aprenden a utilizar las habilidades trabajadas en el contexto de juego.
- 6) Realización. Los alumnos ponen en práctica el juego. Seguidamente, el docente mide el rendimiento de los sujetos, con el objetivo de que estos se conviertan en jugadores eficientes.

1.6. **Metodología.**

Devís y Peiró, en 1995 (Devís Devís & Sánchez Gómez, 1996; Blázquez Bermudo, 1999), introducen en España una variante del modelo Teaching Games for Understanding (TGfU), con el nombre de *Modelo Comprensivo*, que sigue una progresión que consta de tres fases (véase Anexo 1 Figura 1):

- 1) Juegos deportivos modificados: Según sus autores, son juegos globales simplificados derivados de los juegos deportivos, debido a la modificación y transformación de las reglas. Como consecuencia, se aumentan los principios tácticos y disminuyen los principios técnicos y las exigencias físicas, en función de las necesidades que demande el desarrollo del juego (Devís Devís & Sánchez Gómez, 1996; Blázquez Bermudo, 1999).

Los juegos deportivos modificados se clasifican en torno a cuatro grupos: juegos de blanco y diana (bolos o golf), juegos de bate y campo (softbol o béisbol), juegos de cancha dividida o red y muro o pared (voleibol, bádminton, squash, tenis o frontón) y juegos de invasión (baloncesto, fútbol, hockey o balonmano). Con la enseñanza de los juegos deportivos modificados es conveniente seguir un proceso secuencial, no necesariamente lineal, debido a

“que lo que marca la progresión es el concepto de complejidad táctica” (Blázquez Bermudo, 1999, p.115).

- 2) Transición: Principalmente, esta fase actúa de puente entre la primera y la tercera fase, es decir, entre los juegos deportivos modificados y la introducción a los deportes estándar. Asimismo, consta de tres etapas: juegos deportivos modificados, situaciones de juego y minideportes.
- 3) Introducción a los deportes estándar: En ella, se efectúa un tratamiento específico del deporte, además de recordar los aspectos trabajados en la fase anterior, como son, los juegos deportivos modificados, las situaciones de juego y los minideportes.

1.7. **Características.**

Las características del modelo Comprensivo, según Devís y Peiró (1992), son:

- Las prácticas deportivas demandan de un conocimiento práctico, en otras palabras, de saber cómo. El jugador demuestra que sabe hacer algo y además sabe explicar cómo lo hizo.
- Los jugadores experimentan aprendizaje motor por medio de los juegos deportivos. Asimismo, el aprendizaje se centra en la toma de decisiones y en las habilidades de anticipación.
- Utilización de juegos modificados, adaptados a las necesidades de cada grupo, espacio, motivaciones u otras variables.
- Los discentes, bajo el modelo Teaching Games for Understanding, son capaces de entender los juegos deportivos. Como consecuencia, tomarán la/s decisión/es más adecuada/s.
- El modelo presta especial atención a la táctica, la dinámica y el contexto del juego.

2. Fundamentación teórica del bádminton.

En el presente apartado se va a realizar una breve fundamentación teórica del bádminton, comenzando por su definición. A continuación, se explican las características más importantes del bádminton. Seguidamente, se exponen las situaciones de juego. Finaliza el apartado con la enumeración de los principios tácticos, tanto de las modalidades de individual (masculino y femenino) como de dobles (masculino, femenino y mixto), del bádminton.

2.1. Definición.

En primer lugar, el diccionario de la Real Academia Española (RAE) define el bádminton como “*juego parecido al tenis, en el que se lanza un volante en vez de una pelota*”. En otras palabras, el bádminton es un deporte de raqueta, que se juega golpeando un volante.

Los deportes, según Moreno Hernández (1995), se clasifican en dos grupos: deportes individuales y deportes colectivos. El bádminton se incluye dentro de los deportes individuales, concretamente, con oposición debido a que existe una oposición entre dos jugadores (individual masculino y femenino) o dos parejas (dobles masculino, femenino y mixto) en una pista rectangular partida a la mitad por una red (Cabello Manrique, 2000). Igualmente, según Grunenfelder (1998; citado en Cabello Manrique, 2000), también podemos clasificar el bádminton como deporte de adversario, no obstante, las modalidades de dobles se pueden catalogar como deporte de cooperación-oposición.

A nivel competitivo, el bádminton cuenta con cinco modalidades, las cuales son individual (masculino y femenino) y dobles (masculino, femenino y mixto) (Kelzenberg, Wright, Woodward & Borrie, S, 2012).

El objetivo del bádminton es golpear y mantener el volante en el aire, pasándolo por encima de la red, con el propósito de conseguir que caiga en el campo del rival para ganar el punto (Cabello Manrique, 2000).

2.2. Características.

La pista de bádminton mide 13,30 metros de largo por 6,10 metros de ancho (IBF, 1999; Serrano Vílchez, Arce Osuna & Cabello Manrique, 2019)

(véase Anexo 2 Figura 2). Asimismo, he de destacar, que la dimensión de la pista varia en función de la modalidad que juguemos. En las modalidades de individual (masculino y femenino) la pista está limitada por las líneas laterales interiores y la línea de fondo. En cambio, la pista en las modalidades de dobles (masculino, femenino y mixto) está limitada por las líneas laterales exteriores y la línea de fondo (IBF, 1999; Cabello Manrique, 2000).

La red tiene la función de delimitar el espacio de juego, y está sujeta a ambos lados por postes, a 155 cm de altura (IBF, 1999; Serrano Vílchez, Arce Osuna & Cabello Manrique, 2019).

Hay dos tipos de volantes, sintéticos de plástico-nylon y de pluma. Los volantes de plástico-nylon son usados en iniciación, debido a que presentan mayor durabilidad. En cambio, los volantes de pluma están formados por 16 plumas del ala izquierda de los gansos (Cabello Manrique, 2000), las cuales están insertadas en un corcho, y se utilizan con jugadores de cierto nivel, tanto en entrenamientos como en competiciones (véase Anexo 3 Figura 3).

Según la Federación Mundial de Bádminton, cada volante, reglamentario, pesa entre 4,74 y 5,50 gramos (Serrano Vílchez, Arce Osuna & Cabello Manrique, 2019).

Junto con el volante, la raqueta es uno de los elementos más importantes para poder practicar bádminton. En la raqueta se distinguen tres partes, marco, varilla y empuñadura (véase Anexo 4 Figura 4).

Según la Federación Mundial de Bádminton, las raquetas, reglamentarias, miden como máximo 23 centímetros de ancho y 68 centímetros de largo (Serrano Vílchez, Arce Osuna & Cabello Manrique, 2019).

Los partidos de bádminton, en cualquiera de sus modalidades, son al mejor de 3 sets a 21 puntos. Al final de cada set, los jugadores cambian de campo, a excepción del tercer set, debido a que el cambio es a los 11 puntos (Serrano Vílchez, Arce Osuna & Cabello Manrique, 2019).

2.3. **Situaciones de juego.**

En bádminton, según Cabello Manrique (2000), se distinguen dos situaciones de juego, la jugada y el descanso entre jugadas. A lo largo de la

jugada no se producen paradas o interrupciones del juego debido a que el propósito es golpear y mantener el volante en el aire, debido a que la posesión del volante es casi nula o limitada a escasas milésimas de segundo cuando impacta en la raqueta (Cabello Manrique, 2000). En cambio, durante la jugada se producen cinco situaciones diferentes, las cuales son: el saque, la recepción del saque, la construcción del ataque – ataque, construcción de la defensa – defensa y la transición entre ataque y defensa (Cabello Manrique, 2000).

2.4. **Principios tácticos.**

En primer lugar, los principios tácticos de las modalidades de individual (masculino y femenino) (Méndez Giménez & Fernández-Río, 2011) son:

- 1) Mandar el volante al espacio libre, lo más lejos posible del rival.
- 2) Generar que el oponente devuelva el volante con dificultad.
- 3) Mover al rival, sacándolo de la posición base.
- 4) Recobrar rápido la posición base.
- 5) Aprovechar los puntos débiles del rival.
- 6) Proteger los puntos débiles y aprovechar los puntos fuertes.
- 7) Levantar el volante hacia el fondo de pista (con carácter defensivo) cuando nos presionen considerablemente.
- 8) Engañar al rival utilizando fintas, además de pillándolo a contrapié.

En segundo lugar, los principios tácticos de las modalidades de dobles (masculino, femenino y mixto) (Méndez Giménez & Fernández-Río, 2011) son:

- 1) Apoyar al compañero. Para ello, es necesario colocarse en línea, además de jugar de forma coordinada para cubrir, lo mejor posible, la pista.
- 2) Dominar en la red, con el objetivo de ganar el punto.
- 3) Priorizar la precisión antes que la fuerza, con el objetivo de no cometer errores.

Capítulo 2. Objetivos

El objetivo general del presente Trabajo Fin de Grado fue crear una unidad didáctica de bádminton, para 5º de Educación Primaria, basada en el modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU).

Capítulo 3. Metodología

En este capítulo se expone cómo se ha realizado la búsqueda bibliográfica y cómo se ha estructurado la unidad didáctica del presente Trabajo Fin de Grado.

1. Búsqueda bibliográfica.

Se efectuó una búsqueda bibliográfica de documentos relacionados con la temática del presente Trabajo Fin de Grado para descubrir posibles trabajos similares que pudieran fundamentarlo, en Dialnet y Google Scholar.

Los términos introducidos en el buscador de documentos de Dialnet fueron:

1º Badminton + Teaching Games for Understanding.

Surgieron 4 resultados. Acto seguido examiné y leí los documentos, en especial el título, el resumen y la introducción, comprobando que ninguno de ellos estaba relacionado con el tema.

2º Bádminton + Modelo Comprensivo.

No surgió ningún resultado relacionado con el tema.

Por otro lado, los términos introducidos en el buscador de Google Scholar fueron:

1º Badminton + Teaching Games for Understanding.

Surgieron aproximadamente 15.200 resultados, de los cuales examiné y leí los primeros 50 documentos, comprobando que ninguno estaba relacionado con el tema.

2º Bádminton + Modelo Comprensivo.

Surgieron aproximadamente 494 resultados, de los cuales examiné y leí los primeros 35 documentos, comprobando que tan sólo dos trataban parcialmente sobre el bádminton y el Modelo Comprensivo

2. Estructura de la unidad didáctica.

La estructura que se ha utilizado para el desarrollo de la unidad didáctica del presente Trabajo Fin de Grado es la propuesta por Méndez Giménez y Fernández-Río (2011). Dicha estructura se articula en torno a dos bloques.

El primer bloque comprende los apartados generales, iniciando con la justificación, donde se explica y conecta la unidad didáctica con los contenidos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje seleccionados del currículo de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Cantabria. A continuación, localizamos los objetivos de etapa y de área. Seguidamente los contenidos, que serán trabajados, establecidos para el curso de 5º de Educación Primaria. Inmediatamente después el apartado que hace alusión a la cifra y las características de los sujetos de la clase. Asimismo, se concreta el número de discentes de cada sexo y nacionalidad, junto con las adaptaciones curriculares de los mismos. Justo a continuación, se detallarán las medidas de atención a la diversidad que se instaurarán en la unidad didáctica, posibilitando así a todos los discentes poder participar en todas las sesiones. Posteriormente el apartado de la evaluación, en el cuál se concreta de forma general el tipo de evaluación que se implementará para evaluar a los discentes a lo largo de la unidad didáctica; asimismo se determinará su finalidad, los destinatarios, el momento y los instrumentos de evaluación. Por último, se hará alusión a las aportaciones de los modelos alternativos a las competencias clave. Por ello se explicarán las principales características de los modelos pedagógicos que contribuirán a la presente unidad didáctica.

El segundo bloque comprende los apartados específicos, comenzando con la introducción, donde se fijará la modalidad deportiva y precisará la etapa y el curso al que se dirige la unidad didáctica. A continuación, se enumeran los objetivos didácticos que se van a acrecentar y los contenidos que se van a trabajar. Seguidamente, se explicará la metodología adoptada en la presente unidad didáctica, además de cómo el docente la va a implementar. Justo a continuación, el apartado de agrupaciones. En él, se detallarán las diferentes agrupaciones que van a constituirse en cada uno de los juegos que componen la unidad didáctica. Inmediatamente después el apartado que hace alusión a los criterios de evaluación y a los criterios de calificación que serán utilizados, junto con los instrumentos que se han diseñado para evaluar a los discentes. Posteriormente se especificará cómo se va a trabajar la educación en valores a lo largo de la unidad didáctica. Consecutivamente se mencionarán los materiales

y los espacios que serán utilizados en cada una de las sesiones, así como los materiales curriculares para el alumnado. Acto seguido el apartado que hace alusión a la secuenciación y temporalización de las sesiones. Asimismo, en este apartado se explicará cada una de las sesiones que conforman la unidad didáctica. Antes de finalizar este segundo bloque es de interés enumerar y explicar los puntos fuertes y débiles de la unidad didáctica. Finalmente, enumeraremos las referencias bibliográficas utilizadas, así como las páginas web de interés.

Capítulo 4. Resultados

En el presente capítulo se muestra la unidad didáctica, recibe el nombre de “**Iniciación táctica al bádminton**”. Como su nombre indica, con esta unidad didáctica persigo que los discentes se inicien en el aprendizaje de la táctica del bádminton, concretamente en el principio táctico de “*ocupación racional del espacio*”. Consta de seis sesiones, cada una de las cuales tienen una duración de 60 minutos. Está dirigida a los alumnos de 5º curso de Educación Primaria.

La unidad didáctica, siguiendo la estructura propuesta por Méndez Giménez & Fernández-Río (2011), se articula en torno a dos bloques.

El primer bloque engloba los apartados generales de la unidad didáctica, como son, justificación y conexión con el currículum de Educación Física, los objetivos de etapa, los objetivos de área, los contenidos establecidos para cada curso, el número de discentes por clase y cuales son sus características, las medidas de atención a la diversidad, la evaluación y las aportaciones de los modelos alternativos a las competencias básicas.

El segundo bloque incluye los apartados específicos de la unidad didáctica, como son, una breve introducción sobre la modalidad y la etapa/curso a la que se dirige, los objetivos didácticos y los contenidos, la metodología (intervención didáctica), las agrupaciones, los criterios de evaluación y criterios de calificación, la educación en valores, los materiales y los espacios, los materiales curriculares para el alumnado, la secuenciación y la temporalización de las sesiones, junto con la descripción de cada sesión, los puntos fuertes y los puntos débiles, y por último, las referencias bibliográficas y las páginas web de interés.

1. Primer bloque (apartados generales):

1.1. Justificación.

Conforme con el Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículum de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria la presente unidad didáctica, del área de Educación Física, se encuadra en el Bloque 2: Habilidades motrices y salud, que “*hace referencia al tratamiento globalizado de las capacidades físicas básicas y habilidades motrices como fundamento de*

destrezas más complejas en el desarrollo de coordinaciones. Deberá proponer y resolver situaciones-problemas motrices mediante el aprendizaje de estrategias útiles” (Decreto 27/2014, p.360).

Por consiguiente, la unidad didáctica tiene como objetivo principal iniciar a los discentes en el aprendizaje de la táctica del bádminton, concretamente en el principio táctico de ocupación racional del espacio. Por ello, se trabajará el quinto contenido del Bloque 2, llamado *propuesta y resolución de problemas motores*, a través de diversos juegos modificados. Asimismo, la unidad didáctica contribuirá al desarrollo del siguiente criterio de evaluación: 7) *“Progresar en la resolución eficaz de problemas motores mediante la consolidación de estrategias básicas de juego: cooperación, oposición y cooperación-oposición”*. Por último, los estándares de aprendizaje son: 7.1) *“Resuelve situaciones motrices problemáticas tomando decisiones propias o utilizando modelos observados, aplicando para ello las habilidades y destrezas básicas de forma eficaz”*; y 7.2) *“Utiliza estrategias para resolver los problemas que surjan durante la realización de juegos y actividades deportivas de cooperación, oposición y cooperación-oposición: como colaboración, atención, interpretación, anticipación, previsión y trabajo en equipo” (Decreto 27/2014, p.395).*

1.2. Objetivos de etapa.

Conforme con el Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria la presente unidad didáctica adopta como principal objetivo de etapa el undécimo objetivo de Educación Primaria concerniente a velar por el cuidado de la salud y la higiene, aceptar el propio cuerpo y el de los demás, respetar las disimilitudes y utilizar el deporte y la Educación Física como mecanismos para beneficiar al desarrollo personal y social. Con la presente unidad didáctica se persigue involucrar a los discentes en el aprendizaje de un deporte con el propósito de contribuir al desarrollo de hábitos de vida saludables. Asimismo, de forma secundaria se pretende infundir a los discentes hábitos adecuados relativos al cuidado de la salud y la higiene. Por tal motivo, se destina parte del 20% del

registro diario a la autoevaluación de los alumnos a la evaluación de la indumentaria y del neceser (véase Anexo 7 Tabla 6).

Adicionalmente, la unidad didáctica adopta como objetivos secundarios de etapa el primero, segundo, cuarto y decimocuarto objetivos de Educación Primaria. Aludiendo al primer objetivo de Educación Primaria concerniente a saber, entender y valorar los valores y las normas de convivencia, junto con la necesidad de aprender a actuar y comportarse conforme a ellas. Concretamente, en la presente unidad didáctica se proponen diversos juegos y actividades que deben ser resueltos por los discentes de manera cívica. Un ejemplo de actividad es la propuesta en la primera sesión de la unidad didáctica. Los alumnos, de forma consensuada, establecerán las normas de convivencia, higiene y viales (véase Sesión 1). En relación con el segundo objetivo de Educación Primaria referido a fomentar y mejorar hábitos de trabajo, tanto individuales como grupales, de esfuerzo, curiosidad, responsabilidad, interés o iniciativa personal (Decreto 27/2014), en la unidad didáctica se proponen diversos juegos modificados, tanto individuales como grupales. Igualmente, demandan a los discentes la necesidad de esforzarse, ser responsables y tener interés para poder realizar los juegos propuestos. Acorde con el cuarto objetivo de Educación Primaria concerniente a conocer, entender y tolerar las diversas culturas y las disimilitudes entre las personas, la equidad de oportunidades y derechos independientemente del sexo de las personas y la no exclusión de personas con minusvalía (Decreto 27/2014), cabe destacar que el perfil del alumnado del C.E.I.P. José María de Pereda es muy diverso, como consecuencia de las múltiples nacionalidades de los discentes. Por ello, es necesario promover el respeto hacia las diferentes culturas. Asimismo, los juegos modificados propuestos en la unidad didáctica favorecen el establecimiento de agrupamientos heterogéneos. Finalmente, conforme con el decimocuarto objetivo de Educación Primaria referido al fomento de la educación vial y actitudes de respeto que repercutan en la disminución de siniestros de tráfico (Decreto 27/2014), en la primera sesión de la unidad didáctica se establecerán, de forma consensuada, las normas viales que deberán cumplir los discentes

durante los desplazamientos comprendidos entre el C.E.I.P. José María de Pereda y el Pabellón Municipal la Habana Vieja (véase Sesión 1).

1.3. Objetivos de área.

El presente currículo de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Cantabria carece de objetivos propios en el área de Educación Física. Por ello, se ha de tomar como referencia los criterios de evaluación de 5º curso de Educación Primaria del área de Educación Física.

El criterio de evaluación seleccionado corresponde al Bloque 2: Habilidades motrices y salud, el cual es: *“Progresar en la resolución eficaz de problemas motores mediante la consolidación de estrategias básicas de juego: cooperación, oposición y cooperación-oposición”* (Decreto 27/2014, p.395).

1.4. Contenidos establecidos para cada curso.

Tomando como referencia los contenidos que promueve la unidad didáctica y el currículo de quinto curso de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Cantabria, en el área de Educación Física, se va a trabajar el quinto contenido del Bloque 2, referente al aprendizaje de la táctica del bádminton, llamado *“propuesta y resolución de problemas motores”* (Decreto 27/2014, p.395).

1.5. Sujetos por clase. Número y características.

La clase está formada por 14 alumnos, de los cuales 8 son niñas y 6 son niños de diversas nacionalidades, siendo ocho españoles, dos marroquíes, dos rumanos, uno ruso y uno colombiano. Los alumnos tienen entre 10 y 11 años.

En la clase hay dos alumnos que presentan necesidades específicas de apoyo educativo por incorporación tardía al sistema educativo. Ambos se han incorporado al C.E.I.P. José María de Pereda en el mes de octubre. Sus nacionalidades son marroquí y rumana. Para trabajar y mitigar sus dificultades los dos alumnos asisten individualmente tres horas a la semana con los especialistas en Audición y Lenguaje (AL) y Pedagogía Terapéutica (PT). Finalmente, quiero destacar que pese a las dificultades que presentan en varias

áreas, en Educación Física realizan todos los juegos y actividades con normalidad debido a que entienden y comprenden todas las explicaciones.

1.6. Medidas de atención a la diversidad.

A priori, la presente unidad didáctica no contempla medidas de atención a la diversidad, debido a que el grupo de quinto curso de Educación Primaria presenta un excelente desarrollo del lenguaje, motor, cognitivo, moral, afectivo y social. Sin embargo, dos alumnos tienen dificultades con el castellano, como consecuencia de su incorporación tardía al sistema educativo español. Siendo la única modificación que se realizará en las agrupaciones. Los agrupamientos posibilitarán a ambos alumnos trabajar con compañeros de su misma nacionalidad, permitiéndoles poder comunicarse en su lengua de origen cuando no entiendan las explicaciones dadas por el docente.

1.7. Evaluación.

En primer lugar, la evaluación de la presente unidad didáctica según su finalidad o función es sumativa. La evaluación es sumativa debido a que al finalizar la unidad didáctica se procede a evaluar el aprendizaje de los alumnos. Un ejemplo de instrumento de este tipo de evaluación es la prueba de evaluación final que realizarán los discentes individualmente en la última sesión (véase Anexo 11).

En segundo lugar, la evaluación según el momento de aplicación es continua y final. Por un lado, la evaluación continua es la que se realiza durante el proceso educativo, es decir, a lo largo de toda la unidad didáctica. Los instrumentos de evaluación utilizados de forma continua son la ficha de registro diario (véase Anexo 7 Tabla 6) y la escala de apreciación (véase Anexo 7 Tabla 7 y Tabla 8). Por otro lado, la evaluación final es la que se realiza al finalizar la unidad didáctica, siendo el instrumento de evaluación utilizado la prueba de evaluación final (véase Anexo 11).

En tercer lugar, la evaluación según el agente evaluador es interna, como consecuencia, existe una parte de heteroevaluación cuando el profesor evalúa el aprendizaje de los discentes. Un ejemplo de este tipo de evaluación se

evidencia cuando el profesor evalúa a los alumnos durante las sesiones a través de la escala de apreciación (véase Anexo 7 Tabla 7 y Tabla 8). Asimismo, también existe una parte de autoevaluación debido a que son los propios alumnos los encargados de evaluarse a través de la ficha de registro diario sobre aspectos como son la indumentaria, el neceser, la participación, la colaboración, etc. (véase Anexo 7 Tabla 6).

Por último, la evaluación según el enfoque metodológico es cuantitativa, ya que el objetivo principal es asignar calificaciones a los discentes. Asimismo, se puede comprobar el nivel de efectividad alcanzado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.8. Aportaciones de los modelos alternativos a las competencias básicas.

La presente unidad didáctica, a través del modelo Teaching Games for Understanding (TGfU), contribuye al desarrollo de competencias básicas. La competencia de aprender a aprender es una de las principales competencias, a causa de que involucra a los discentes en la resolución de situaciones de juego. Al mismo tiempo, los alumnos configuran su conocimiento gracias a la ayuda proporcionada por el docente mediante la estrategia de preguntas-respuestas. Dicha estrategia es utilizada en las paradas de reflexión de los juegos modificados.

La unidad didáctica, concretamente en la última sesión, contribuye al desarrollo de la competencia digital a través de la realización de una prueba de evaluación sobre los conocimientos adquiridos mediante la plataforma Plickers.

Asimismo, a través de los juegos modificados se trabajan las competencias sociales y cívicas, debido a que son planteados para realizarse en agrupamientos heterogéneos. En otras palabras, para resolverlos es necesario que los alumnos participen de forma activa y se relacionen con sus iguales.

La competencia en comunicación lingüística se trabaja de manera secundaria a través de las actividades y los juegos modificados planteados. Los discentes tienen que utilizar la lengua, tanto oral como escrita, para interactuar

con sus compañeros y con su profesor con el objetivo de resolver los ejercicios propuestos.

En último lugar, la unidad didáctica, de manera secundaria, contribuye al sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor cuando se efectúan los agrupamientos debido a que son heterogéneos. Asimismo, a los discentes con necesidades específicas de apoyo educativo por incorporación tardía al sistema educativo se les coloca en grupos con al menos un compañero de su misma nacionalidad. De esta manera, se posibilita a los alumnos con más capacidades apoyar y ayudar a los que mayores dificultades tienen.

2. Segundo bloque (apartados específicos):

2.1. Introducción: modalidad y etapa/curso a la que se dirige.

La unidad didáctica está dirigida al tercer ciclo de Educación Primaria, concretamente para quinto curso, en el área de Educación Física.

Asimismo, la unidad didáctica propone diversos juegos modificados con el propósito de aprender a aplicar el principio táctico de ocupación racional del espacio en el bádminton.

2.2. Objetivos didácticos y contenidos.

En primer lugar, se muestran los objetivos didácticos que se trabajarán a lo largo de las sesiones de la unidad didáctica.

El objetivo general es iniciar a los discentes, de 5º curso de Educación Primaria, en el aprendizaje de la táctica del bádminton, concretamente en el principio táctico de “ocupación racional del espacio”.

Los objetivos específicos, clasificados en conceptuales, procedimentales y actitudinales, son:

Conceptuales:

- *Objetivo 1.* Aprender la historia del bádminton.
- *Objetivo 2.* Conocer el reglamento básico del bádminton.
- *Objetivo 3.* Familiarizarse con el equipamiento del bádminton: volante y raqueta.

Procedimentales:

- *Objetivo 4.* Aprender a colocarse en la pista de bádminton, tanto en situaciones de ataque como de defensa.
- *Objetivo 5.* Golpear el volante al espacio libre, tanto en situaciones de ataque como de defensa.

Actitudinales:

- *Objetivo 6.* Cuidar adecuadamente el material.
- *Objetivo 7.* Mantener una actitud de respeto, participación y colaboración.
- *Objetivo 8.* Adquirir hábitos de higiene adecuados.

En segundo lugar, se enumeran los contenidos que se van a trabajar en la presente unidad didáctica.

- *Contenido 1.* Historia del bádminton.
- *Contenido 2.* Reglamento básico del bádminton.
- *Contenido 3.* Equipamiento del bádminton: volante y raqueta.
- *Contenido 4.* Colocación en la pista de bádminton.
- *Contenido 5.* Golpeo del volante al espacio libre.
- *Contenido 6.* Hábitos de higiene.

2.3. Metodología (intervención didáctica).

La metodología seleccionada para llevar a la práctica la unidad didáctica es el modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva, conocido también como Teaching Games for Understanding (TGfU). Dicho modelo se fundamenta en premisas relacionadas con el aprendizaje constructivista, el aprendizaje cognitivo y el aprendizaje situado, siendo su propósito involucrar cognitivamente a los alumnos, con el objetivo de que alcancen una comprensión global del deporte (Díaz del Cueto & Castejón, 2011; Gutiérrez Andrade, 2016). Asimismo, se caracteriza por realizar una progresión en la enseñanza, la cual parte desde los conocimientos tácticos hasta los conocimientos técnicos (Méndez Giménez & Fernández-Río, 2011).

Con la implementación del modelo Comprensivo en mi unidad didáctica pretendo que todos los alumnos participen y cooperen de forma activa en busca de la decisión más adecuada a cada situación que se les plantee.

Como ya he explicado con anterioridad, el modelo Comprensivo consta de seis fases (Fernández-Río, Calderón, Hortigüela Alcalá, Pérez-Pueyo & Aznar Cabellos, 2016), las cuales han sido tenidas en cuenta a la hora de diseñar los juegos modificados que conforman la unidad didáctica.

La unidad didáctica está formada por seis sesiones, de las cuales cuatro tiene un carácter práctico. En ellas, los alumnos aprenderán a aplicar el principio táctico de ocupación racional del espacio. Por otro lado, todas las sesiones prácticas cuentan con la misma estructura: parte inicial/animación, parte principal y parte final/relajación. Con la parte inicial/animación pretendemos que los alumnos se activen y se pongan en movimiento. En la parte principal se plantean diversos juegos modificados en progresión, acompañados de un feedback interrogativo a través de la estrategia de preguntas-respuestas. De esta manera, los alumnos, con ayuda del docente, podrán resolver los problemas tácticos planteados de la manera más eficaz. En la parte final/relajación se realizará un juego de vuelta a la calma y el diario de clase.

2.4. Agrupaciones.

La clase para la que se ha sido diseñada la presente unidad didáctica consta de 14 discentes, que se agruparán en diversas agrupaciones heterogéneas y mixtas en función de las actividades y los juegos modificados planteados. Las agrupaciones que se utilizarán son 1 grupo de 14 alumnos, como por ejemplo en el juego llamado *camareros*; 2 grupos de 7 alumnos cada grupo, como por ejemplo en el juego llamado *vaciar la pista*; 2 grupos de 5 alumnos y 1 grupo de 4 alumnos, como por ejemplo en el juego llamado *comecocos*; 3 grupos de 4 alumnos y 2 alumnos comodín, como por ejemplo en el juego llamado *norte-sur*; 4 grupos de 3 alumnos y 1 grupo de 2 alumnos, como por ejemplo en la actividad llamada *estudio de caso*; y 7 grupos de 2 alumnos cada grupo, como por ejemplo en el juego llamado *jugamos al espacio libre*.

2.5. Criterios de evaluación y criterios de calificación.

En primer lugar, el criterio de evaluación y el criterio de calificación de la presente Unidad Didáctica, perteneciente al Bloque 2: Habilidades motrices y salud, es: “*Progresar en la resolución eficaz de problemas motores mediante la consolidación de estrategias básicas de juego: cooperación, oposición y cooperación-oposición*” (Decreto 27/2014, p.395).

En segundo lugar, en la Tabla 1 se enumeran y explican los instrumentos de calificación que se utilizan en la unidad didáctica.

Tabla 1. *Instrumentos de calificación*

INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN		%
1. Ficha registro diario	Autoevaluación de los alumnos (véase Anexo 7 Tabla 6).	20
2. Prueba de evaluación individual Plickers (tipo test)	Evaluación de los contenidos (véase Anexo 11).	30
3. Escala de apreciación	Forma de registrar observaciones para evaluar (véase Anexo 7 Tabla 7 y Tabla 8).	50
TOTAL		100

La **Ficha registro diario** tiene un valor del 20% sobre la nota final (véase Anexo 7 Tabla 6). En cada sesión, los alumnos se autoevaluarán sobre una serie de obligaciones y deberes:

- Tener la indumentaria adecuada: Ropa y calzado deportivo.
- Llevar a clase el neceser con: botellín de agua, camiseta de repuesto, toalla y jabón.
- Participar activamente durante la sesión.
- Colaborar en la colocación y recogida del material deportivo.
- Cuidar adecuadamente el material deportivo y las instalaciones.
- Mantener una actitud de respeto hacia el profesor.
- Mantener una actitud de respeto hacia los compañeros.

La **Prueba de evaluación individual Plickers** (tipo test) tiene un valor del 30% sobre la nota final (véase Anexo 11). La prueba de evaluación consta de 10 preguntas. Plickers es una herramienta de carácter gratuito que posibilita realizar pruebas con formato tipo test de forma fácil, llamativa y eficiente, ya que

permite registrar al instante las respuestas de todos los alumnos sin necesidad de que cada uno tenga un dispositivo electrónico.

Por último, la **Escala de apreciación** tiene un valor del 50% sobre la nota final (véase Anexo 7 Tabla 7 y Tabla 8). Asimismo, la escala de apreciación será utilizada por el docente en las sesiones dos, tres, cuatro y cinco, con el objetivo de observar y evaluar el progreso de cada discente.

2.6. Educación en valores.

La presente unidad didáctica vincula el área de Educación Física con materias como son Historia, gracias a la explicación teórica, dada por el docente, del bádminton sobre su historia; Inglés, mediante la enumeración y breve explicación de los golpes de bádminton, como consecuencia de que sus nombres proceden de la lengua inglesa; Informática, por medio de la utilización de la plataforma Plickers para realizar la prueba de evaluación final; y Educación Plástica, debido a que en la primera sesión se realizará un mural por grupos sobre las normas de convivencia, higiene y viales.

Por otro lado, en la unidad didáctica se trabajan varias temáticas transversales como son la educación para la salud, a través de la enseñanza de un deporte con el propósito de contribuir a que los discentes desarrollen hábitos de vida saludables; educación vial, concerniente con el fomento de actitudes de respeto las cuales contribuyan a la disminución de siniestros de tráfico, mediante el establecimiento de las normas viales de los desplazamientos comprendidos entre el C.E.I.P. José María de Pereda y el Pabellón Municipal la Habana Vieja; y educación para la paz, gracias al fomento de actitudes de respeto hacia las diferentes culturas.

2.7. Materiales y espacios.

El C.E.I.P. José María de Pereda de Torrelavega tiene un pequeño gimnasio. El centro mitiga esta carencia de instalaciones deportivas gracias a la ayuda del Ayuntamiento de Torrelavega, debido a que les cede en horario escolar el Pabellón Municipal la Habana Vieja. Casualmente, el colegio está muy

cerca del pabellón, concretamente a 240 metros (véase Anexo 6). Por ello, la unidad didáctica se va a realizar de manera íntegra en dicho pabellón.

El material necesario para la realización de la unidad didáctica es el siguiente:

- *Material 1.* 14 raquetas de bádminton.
- *Material 2.* Volantes.
- *Material 3.* 7 redes de bádminton.
- *Material 4.* 14 postes de bádminton.
- *Material 5.* Altavoz inalámbrico.
- *Material 6.* Tarjetas con códigos de respuesta Plickers.
- *Material 7.* Pantalla digital.
- *Material 8.* Smartphone.
- *Material 9.* Material escolar y papelería.

2.8. Materiales curriculares para el alumnado.

Los materiales curriculares para el alumnado que se utilizarán en la presente unidad didáctica son:

- Apuntes: En la primera sesión, los alumnos recibirán los apuntes de la unidad didáctica de bádminton: historia, reglamento básico del bádminton, dimensiones reglamentarias de la pista de bádminton (véase Anexo 2 Figura 2), golpes (véase Anexo 5 Tabla 3, Tabla 4 y Tabla 5) y equipamiento: volante (véase Anexo 3 Figura 3) y raqueta (véase Anexo 4 Figura 4).
- PowerPoint presentación teórica del bádminton (véase Anexo 9).
- Vídeos partidos de bádminton (véase Anexo 10 Imagen 15, Imagen 16 e Imagen 17).

2.9. Secuenciación y temporalización de las sesiones. Descripción de cada sesión.

La unidad didáctica de bádminton se va a ejecutar en el tercer trimestre, durante el mes de mayo. La unidad didáctica está formada por seis sesiones (véase Tabla 2). Cada semana los discentes tienen dos sesiones de sesenta

minutos cada sesión, concretamente los martes de 10:00 a 11:00 y los viernes de 11:00 a 12:00.

Tabla 2. *Temporalización de la unidad didáctica*

MAYO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
				1	2	3
4	5 1ª Sesión	6	7	8 2ª Sesión	9	10
11	12 3ª Sesión	13	14	15 4ª Sesión	16	17
18	19 5ª Sesión	20	21	22 6ª Sesión	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Todas las sesiones de la presente unidad didáctica cuentan con la misma estructura. Dan comienzo con la parte inicial/animación, la cual tiene una duración de 10 minutos. Seguidamente, la parte principal de la sesión con una duración de 40 minutos. Finalmente, la parte final/relajación con una duración de 10 minutos.

Sesión 1: ¡Comenzamos la UD de Bádminton!
<p>Parte inicial/animación (Duración: 10 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación estructura de la unidad didáctica: número de sesiones, estructura de las sesiones y sistema de evaluación de la unidad didáctica. 10 minutos. <p>Parte principal (Duración: 40 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicación teórica sobre el bádminton: historia, reglamento básico del bádminton, dimensiones reglamentarias de la pista de bádminton, golpes, equipamiento: volante y raqueta. (véase Anexo 9). 15 minutos. - Visualización parcial de tres partidos de bádminton para ampliar la cultura deportiva de los alumnos: deporte y jugadores profesionales (véase Anexo 10). 10 minutos. - Establecimiento normas de convivencia, higiene y viales (para el trayecto entre el C.E.I.P. José María de Pereda y el Pabellón Municipal la Habana Vieja), de forma consensuada con los discentes. Seguidamente, los alumnos serán distribuidos en 3 grupos. Cada grupo realizará un pequeño mural sobre un tipo de normas: convivencia, higiene o traslado al polideportivo. 2 grupos de 5 alumnos y 1 grupo de 4 alumnos. 15 minutos.

Parte final/relajación (Duración: 10 minutos)

- **Ruegos y preguntas.** 10 minutos.

Material

Pantalla digital, altavoz inalámbrico y material escolar y papelería.

Sesión 2

Parte inicial/animación (Duración: 10 minutos)

- **Camareros:** 1 grupo de 14 alumnos. 10 minutos.
Los alumnos se desplazan por el campo delimitado mientras llevan en la raqueta un volante posado sobre las cuerdas, a modo de bandeja. Si el volante se cae deben colocarlo lo antes posible. Mientras los alumnos se desplazan van a escuchar una canción. Cuando la música se detenga los alumnos no podrán moverse. Retoman la marcha cuando la música suene de nuevo.

Parte principal (Duración: 40 minutos)

- **Jugamos al espacio libre:** 7 grupos de 2 alumnos cada grupo. 20 minutos (8 minutos juego modificado + 4 minutos preguntas + 8 minutos reanudación juego modificado). (véase Anexo 8 Imagen 4). El juego se realiza en media pista. Cada alumno se coloca a un lado del campo. Asimismo, cada pareja tiene un volante. Cuando el profesor dé la señal los alumnos podrán comenzar, pudiendo golpear el volante hacia cualquier zona de la media pista con el objetivo de que el volante toque el suelo. Si esto sucede el alumno suma un punto.
Reflexión por preguntas:* ¿Cómo habéis conseguido sumar puntos? **Logrando que el volante toque el suelo. ¿Para anotar punto hacia dónde habéis lanzado el volante? **Hacia la zona opuesta a la que se encontraba el contrario.**

Se reanuda el juego modificado poniendo en práctica lo expuesto en la reflexión.

- **Vaciar la pista:** 2 grupos de 7 alumnos cada grupo. 20 minutos (8 minutos juego modificado + 4 minutos preguntas + 8 minutos reanudación juego modificado). (véase Anexo 8 Imagen 5). Cada equipo se coloca a un lado del campo delimitado. Asimismo, cada alumno está emparejado con un compañero del equipo contrario. Así cada alumno sólo tiene que estar pendiente del volante de su pareja y no del volante de otras parejas. Cuando el profesor dé la señal, los alumnos podrán coger el volante y golpearlo con la raqueta hacia el campo del equipo contrario con el objetivo de que el volante toque el suelo. Si esto sucede el alumno suma un punto. Cuando finaliza el tiempo se procede a realizar el recuento de puntos de cada equipo. (5 repeticiones de 1 minuto cada una).

Reflexión por preguntas:* ¿Cómo habéis conseguido sumar puntos? **Logrando que el volante toque el suelo. ¿Para conseguir punto hacia dónde debéis lanzar el volante? **Al espacio libre.**

Se reanuda el juego modificado poniendo en práctica lo expuesto en la reflexión.

Parte final/relajación (Duración: 10 minutos)

- **Pasa la corriente:** 1 grupo de 14 alumnos. 10 minutos.
Los alumnos se sientan en el suelo formando un círculo. Además, deben darse la mano. A excepción de un alumno que se la queda, el cual se coloca dentro del círculo.
Uno de los alumnos dará comienzo el juego diciendo: “*Mando un mensaje a (nombre de un compañero)*”. El mensaje se envía apretando disimuladamente la mano de un compañero, intentando que la persona que está en el medio no lo perciba. Y así sucesivamente hasta llegar al destinatario. Cuando el destinatario recibe el mensaje dice: “*Mensaje recibido*”. Si el alumno que está en el medio descubre a alguien pasando el mensaje intercambian el sitio y el juego comienza de nuevo.

Material

14 raquetas de bádminton, volantes, 7 redes de bádminton, 14 postes de bádminton, altavoz inalámbrico.

Sesión 3

Parte inicial/animación (Duración: 10 minutos)

- **Comecocos:** 2 grupos de 5 alumnos y 1 grupo de 4 alumnos. 10 minutos. Los alumnos juegan al pilla pilla sobre las líneas del campo de bádminton. Un alumno se la queda. El objetivo es pillar a un compañero. Cuando esto sucede, ambos se intercambian los roles.

Parte principal (Duración: 40 minutos)

- **¡Atrápalo si puedes!:** 7 grupos de 2 alumnos cada grupo. 20 minutos (8 minutos juego modificado + 4 minutos preguntas + 8 minutos reanudación juego modificado) (véase Anexo 8 Imagen 6). El juego se realiza en media pista. Cada alumno se coloca a un lado del campo. Asimismo, cada pareja tiene un volante. Cuando el profesor dé la señal el alumno de la pareja con volante podrá sacar hacia cualquier zona del cuadrante. Cada diez saques los alumnos intercambian los roles. El otro alumno se coloca sobre la línea de servicio, con el objetivo de golpear el volante. Si lo logra suma un punto.

Reflexión por preguntas:* ¿Para que el contrario tuviera dificultades para llegar a golpear el volante que hacíais? **Sacar lo más atrás posible. ¿Qué dificultades habéis encontrado a lo hora de ocupar la parte central de la pista? **Cuando el saque era corto o a media pista ninguna, en cambio cuando el saque iba al carril de fondo nos costaba llegar mucho.** ¿Por qué? **Porque tardábamos mucho en**

desplazarnos, posiblemente se debe a que nuestros pasos eran pequeños. Puede ser, además tardáis mucho tiempo en reaccionar después del saque del rival.

Se reanuda el juego modificado poniendo en práctica lo expuesto en la reflexión.

- Variación 1 (véase Anexo 8 Imagen 7). 20 minutos (8 minutos juego modificado + 4 minutos preguntas + 8 minutos reanudación juego modificado). Mismo juego, pero ahora el alumno que recibe se coloca en el fondo de la pista.

**Reflexión por preguntas:* ¿Cómo habéis sacado? ¿Por qué? Hemos sacado corto porque nuestro compañero se encontraba en el fondo de pista. ¿Qué ocurría cuando el saque era largo? Que nuestro compañero llegaba sin dificultad. ¿Por qué? Porque apenas tenía que desplazarse. ¿Qué dificultades habéis tenido como consecuencia de la disminución de la zona de saque? Encontrar el espacio libre y puntuar. ¿Qué dificultades habéis encontrado a la hora de ocupar la parte central de la pista? Cuando el saque era muy corto nos costaba llegar a golpear el volante, en cambio cuando era un poco más largo llegábamos sin dificultad.

Se reanuda el juego modificado poniendo en práctica lo expuesto en la reflexión.

Parte final/relajación (Duración: 10 minutos)

- **Estudio de caso:** 4 grupos de 3 alumnos y 1 grupo de 2 alumnos. 10 minutos.

- Situación 1. En esta situación, ¿hacia dónde deberías golpear el volante? Argumenta. (véase Anexo 8 Imagen 8). Solución: C.

**Reflexión por preguntas:* ¿Hacia dónde deberías golpear el volante? ¿Por qué? Hacia la letra C porque es la zona que más lejos tiene el contrario. ¿Qué sucedería si lo golpeamos hacia la letra B? Que el contrario llegaría sin dificultad ya que tiene que desplazarse poco. Por último, después de golpear el volante hacia la letra C ¿dónde debes colocarte? En el centro de la pista.

- Situación 2. En esta situación, ¿hacia dónde deberías golpear el volante? Argumenta. (véase Anexo 8 Imagen 9). Solución: C.

**Reflexión por preguntas:* ¿Hacia dónde deberías golpear el volante? ¿Por qué? Hacia la letra C porque es la zona que más lejos tiene el contrario. ¿Qué sucedería si lo golpeamos hacia la letra B? Que el contrario llegaría sin dificultad ya que no debe desplazarse. Por último, después de golpear el volante hacia la letra C ¿dónde debes colocarte? En el centro de la pista.

- **Situación 3.** En esta situación, ¿hacia dónde deberías golpear el volante? Argumenta. (véase Anexo 8 Imagen 10). Solución: A.
Reflexión por preguntas:* ¿Hacia dónde deberías golpear el volante? ¿Por qué? **Hacia la letra A porque es la zona que más lejos tiene el contrario. ¿Qué sucedería si lo golpeamos hacia la letra B? **Que el contrario llegaría sin dificultad y nos presionaría en la zona delantera de la pista.** Por último, después de golpear el volante hacia la letra A ¿dónde debes colocarte? **Un paso por delante del centro de la pista para meter presión al rival.**

Material

14 raquetas de bádminton, volantes, 4 redes de bádminton y 8 postes de bádminton,

Sesión 4

Parte inicial/animación (Duración: 10 minutos)

- **Pilla pilla por tiempo:** 1 grupo de 14 alumnos. 10 minutos.
 Un alumno se la queda (lleva puesto un peto), con el objetivo de pillar al máximo número de compañeros en 15 segundos. Gana el discente que pille a más gente (5 minutos).

Parte principal (Duración: 40 minutos)

- **Norte-Sur:** 3 grupos de 4 alumnos y 2 alumnos comodín. 20 minutos (8 minutos juego modificado + 4 minutos preguntas + 8 minutos reanudación juego modificado). (véase Anexo 8 Imagen 11). El juego se realiza en media pista. Cada pareja se coloca a un lado del campo. Cuando el profesor dé la señal el alumno de la pareja con volante podrá sacar hacia cualquier zona del cuadrante. Cada alumno debe golpear dos veces seguidas el volante hacia el campo contrario. Cuando el volante toca el suelo se suma un punto.
Reflexión por preguntas:* ¿Para anotar punto hacia dónde habéis lanzado el volante? **Hacia la zona opuesta a la que se encontraba el contrario.

Se reanuda el juego modificado poniendo en práctica lo expuesto en la reflexión.

- **Variación 1.** 20 minutos (8 minutos juego modificado + 4 minutos preguntas + 8 minutos reanudación juego modificado). El juego se realiza por parejas en pista completa.
Reflexión por preguntas:* ¿Para conseguir punto hacia dónde habéis golpeado el volante? **Hacia el espacio libre. ¿Qué dificultades habéis tenido? **Ha sido más difícil cubrir adecuadamente la pista.** ¿Qué habéis hecho para solucionarlo? **Buscar el centro de la pista.**

Se reanuda el juego modificado poniendo en práctica lo expuesto en la reflexión.

Parte final/relajación (Duración: 10 minutos)

- **El director de orquesta:** 1 grupo de 14 alumnos. 10 minutos.
Los alumnos se sientan en el suelo formando un círculo. A excepción de un alumno que se la queda, el cual se coloca dentro del círculo. El docente, de forma aleatoria, elige a un alumno para que toque las palmas o proponga movimientos. El jugador que está en el centro tiene que descubrir que compañero es “el director de la orquesta”.

Material

14 raquetas de bádminton, volantes, 4 redes de bádminton y 8 postes de bádminton.

Sesión 5

Parte inicial/animación (Duración: 10 minutos)

- **¡Pasa si te atreves!**: 1 grupo de 14 alumnos. 10 minutos. (véase Anexo 8 Imagen 12).
Un alumno se coloca en el medio de la pista. Sus compañeros en uno de los extremos del campo. El docente comienza la cuenta atrás: “10, 9, 8, ..., 1, 0”. Antes de que finalice, todos los discentes tienen que intentar pasar sin ser pillados. El alumno que está en el medio no puede salir de la zona delimitada con setas. Los alumnos que son pillados o no pudieron pasar porque se agotó el tiempo pasan a colocarse en la línea central. Gana el último alumno que logre no ser pillado.

Parte principal (Duración: 40 minutos)

- **Retos** (partidos de individual y dobles): 7 grupos de 2 alumnos cada grupo. 40 minutos. Partidos a 7 puntos. La progresión a seguir es:
 - 1º Partidos de individual (véase Anexo 8 Imagen 13). 20 minutos.
Reflexión por preguntas:* ¿Qué estrategia/as habéis seguido al golpear el volante? **Golpear el volante hacia el espacio libre y mover al rival por la pista. ¿Dónde os habéis colocado en la pista? **Nos hemos colocado en el centro.** ¿Inmediatamente después de golpear el volante que hacíais? **Desplazarnos hacia el centro de la pista.** ¿Cómo habéis sacado? **Depende de dónde se estuviese colocado el rival, si estaba muy adelante sacábamos al fondo, en cambio, si estaba muy atrás sacábamos corto.**
 - 2º Partidos de dobles (véase Anexo 8 Imagen 14). 20 minutos.
Reflexión por preguntas:* ¿Qué estrategia/as habéis seguido al golpear el volante? **Golpear el volante al espacio libre y presionar a la persona más débil de la pareja contraria. ¿Dónde os habéis colocado en la pista? **Nos hemos colocado en el centro, cada uno cubriendo un cuadrante de la pista.** ¿Inmediatamente después de

golpear el volante que hacíais? **Desplazarnos hacia el centro de la pista.** ¿Cómo habéis sacado? **Depende de dónde se estuviese colocado el rival, si estaba muy adelante sacábamos al fondo, en cambio, si estaba muy atrás sacábamos corto.**

Parte final/relajación (Duración: 10 minutos)

- **Un, dos, tres, el escondite inglés:** 1 grupo de 14 alumnos. 10 minutos. Un alumno se coloca mirando a la pared. Los demás se colocan a 15 metros de distancia. El docente que está en la pared dice “un, dos, tres, escondite inglés”. A continuación, se gira y comprueba que ningún compañero se mueve. Si ve que alguno se mueve debe decir su nombre, además de ordenarle volver al punto de salida. Gana el alumno que llegue antes a la pared.

Material

14 raquetas de bádminton, volantes, 7 redes de bádminton y 14 postes de bádminton.

Sesión 6

Parte inicial/animación (Duración: 10 minutos)

- **Presentación sesión:** prueba de evaluación individual, entrega tarjetas con códigos de respuesta (véase Anexo 12) y explicación sobre cómo se utilizan. 10 minutos.

Parte principal (Duración: 40 minutos)

- **Prueba de evaluación individual Plickers** (tipo test). 20 minutos (véase Anexo 11).
- **Resolución preguntas Plickers.** 15 minutos.
- **Entrega individual calificación de la prueba de evaluación Plickers.** 5 minutos.

Parte final/relajación (Duración: 10 minutos)

- **Coloquio y valoración de la unidad didáctica.** 10 minutos.

Material

Tarjetas con códigos de respuesta Plickers, pantalla digital y smartphone.

2.10. Puntos fuertes y puntos débiles.

El primer punto fuerte es el modelo de enseñanza seleccionado para la realización del presente Trabajo Fin de Grado. El modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU) es un modelo de enseñanza alternativo a los modelos tradicionales, el cual manifiesta numerosas posibilidades de éxito en el área de la Educación Física en la etapa de Educación Primaria. El modelo se fundamenta en premisas relacionadas con el aprendizaje constructivista, el aprendizaje cognitivo y el aprendizaje situado, con el propósito de involucrar

cognitivamente a los alumnos para que alcancen una comprensión global del deporte, en este caso el bádminton.

El segundo punto fuerte es que el modelo favorece que los discentes se enfrenten a situaciones similares de juego a través de los juegos modificados. Además, los juegos modificados cuentan con un nivel de dificultad creciente respecto a la comprensión del principio táctico de ocupación racional del espacio.

Otro punto fuerte es la creación de pequeñas agrupaciones heterogéneas y mixtas para la resolución de los juegos modificados propuestos, siendo imprescindible que los alumnos participen y se relacionen con sus iguales. Asimismo, este tipo de agrupamientos va a favorecer positivamente a los discentes con necesidades específicas de apoyo educativo por incorporación tardía al sistema educativo, ya que se les posibilitará trabajar en parejas favoreciendo de esta manera la enseñanza entre iguales, en otras palabras, un compañero lo ayudará con sus dificultades, entre ellas el idioma.

Finalmente, el punto débil es la cantidad de tiempo que debe dedicar el profesor a evaluar los aspectos motrices. Por otro lado, como consecuencia de que los alumnos no están acostumbrados a trabajar con el modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU), las primeras sesiones serán más problemáticas y habrá una mayor pérdida de tiempo porque no participarán tanto en las reflexiones o en los juegos se dedicarán a hablar con los compañeros, lo que conlleva una falta de responsabilidad por su propio aprendizaje que implicará probablemente que el profesor tenga que estar reconduciendo la clase constantemente.

2.11. Referencias bibliográficas, y páginas web de interés.

Díaz del Cueto, M. & Castejón, F.J. (2011). La enseñanza comprensiva del deporte: dificultades del profesorado en el diseño de tareas y en la estrategia pregunta-respuesta. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, (37), 31-41.

Díaz del Cueto, M., Hernández, J. L. & Castejón, F.J. (2014). La estrategia preguntas-respuestas como clave de la enseñanza comprensiva del

deporte en Educación Física: estudios de caso. *Cultura y Educación*, 24 (3), 273-288.

Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Robledo Cacho, S. (2018). *Enseñanza deportiva del bádminton a través del modelo comprensivo desde una perspectiva coeducativa*. (Trabajo Fin de Grado). Segovia: Universidad de Valladolid. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30488/TFG-B.1147.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Capítulo 5. Conclusiones del TFG

En el presente Trabajo Fin de Grado se ha materializado el objetivo general del trabajo que fue crear una unidad didáctica de bádminton, para 5º de Educación Primaria, basada en el modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU). De este modo, a través de la combinación del modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU) y el bádminton, los discentes trabajan y aprenden a aplicar el principio táctico de ocupación racional del espacio, a través de los juegos modificados y la estrategia de preguntas-respuestas utilizada en las paradas de reflexión, entendiendo las acciones sin necesidad de memorización.

Consecutivamente, enumerar dos innovaciones llevadas a cabo en la presente unidad didáctica como son la ficha de registro diario, la cual cumplimenta individualmente cada alumno a modo de autoevaluación sobre los aspectos higiénicos, actitudinales y de participación; y la utilización de la herramienta Plickers en la prueba de evaluación final para evaluar los conocimientos adquiridos sobre el bádminton.

En cuanto a las limitaciones del presente Trabajo Fin de Grado, la principal limitación es la consulta de trabajos publicados en otras bases de datos o idiomas, que podrían haber mejorado considerablemente la fundamentación teórica y práctica de la unidad didáctica.

Finalmente, enumero y explico brevemente tres futuras líneas de investigación. La primera es la propuesta de ejecutar la unidad didáctica en un centro educativo para poder obtener datos reales de la misma, pudiendo modificar los juegos modificados conforme a los problemas evidenciados. La segunda es la ejecución de la unidad didáctica en el ámbito extraescolar, con el propósito de comparar los datos obtenidos en este contexto con los del ámbito escolar. Y la tercera propuesta es la aplicación del modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU) a otros deportes para observar que tipos de resultados se producen.

BIBLIOGRAFÍA

- Blázquez Bermudo, M. (1999). La metodología comprensiva para la enseñanza del deporte en el currículum del maestro especialista de Educación Física. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (14), 107-124.
- Cabello Manrique, Serrano Vílchez & García de la Torre (1999). *Fundamentos del bádminton: de la iniciación al alto rendimiento*. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte.
- Cabello Manrique, D. (2000). *Análisis de las características del juego en el bádminton de competición: su aplicación al entrenamiento*. (Tesis Doctoral). Granada: Universidad de Granada. Recuperado de <https://www.cafyd.com/REVISTA/ojs/index.php/bbddcafyd/article/view/123/94>
- Cañadas Alonso, M., García Rubio, J. & Parejo González, I. (2009). El baloncesto como contenido curricular en Educación Secundaria. Propuesta para su enseñanza bajo un modelo comprensivo. *Espiral: Cuadernos del profesorado*, 2, (4), 66-75.
- Casillas Otal, J. (2014). *La enseñanza comprensiva de los juegos deportivos en el ámbito escolar*. (Trabajo Fin de Grado). Huesca: Universidad de Zaragoza. Recuperado de <https://zaguan.unizar.es/record/14330/files/TAZ-TFG-2014-508.pdf>
- Díaz del Cueto, M. & Castejón, F.J. (2011). La enseñanza comprensiva del deporte: dificultades del profesorado en el diseño de tareas y en la estrategia pregunta-respuesta. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, (37), 31-41.
- Díaz del Cueto, M., Hernández, J. L. & Castejón, F.J. (2014). La estrategia preguntas-respuestas como clave de la enseñanza comprensiva del deporte en Educación Física: estudios de caso. *Cultura y Educación*, 24 (3), 273-288.
- Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Devís, J. & Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: Inde.

- Devís Devís, J. & Sánchez Gómez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. En J.A. Moreno y P.L. Rodríguez (Dirs.). *Aprendizaje deportivo*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Fernández Martínez, N., Rivas Corral, F., López Gutiérrez, C. J., Pérez Cortés, A. J. & Ramírez Jiménez, V. P. (2005). *Unidad didáctica "Vuela con el Bádminon"*. Madrid: Federación Española de Bádminon. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/0B_CX4Teve_M7Wk45NnNEdHIXUFU/edit
- Fernández-Río, J., Calderón, A. Hortigüela Alcalá, D., Pérez-Pueyo, A. & Aznar Cebamanos, M. (2016). Modelos pedagógicos en Educación Física: consideraciones teórico-prácticos para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (413), 55-75.
- González González de Mesa, C., Cecchini Estrada, J. A., Fernández-Río, J., & Méndez Jiménez, A. (2007). Posibilidades del modelo comprensivo y del aprendizaje cooperativo para la enseñanza deportiva en el contexto educativo. *Aula abierta*, 36 (1-2), 27-38.
- González Vállora, S., Gil Madrona, P., Contreras Jordán, O. R. & Pastor Vicedo, J. C. (2008). Propuesta de formación permanente del profesorado de Educación Física sobre deportes de invasión. *Perfiles Educativos*, 30 (121), 97-124.
- Gutiérrez Andrade, I. (2016). *El modelo comprensivo y su aplicación al balonmano*. (Trabajo Fin de Grado). León: Universidad de León. Recuperado de [https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6638/GUTIÉRREZ%20ANDRADE ISABEL 2016 GCAFD.pdf?sequence=1](https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6638/GUTIÉRREZ%20ANDRADE%20ISABEL%202016%20GCAFD.pdf?sequence=1)
- IBF (1999). *Status Book*. Gloucestershire. International Badminton Federation.
- Kelzenberg, H., Wright, I., Woodward, M. & Borrie, S (2012). *Shuttle Time "Volante en juego": El programa de bádminon escolar de la BWF* (Manual para el profesor). Kuala Lumpur: BWF.

- Méndez Giménez, A., & Fernández-Río, J. (2011). *Modelos actuales de iniciación deportiva: unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida*. Sevilla: Wanceulen.
- Moreno Hernández, J. (1995). La diversidad de práctica. Análisis de la estructura de los deportes para su aplicación a la iniciación deportiva. En Blázquez, D. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Inde
- Robledo Cacho, S. (2018). *Enseñanza deportiva del bádminton a través del modelo comprensivo desde una perspectiva coeducativa*. (Trabajo Fin de Grado). Segovia: Universidad de Valladolid. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30488/TFG-B.1147.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez Gómez, R., Devís Devís, J., Navarro Adelantado, V. & (2014). El modelo Teaching Games for Understanding en el contexto internacional y español: una perspectiva histórica. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 16 (3), 197-213.
- Serrano Vilchez, D., Arce Osuna, I. & Cabello Manrique, D. (2019). *Reglas de juego de bádminton*. Madrid: Federación Española de Bádminton. Recuperado de <https://badesp.visualclubweb.nl/file/674825/?dl=1&a=1>

ANEXOS

Anexo 1. Fases del Modelo Comprensivo

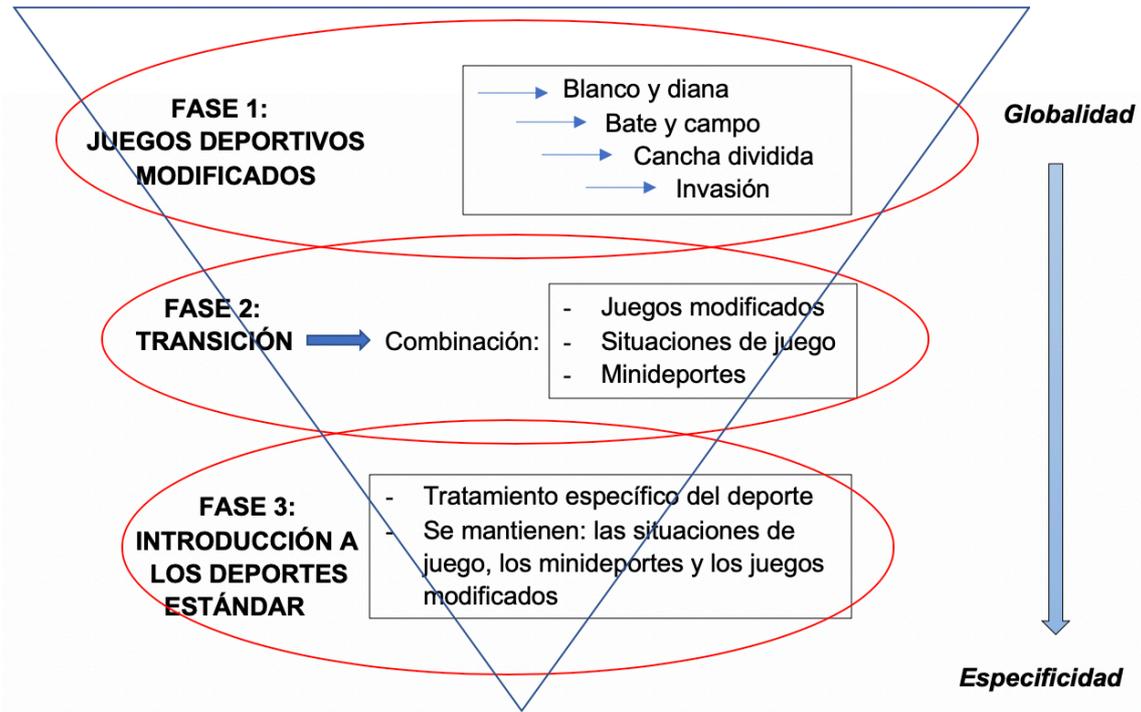


Figura 1. Fases del Modelo Comprensivo (Devís & Peiró, 1992)

Anexo 2. Dimensiones reglamentarias de una pista de bádminton

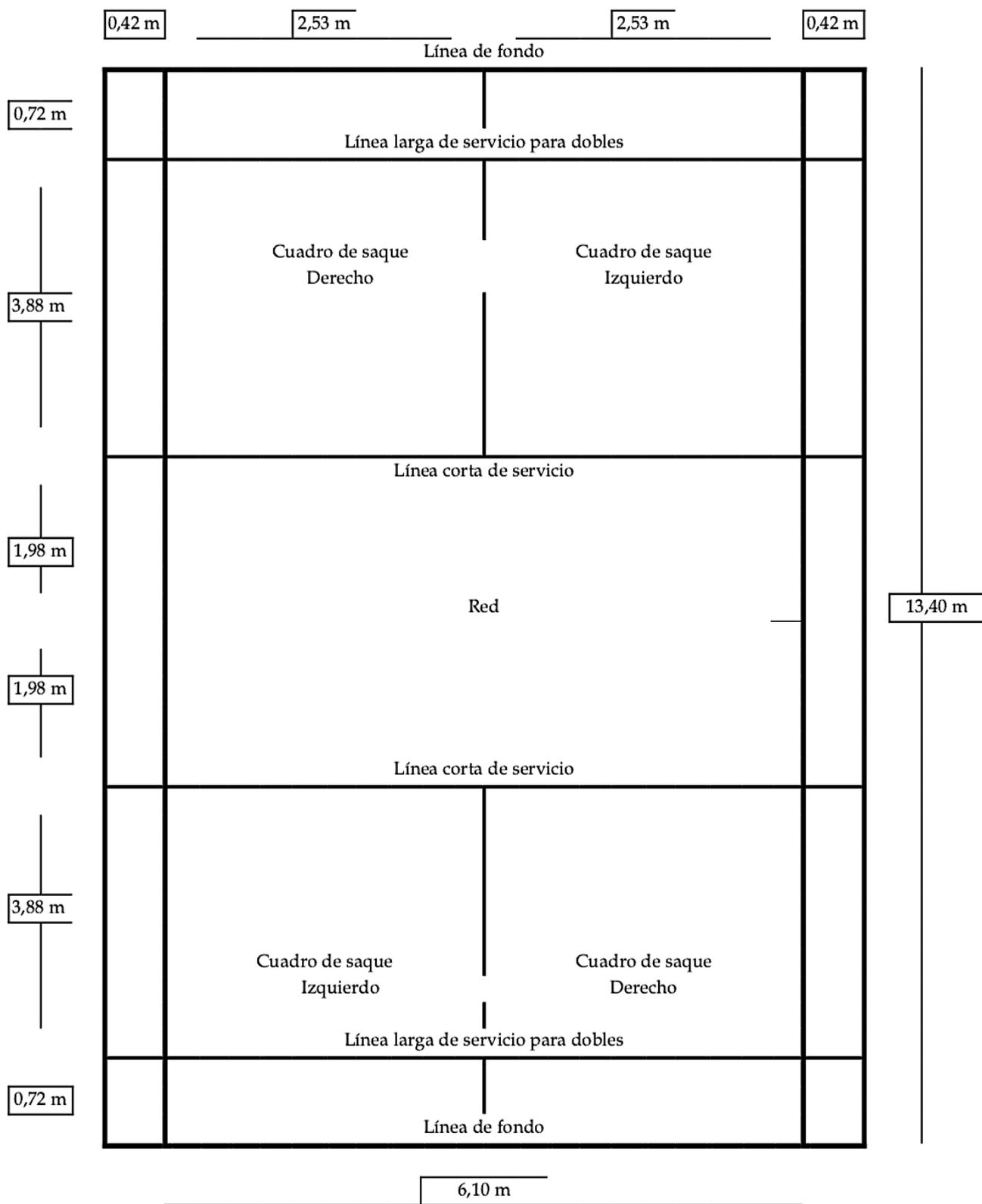


Figura 2. Dimensiones reglamentarias de la pista de bádminton (Federación Internacional de Bádminton – IBF, 1999)

Anexo 3. Volante



Figura 3. Partes del volante (Fernández Martínez, Rivas Corral, López Gutiérrez, Pérez Cortés & Ramírez Jiménez, 2005)

Anexo 4. Raqueta de bádminton



Figura 4. Partes de la raqueta (Fernández Martínez, Rivas Corral, López Gutiérrez, Pérez Cortés & Ramírez Jiménez, 2005)

Anexo 5. Golpeos en bádminton

Tabla 3. Golpeos fundamentales y específicos en bádminton (Cabello Manrique, Serrano Vilchez & García de la Torre, 1999)

GOLPEOS BASICOS	LUGAR DE REALIZACIÓN	TRAYECTORIA DEL VOLANTE	ALTURA DEL IMPACTO	POSICIÓN DEL JUGADOR	POSICIÓN DE LA RAQUETA	CARÁCTER DEL GOLPEO
(CLEAR) GLOBO	Fondo de Pista	<ul style="list-style-type: none"> * Ofensivo o de ataque (attacking clear) * Defensivo (defensive clear) 	Mano alta (overhead)	Derechas (forehand clear) Revés (backhand clear)	Plano	Paralelo (straigght clear) Cruzado
(DROP) DEJADA	Fondo de Pista Centro de pista	<ul style="list-style-type: none"> * Plana (straight drop) * Lenta (slow drop) * Rápida (fast drop) * Cortada (sliced drop) * Inversa 	Mano alta (overhead)	Derechas (forehand drop) Revés (backhand drop)	Plano Cortado (Cut smash) Inverso	Paralelo (straight drop) Cruzado (cross-court drop)
(SMASH) REMATE	Fondo de pista Centro de pista	<ul style="list-style-type: none"> * Media pista (smash midle court o half-smash) * Fondo de pista 	Mano alta (overhead)	Derechas (forehand smash) Revés (backhand smash)	Plano	Paralelo (Straight smash) Cruzado (Cross-court smash)
(SERVICE) SERVICIO	Centro de pista	<ul style="list-style-type: none"> * Corto (short serve) * Alto (high serve) * Tenso (drive serve) * Flick (flick serve) 	Mano baja	Derechas (forehand serve) Revés (backhand serve)	Plano Cortado (Cut Serve)	Paralelo (Straight Serve) Cruzado (Cross-court Serve)
(DRIVE RETOUR SMASH) DEFENSA	Centro de pista	<ul style="list-style-type: none"> * Corta * Alta * Tensa 	Mano baja	Derechas Revés	Plano	Paralelo Cruzado
(DRIVE)	Centro de pista	<ul style="list-style-type: none"> * Derecha (forehand drive) * Reves (backhand drive) 	Media altura	Derechas (forehand drive) Revés (backhand drive)	Plano	Paralelo (Straight Drive) Cruzado (Cross-court Drive)
(NET DROP) DEJADA EN RED	Red	<ul style="list-style-type: none"> * Plana (tumpel shot) * Cortada (spinning net shot) 	Media altura Mano baja	Derechas (forehand net-drop) Revés (backhand net-drop)	Plano Cortado	Paralelo (Straight net-drop) Cruzado (Cross-court net-drop)
(LOB) DESPEJE	Centro de pista Red	<ul style="list-style-type: none"> * Defensivo (lob high defensive) * Tenso * Flick (fast flick from de to of de net) 	Mano baja Media altura	Derechas forehand Lob) Reves (backhand Lob)	Plano	Paralelo (Straight Lob) Cruzado (Cross-court Lob)
(PUSH)	Centro de pista Red	<ul style="list-style-type: none"> * Push media pista (mid court push) 	Media altura	Derechas forehand Push) Reves (backhand Push)	Plano	Paralelo (Straight Push) Cruzado (Cross-court Push)
(KILL)	Red	<ul style="list-style-type: none"> * (Net Kill) 	Madia altura	Derechas (forehand kill) Revés (backhand kill)	Plano	Paralelo (Straight Kill) Cruzado (Cross-court Kill)
(BRUSH)	Red	<ul style="list-style-type: none"> * (Brush shot) 	Media altura	Derechas (forehand brush) Revés (backhand Brush)	Cortado	Paralelo (Straight Brush) Cruzado (Cross-court Brush)
FINTAS	Fondo de pista Centro de pista Red	<ul style="list-style-type: none"> * Cuerpo * Raqueta 	Mano alta Mano baja Media altura	Derechas Revés	Plana Cortada Inversa	Paralelo y cruzado

Tabla 4. Clasificación de los golpes fundamentales (Cabello Manrique, 2000)

CLASIFICACION DE LOS GOLPEOS FUNDAMENTALES		
<i>CRITERIO</i>	<i>CARACTERISTICAS</i>	<i>GOLPEOS</i>
✓ Según el lugar de la pista en donde se realizan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Golpes desde el fondo de la pista ▪ Golpes desde el centro de la pista ▪ Golpes desde la red 	<ul style="list-style-type: none"> - Clear, Smash, Drop. - Drive, Servicio - Net-Drop, Lob, Push, Kill, Brush
✓ Según la posición del jugador con respecto al volante	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Golpeos de derechas ▪ Golpeos de Revés 	<ul style="list-style-type: none"> - Todos - Todos
✓ La altura del impacto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Golpeos en mano alta ▪ Golpeos a media altura ▪ Golpeos en mano baja 	<ul style="list-style-type: none"> - Clear, smash, Drop - Drive, Push, Kill, Brush - Servicio, lob.
✓ Del carácter del golpeo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ofensivos ▪ Defensivos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Clear ofensivo, smash, drop, Push, Kill, Brush, - Clear defensivo, lob, Servicio
✓ La trayectoria del volante	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Paralelos ▪ Cruzados 	<ul style="list-style-type: none"> - Todos - Todos
✓ La posición de la cabeza de la raqueta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Planos ▪ Cortados ▪ Inversos 	<ul style="list-style-type: none"> - Smash, clear, lob - Drop, smash - Drop, smash

Tabla 5. Resumen de la utilización táctica, de forma básica y general, de los golpes en las distintas modalidades (Cabello Manrique, 2000)

GOLPES	INDIVIDUAL	DOBLES
SAQUE	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Largo y alto. ⊗ Variantes: corto y en drive para sorprender. 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Corto y muy cercano a la red. ⊗ Variantes: drive para sorprender.
CLEAR	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Muy frecuente. ⊗ Se alternan clears ofensivos y defensivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Sólo se utilizan en ocasiones excepcionales y de hacerlos serán ofensivos.
DROP	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Es un golpe de ataque que se alterna con lobs. 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Utilizados con frecuencia . ⊗ Se alternan lentos y rápidos con remates
REMATE	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Se debe utilizar cuando se tiene seguridad de que es el momento correcto. 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Es el golpe por excelencia y debe utilizarse siempre que se pueda.
DRIVE	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Es poco utilizado excepto para sorprender. ⊗ Es una forma de recepción del remate 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Junto con el remate es el más utilizado. ⊗ Debe ser rápido y ajustado a la red para evitar el ataque del contrario.
JUEGO EN RED	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Es frecuente para ralentizar el juego y evitar el ataque. ⊗ Requiere gran destreza técnica. 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Se utiliza en ocasiones para pasar al ataque.
EN GENERAL	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ SABER ESPERAR. Decidir el golpe más indicado en el momento más oportuno. 	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ ATACAR SIEMPRE. Bajar el volante siempre para conseguir el punto.

Anexo 6. Imágenes de la instalación



Imagen 1. Ubicación y distancia entre el CEIP José María de Pereda y el Pabellón Municipal la Habana Vieja. Recuperado de Google Maps el 08/02/2020, de: <https://bit.ly/2XBCZHu>



Imagen 2. Exterior del Pabellón Municipal La Habana Vieja. Recuperado de Google Maps el 16/03/2020, de: <https://bit.ly/2X9Gm9y>



Imagen 3. Interior del Pabellón Municipal La Habana Vieja. Recuperado el 25/05/2020 de: <https://bit.ly/2XdDJUq>

Anexo 7. Tablas de evaluaciones

Tabla 6. *Ficha registro diario*

Grupo:	Calificaciones						
Sesión: Fecha:	Indumentaria adecuada:	Neceser: botellín de agua, camiseta de repuesto, toalla y jabón	Participación	Colaboración: colocación y recogida de material	Cuidado del material deportivo y de las instalaciones	Actitud de respeto hacia el profesor	Actitud de respeto hacia los compañeros
Alumno/a	chándal, camiseta, pantalón corto y playeras deportivas.						
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							

Indumentaria adecuada:

10 = 4 piezas 7,5 = 3 piezas 5 = 2 piezas 2,5 = 1 pieza 0 = 0 piezas

Neceser:

10 = 4 piezas 7,5 = 3 piezas 5 = 2 piezas 2,5 = 1 pieza 0 = 0 piezas

Participación: 10 = participa 0 = no participa

Colaboración: 10 = colabora 0 = no colabora

Cuidado del material deportivo y de las instalaciones: 10 = cuidado 0 = no cuidado.

Actitud de respeto hacia el profesor: 10 = respeta 0 = no respeta.

Actitud de respeto hacia los compañeros: 10 = respeta 0 = no respeta.

Tabla 7. *Escala de apreciación*

Ocupación racional del espacio				
Alumno/a:	2ª Sesión	3ª Sesión	4ª Sesión	5ª Sesión
1) Sabe colocarse en la pista en situaciones de ataque.				
2) Sabe colocarse en la pista en situaciones de defensa.				
3) Golpea el volante al espacio libre en situaciones de ataque.				
4) Golpea al volante al espacio libre en situaciones de defensa.				

Tabla 8. *Rúbrica de evaluación escala de apreciación*

Evaluación principio táctico: ocupación racional del espacio	
<u>1) Sabe colocarse en la pista en situaciones de ataque</u>	
El alumno se coloca 10 veces adecuadamente en la pista en situaciones de ataque.	10
El alumno se coloca 9 veces adecuadamente en la pista en situaciones de ataque.	9
El alumno se coloca 8 veces adecuadamente en la pista en situaciones de ataque.	8
El alumno se coloca 7 veces adecuadamente en la pista en situaciones de ataque.	7
El alumno se coloca 6 veces adecuadamente en la pista en situaciones de ataque.	6

El alumno se coloca 5 veces adecuadamente en la pista en situaciones de ataque.	5
El alumno se coloca 4 veces adecuadamente en la pista en situaciones de ataque.	4
El alumno se coloca 3 veces adecuadamente en la pista en situaciones de ataque.	3
El alumno se coloca 2 veces adecuadamente en la pista en situaciones de ataque.	2
El alumno se coloca 1 vez adecuadamente en la pista en situaciones de ataque.	1
El alumno se coloca 0 veces adecuadamente en la pista en situaciones de ataque.	0
2) <u>Sabe colocarse en la pista en situaciones de defensa</u>	
El alumno se coloca 10 veces adecuadamente en la pista en situaciones de defensa.	10
El alumno se coloca 9 veces adecuadamente en la pista en situaciones de defensa.	9
El alumno se coloca 8 veces adecuadamente en la pista en situaciones de defensa.	8
El alumno se coloca 7 veces adecuadamente en la pista en situaciones de defensa.	7
El alumno se coloca 6 veces adecuadamente en la pista en situaciones de defensa.	6
El alumno se coloca 5 veces adecuadamente en la pista en situaciones de defensa.	5
El alumno se coloca 4 veces adecuadamente en la pista en situaciones de defensa.	4
El alumno se coloca 3 veces adecuadamente en la pista en situaciones de defensa.	3
El alumno se coloca 2 veces adecuadamente en la pista en situaciones de defensa.	2

El alumno se coloca 1 vez adecuadamente en la pista en situaciones de defensa.	1
El alumno se coloca 0 veces adecuadamente en la pista en situaciones de defensa.	0
3) <u>Golpea el volante al espacio libre en situaciones de ataque</u>	
El alumno golpea 10 volantes al espacio libre en situaciones de ataque.	10
El alumno golpea 9 volantes al espacio libre en situaciones de ataque.	9
El alumno golpea 8 volantes al espacio libre en situaciones de ataque.	8
El alumno golpea 7 volantes al espacio libre en situaciones de ataque.	7
El alumno golpea 6 volantes al espacio libre en situaciones de ataque.	6
El alumno golpea 5 volantes al espacio libre en situaciones de ataque.	5
El alumno golpea 4 volantes al espacio libre en situaciones de ataque.	4
El alumno golpea 3 volantes al espacio libre en situaciones de ataque.	3
El alumno golpea 2 volantes al espacio libre en situaciones de ataque.	2
El alumno golpea 1 volante al espacio libre en situaciones de ataque.	1
El alumno golpea 0 volantes al espacio libre en situaciones de ataque.	0
4) <u>Golpea al volante al espacio libre en situaciones de defensa</u>	
El alumno golpea 10 volantes al espacio libre en situaciones de defensa.	10
El alumno golpea 9 volantes al espacio libre en situaciones de defensa.	9

El alumno golpea 8 volantes al espacio libre en situaciones de defensa.	8
El alumno golpea 7 volantes al espacio libre en situaciones de defensa.	7
El alumno golpea 6 volantes al espacio libre en situaciones de defensa.	6
El alumno golpea 5 volantes al espacio libre en situaciones de defensa.	5
El alumno golpea 4 volantes al espacio libre en situaciones de defensa.	4
El alumno golpea 3 volantes al espacio libre en situaciones de defensa.	3
El alumno golpea 2 volantes al espacio libre en situaciones de defensa.	2
El alumno golpea 1 volante al espacio libre en situaciones de defensa.	1
El alumno golpea 0 volantes al espacio libre en situaciones de defensa.	0

Anexo 8. Imágenes de las sesiones

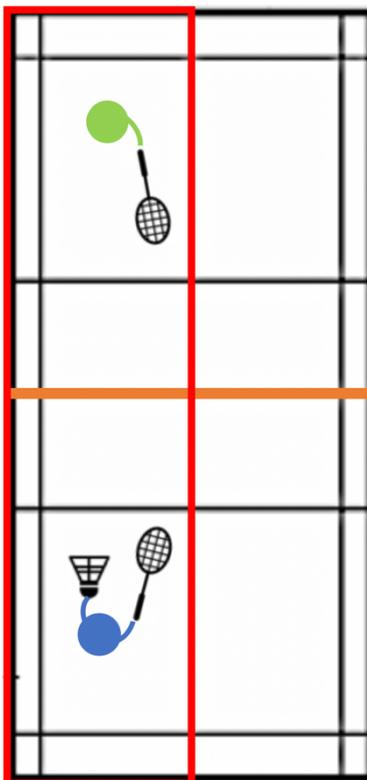


Imagen 4. Sesión 2: Jugamos al espacio libre

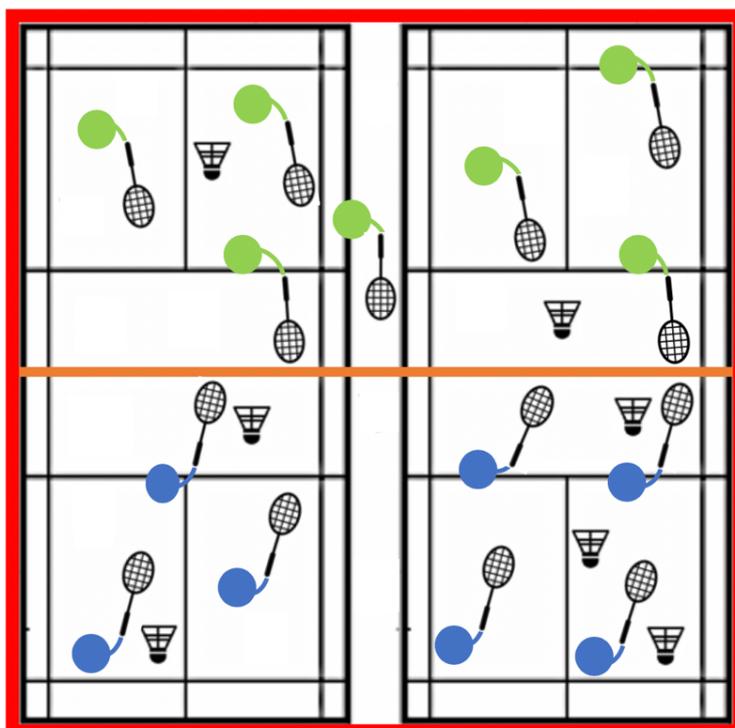


Imagen 5. Sesión 2: Vaciar la pista

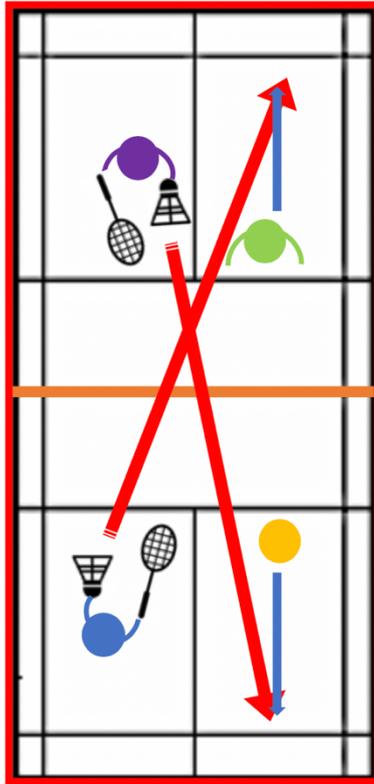


Imagen 6. Sesión 3: ¡Atrápalo si puedes!

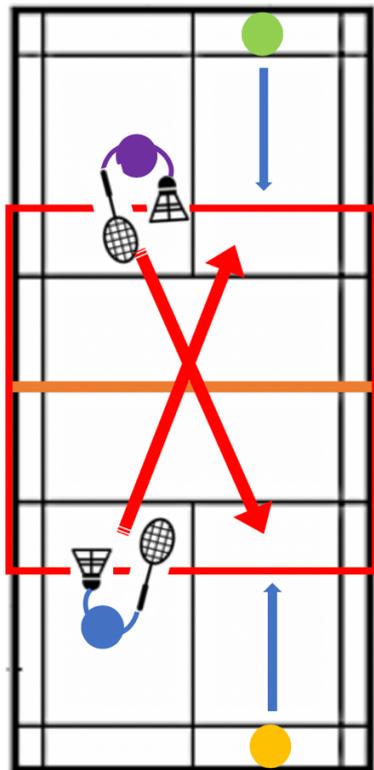


Imagen 7. Sesión 3: ¡Atrápalo si puedes (variante 1)!

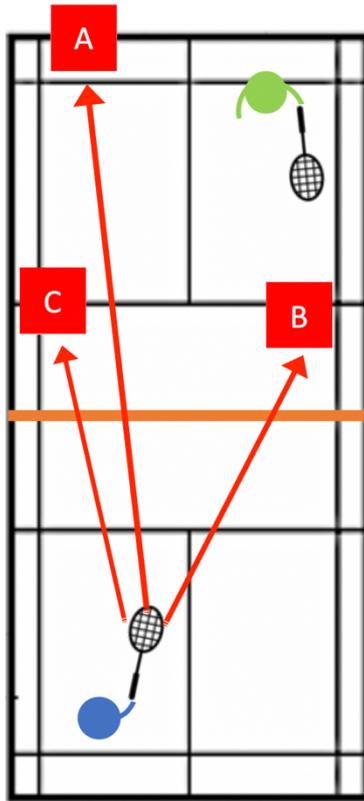


Imagen 8. Sesión 3: Estudio de caso (situación 1)

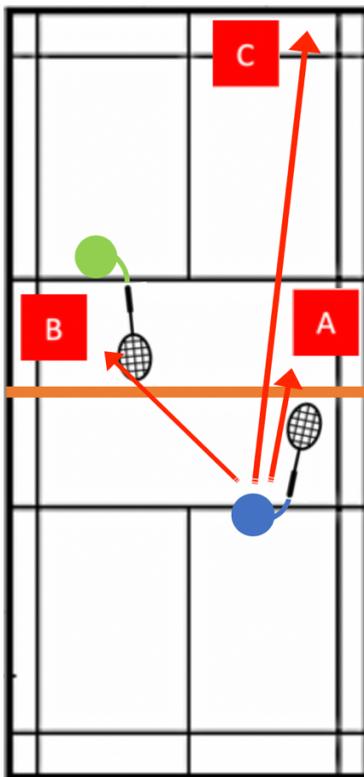


Imagen 9. Sesión 3: Estudio de caso (situación 2)

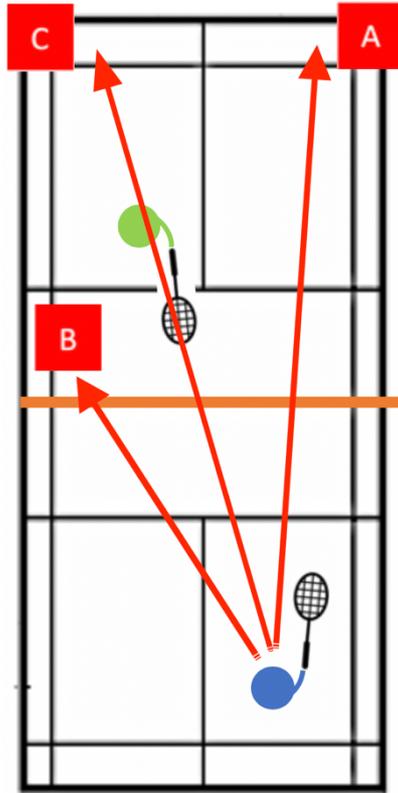


Imagen 10. Sesión 3: Estudio de caso (situación 3)

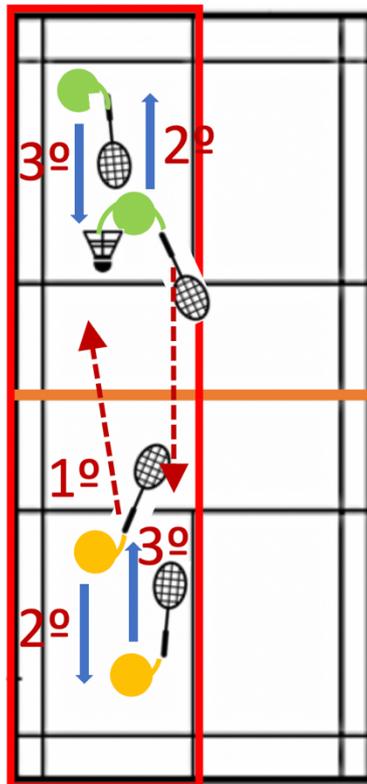


Imagen 11. Sesión 4: Norte-Sur

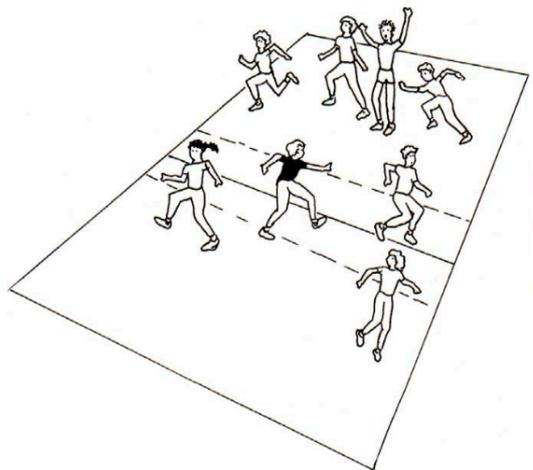


Imagen 12. Sesión 5: ¡Pasa si te atreves! Recuperado de Kip Ediciones el 20/06/2020, de: <https://bit.ly/2CsTFtY>

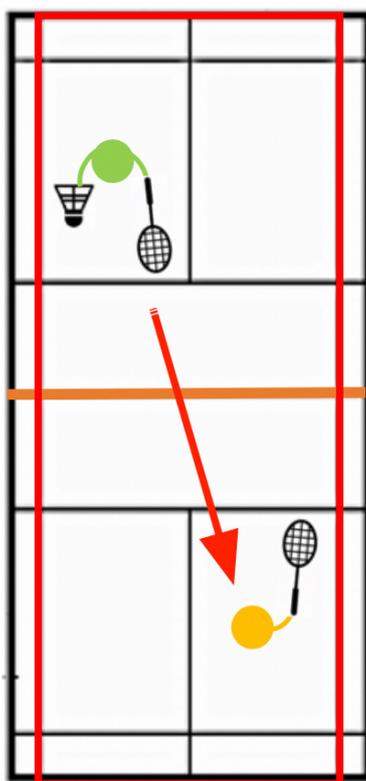


Imagen 13. Sesión 5: Partidos de individual

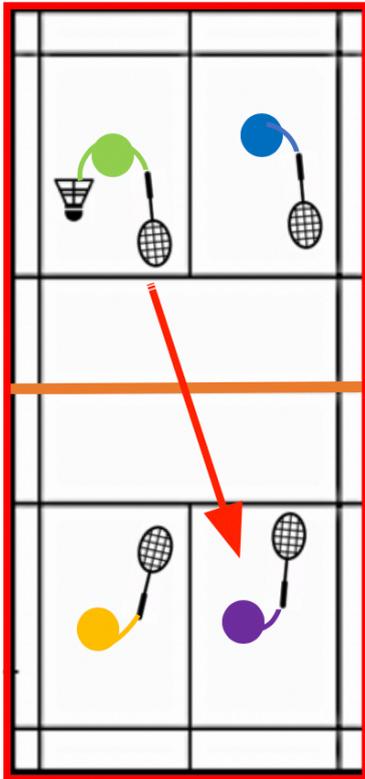


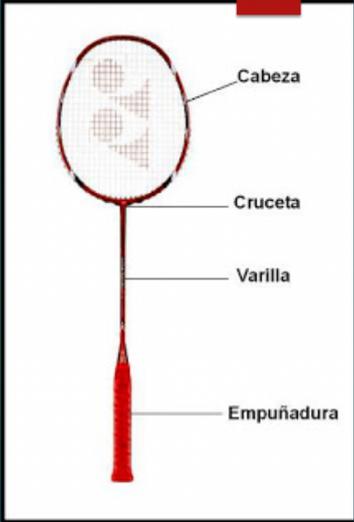
Imagen 14. Sesión 5: Partidos de dobles

Anexo 9. Sesión 1 PowerPoint

1ª Diapositiva



2ª Diapositiva

	Volante	Raqueta
<ul style="list-style-type: none">▶ Definición RAE: <i>"juego parecido al tenis, en el que se lanza un volante en vez de una pelota"</i>.▶ Deporte de raqueta.		

Slide 2 is divided into two columns. The left column contains a definition and a note. The right column is split into two sections: 'Volante' (shuttlecock) and 'Raqueta' (racket). The shuttlecock is shown as a white feathered object with a black base. The racket is shown as a red frame with a white head and a red handle, with labels for 'Cabeza', 'Cruceta', 'Varilla', and 'Empuñadura'.

3ª Diapositiva

Tipos de volantes



Nylon: se utiliza para iniciación.



Plumas: es usado por jugadores avanzados y/o profesionales.

► Hay dos tipos de volantes:

- Nylon/Plástico.
- Pluma: 16 plumas ala izquierda de los gansos.

4ª Diapositiva



► Objetivo: es golpear y mantener el volante en el aire, pasándolo por encima de la red, con el propósito de conseguir que caiga en el campo del rival para ganar el punto.

► El bádminton es un deporte olímpico.

► 1º JJOO: Barcelona 1992.

► 5 modalidades:

- Individual masculino.
- Individual femenino.
- Dobles masculino.
- Dobles femenino.
- Dobles mixto.

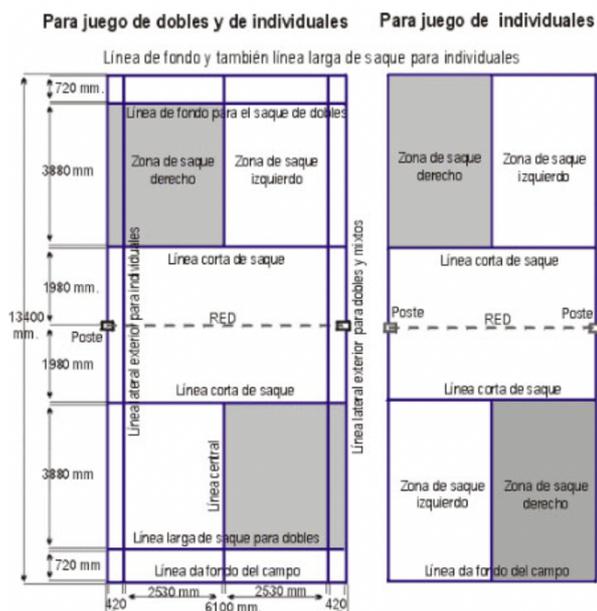
5ª Diapositiva

HISTORIA

- ▶ Origen: India (Asia)
- ▶ En 1875 el bádminton llega a Inglaterra gracias a algunos oficiales del ejército británico.
- ▶ Duque de Beaufort se interesa por el bádminton.
- ▶ En 1890 llega a Estados Unidos.
- ▶ Seguidamente, se introdujo en Canadá.
- ▶ En 1895 creación de la Asociación Nacional de Bádminton de los Estados Unidos.



6ª Diapositiva



Dimensión de la pista

- ▶ Dimensión pista de individual: 5,18 m de ancho X 13,4 m de longitud.
- ▶ Dimensión pista de dobles: 6,1 m de ancho X 13,4 m de longitud.
- ▶ Altura de la red: 1,55 m.
- ▶ Ancho líneas: 4 cm.

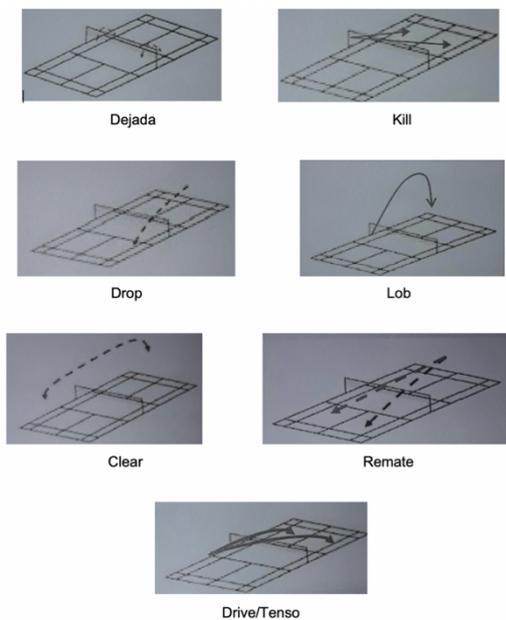
7ª Diapositiva



Sistema de puntuación

- ▶ Los partidos de bádminton, en cualquiera de sus modalidades, son al mejor de 3 sets a 21 puntos. Al final de cada set, los jugadores cambian de campo, a excepción del tercer set, debido a que el cambio es a los 11 puntos.

8ª Diapositiva



Golpes básicos bádminton

9ª Diapositiva

Deporte que alcanza mayor velocidad

- ▶ Récord mundial prueba de raquetas Yonex: 493 kilómetros por hora.
- ▶ Récord mundial partido: 426 kilómetros por hora.

▼ Récord de velocidad en deportes de pelota

Deporte y peso de la pelota	Velocidad en km/h	Lanzador
 Bádminton 5-5,5 gr	426	Mads Pieber Kolding (2017)
 Golf 45,93 gr	349	Ryan Winter (2013)
 Jai Alai (cesta punta) 107 gr	305	Ibon Aldazabal (2017)
 Tenis 59,4 gr	263	Damuel Groth (2012)
 Fútbol 410-450 gr	210	Ronny Heberson (2006)
 Béisbol 142 gr	199	Giancarlo Stanton - Bateo (2016)
	172	Aroldis Chapman - Lanzamiento (2010)

10ª Diapositiva

Mejores jugadores españoles

- ▶ Carolina Marín.
- ▶ Pablo Abián.
- ▶ Luis Enrique Peñalver.
- ▶ Clara Azurmendi.



11ª Diapositiva

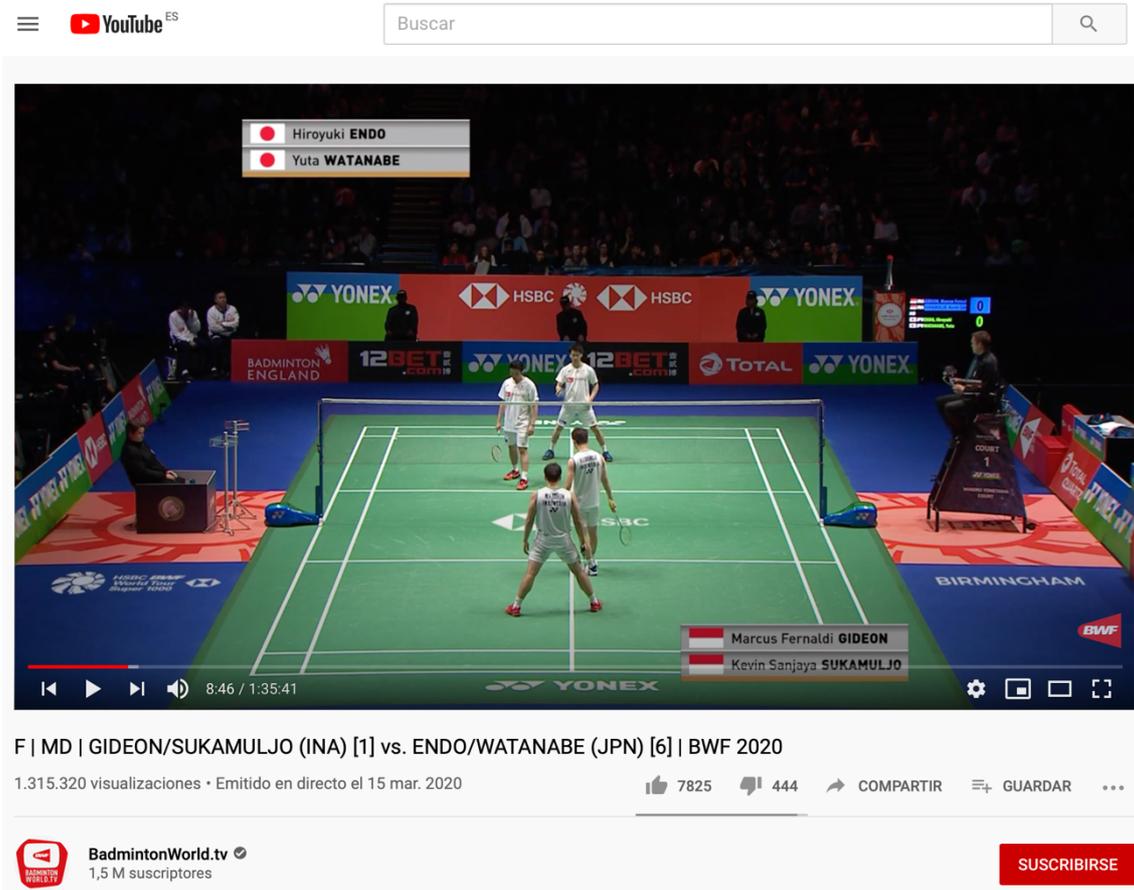
Carolina Marín

- ▶ 15 de junio de 1993 (Huelva).
- ▶ Individual femenino.
- ▶ En junio de 2015 llegó a ser número uno del ranking mundial de la BWF.
- ▶ Campeona olímpica en Río de Janeiro 2016.
- ▶ Tres veces campeona del mundo: 2014, 2015 y 2018.
- ▶ Cuatro veces campeona de Europa: 2014, 2016, 2017 y 2018.
- ▶ Mejor jugadora española de la historia.



Anexo 10. Partidos de bádminton

1º Partido

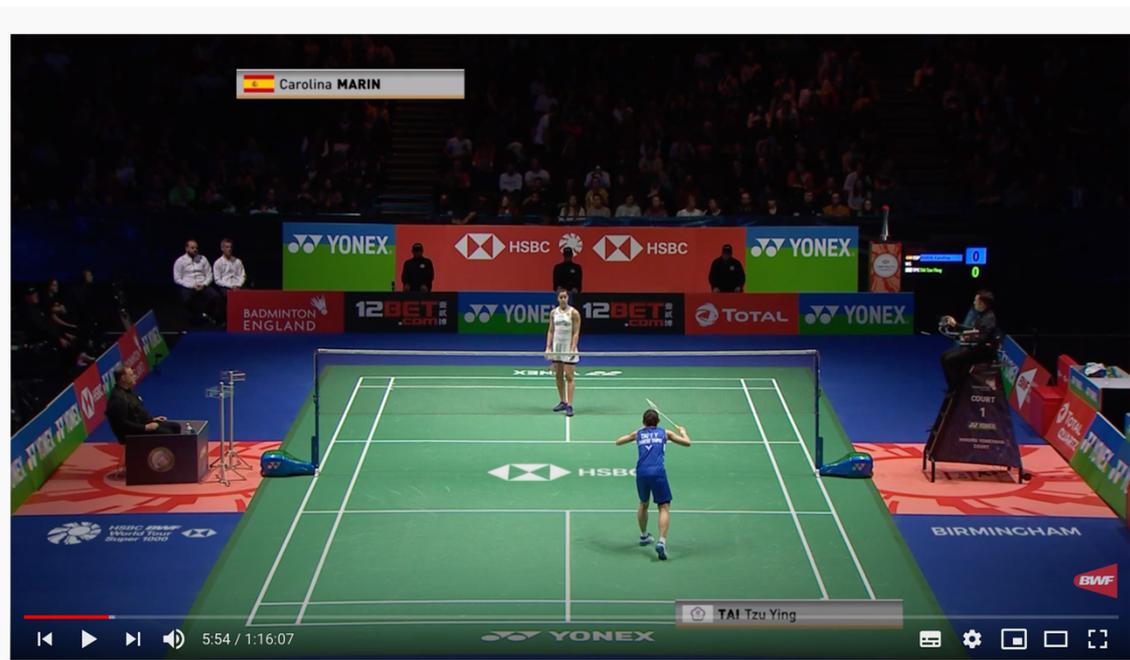


The image is a screenshot of a YouTube video player. At the top, the YouTube logo and a search bar are visible. The video content shows a badminton court with four players. On the left side of the court, a graphic identifies the players as Hirooyuki ENDO and Yuta WATANABE, both from Japan. On the right side, a graphic identifies the players as Marcus Fernaldi GIDEON and Kevin Sanjaya SUKAMULJO, both from Indonesia. The court is green with white lines, and the net is in the center. The background features various sponsor banners including YONEX, HSBC, 12BET, and TOTAL. The video player interface at the bottom shows a progress bar at 8:46 / 1:35:41, and engagement metrics: 1.315.320 visualizaciones, Emitido en directo el 15 mar. 2020, 7825 likes, and 444 comentarios. The channel name is BadmintonWorld.tv with 1,5 M suscriptores. A red 'SUSCRIBIRSE' button is located in the bottom right corner.

Imagen 15. Gideon/Sukamuljo (INA) VS Endo/Watanabe (JPN). Recuperado el 15/06/2020 de: <https://bit.ly/2BtxwLk>

2º Partido

YouTube ^{ES}



SF | WS | Carolina MARIN (ESP) [8] vs. TAI Tzu Ying (TPE) [2] | BWF 2020

514.746 visualizaciones · Emitido en directo el 14 mar. 2020

2484 143 COMPARTIR GUARDAR ...

BadmintonWorld.tv 1,5 M suscriptores **SUSCRIBIRSE**

Imagen 16. Carolina Marín (ESP) VS Tai Tzu Ying (TPE). Recuperado el 15/06/2020 de: <https://bit.ly/37MRkFT>

3º Partido

YouTube ES



The screenshot shows a badminton match in progress. The court is green with white lines. Two players are visible: one in the foreground (Chou Tien Chen) and one in the background (Viktor Axelsen). The court is surrounded by blue and red banners with logos for YONEX, HSBC, 12BET, and TOTAL. A scoreboard in the top right corner shows 0-0. The video player interface at the bottom shows a progress bar at 7:37 / 1:05:50 and a name tag for CHOU Tien Chen.

F | MS | CHOU Tien Chen (TPE) [1] vs. Viktor AXELSEN (DEN) [2] | BWF 2020

370.259 visualizaciones · Emitido en directo el 15 mar. 2020 👍 2110 👎 84 ➦ COMPARTIR 📌 GUARDAR ⋮

 **BadmintonWorld.tv** ✓
1,5 M suscriptores SUSCRIBIRSE

Imagen 17. Chou Tien Chen (TPE) VS Viktor Axelsen (DEN). Recuperado el 15/06/2020 de: <https://bit.ly/313GOII>

Anexo 11. Preguntas Plickers

Pregunta 1 Plickers



¿Con qué se juega al bádminton?

- A** Balón
- B** Indíaca
- C** Pelota
- D** Volante

Pregunta 2 Plickers

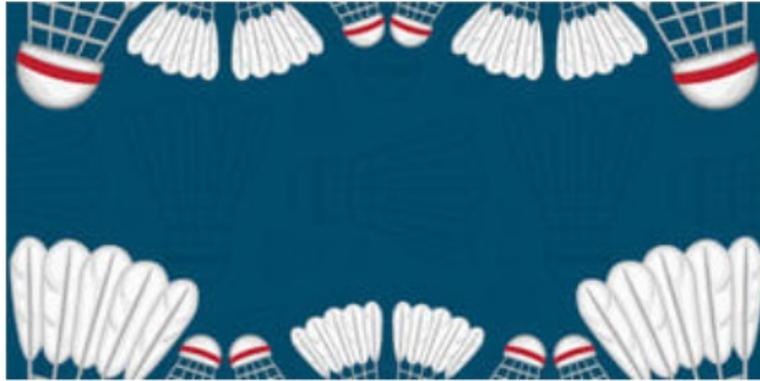
¿Cuáles fueron los primeros JJOO de Bádminton?



- A** Barcelona 1992
- B** Río de Janeiro 2016
- C** Londres 2012
- D** Atenas 2004

Pregunta 3 Plickers

¿Cuántas plumas tienen los volante de pluma?



A 10

B 12

C 14

D 16

Pregunta 4 Plickers

Hay dos tipos de volantes: nylon/plástico y pluma.



A Verdadero

B Falso

Pregunta 5 Plickers

¿Cuántas modalidades existen en el bádminton?



- A** 3 modalidades
- B** 4 modalidades
- C** 5 modalidades
- D** 6 modalidades

Pregunta 6 Plickers

¿Dónde surgió el bádminton?



- | | |
|----------------|-----------------|
| A India | B España |
| C Japón | D China |

Pregunta 7 Plickers

¿Cuál es la altura de la red?



A 1,20 m

B 1,55 m

C 1,45 m

D 1,65 m

Pregunta 8 Plickers

Los partidos de bádminton son al mejor de...



A 3 sets a 15 puntos

B 3 sets a 21 puntos

C 2 sets a 15 puntos

D 2 sets a 21 puntos

Pregunta 9 Plickers

Récord de velocidad alcanzado en un partido



A 200 km/h

B 349 km/h

C 426 km/h

D 500 km/h

Pregunta 10 Plickers

¿Mejor jugador/a de la historia de España?



A Pablo Abián

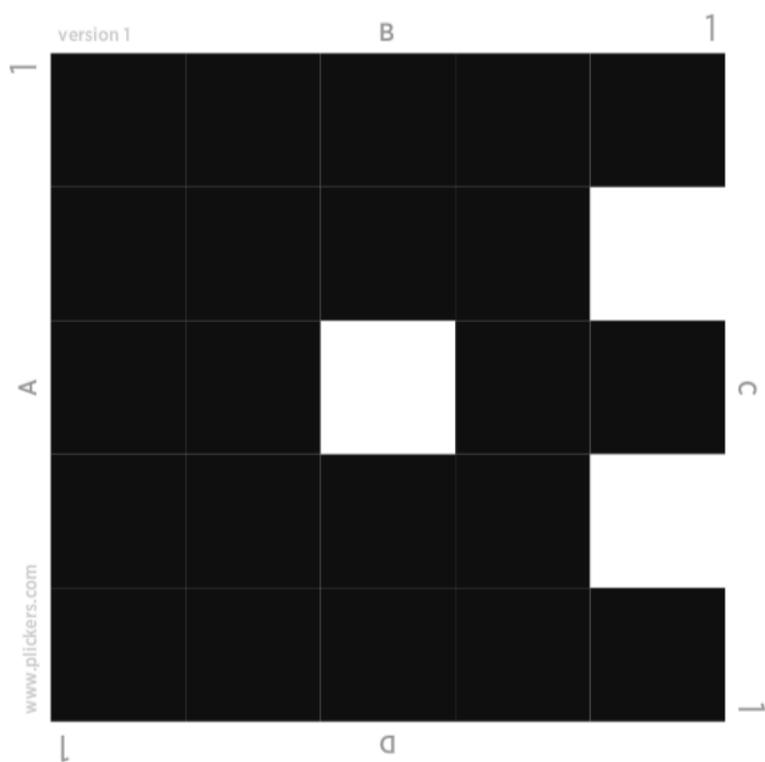
B Luis Enrique Peñalver

C Carolina Marín

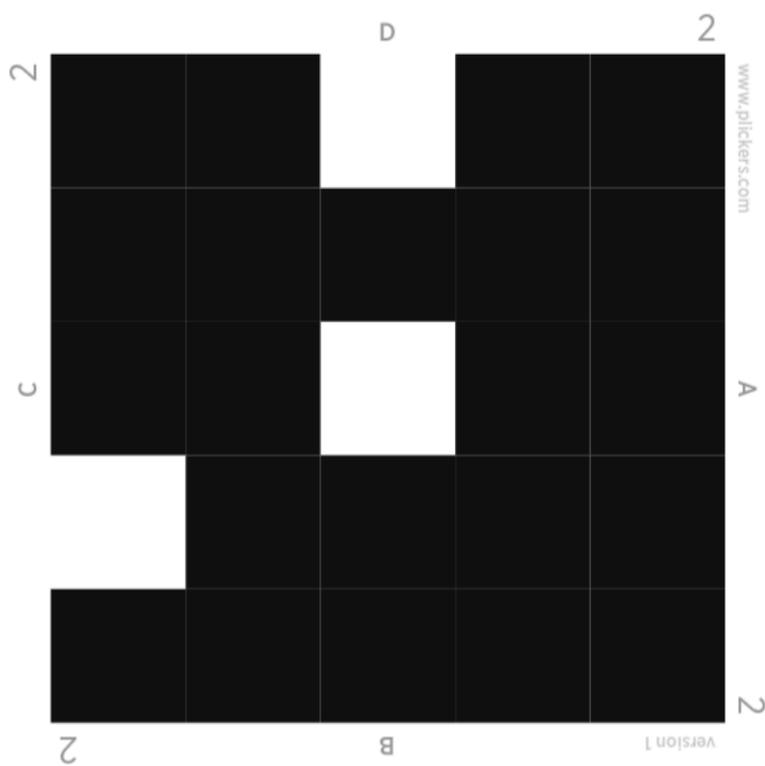
D Clara Azurmendi

Anexo 12. Tarjetas con códigos de respuesta Plickers

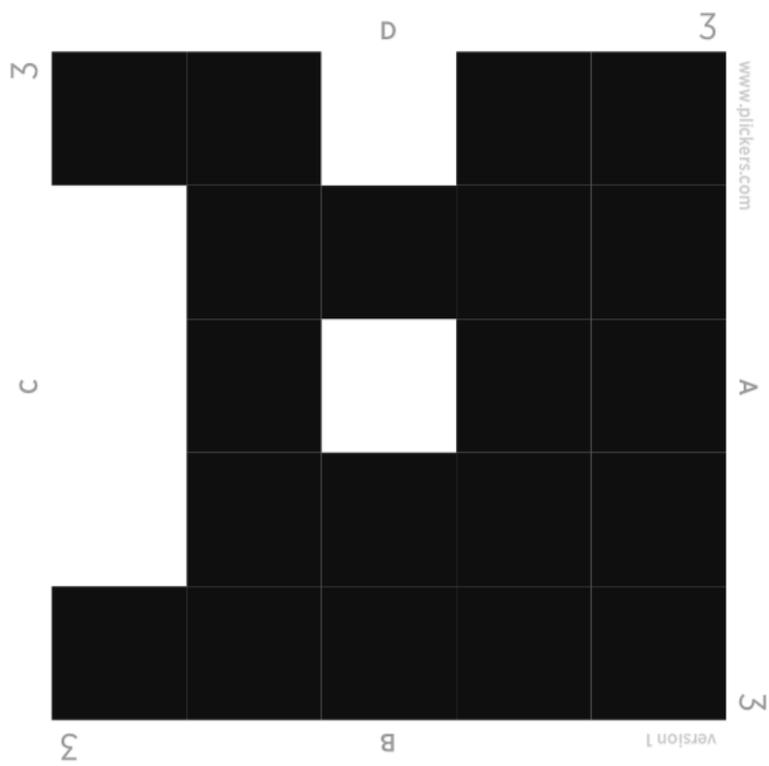
Tarjeta alumno 1



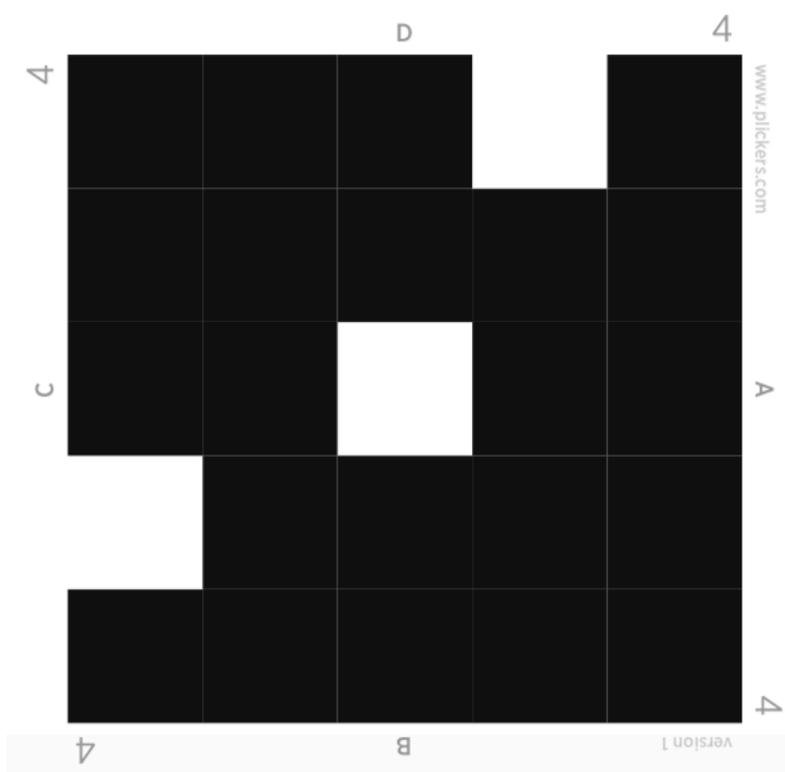
Tarjeta alumno 2



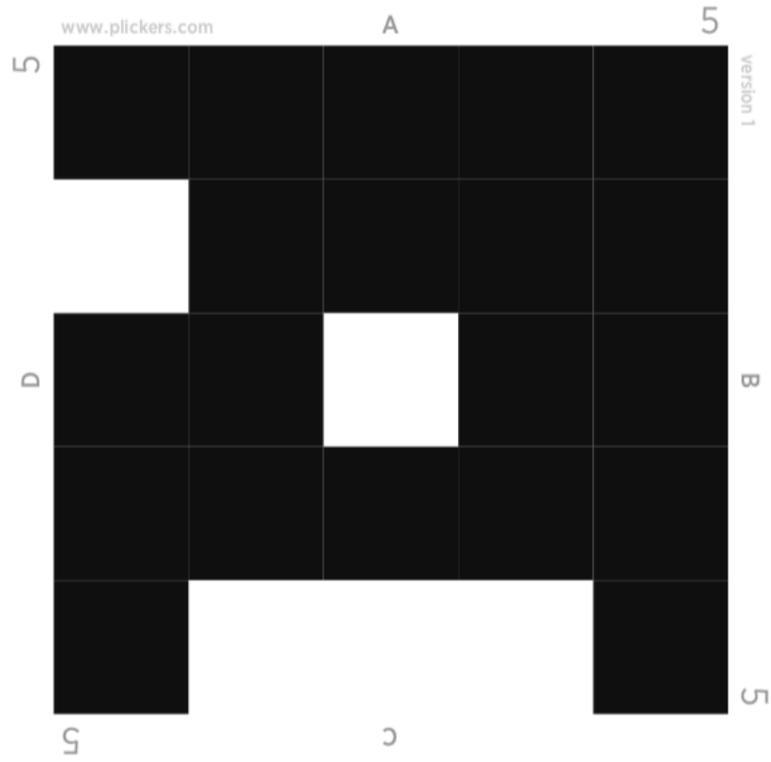
Tarjeta alumno 3



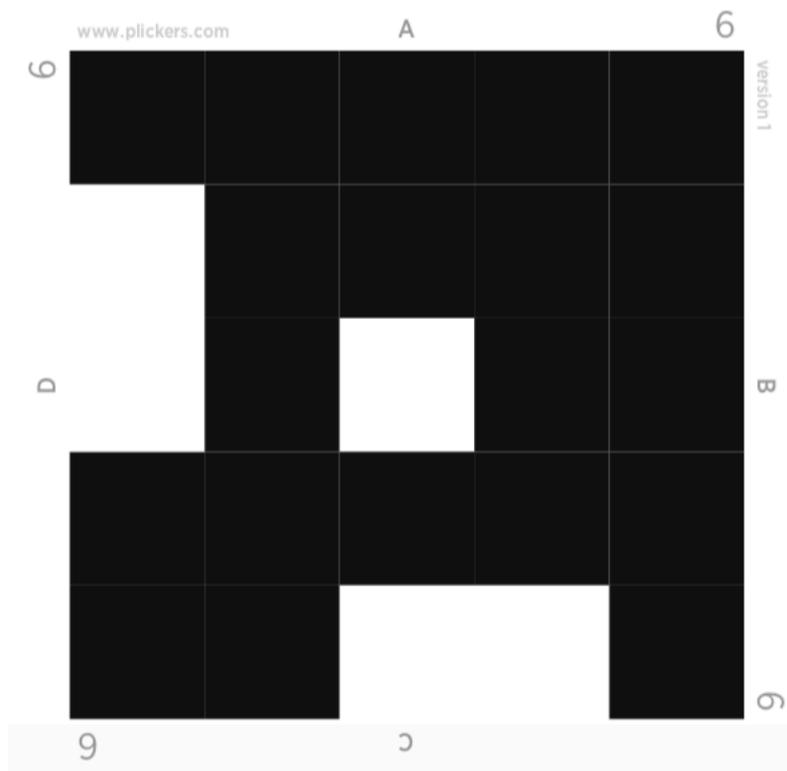
Tarjeta alumno 4



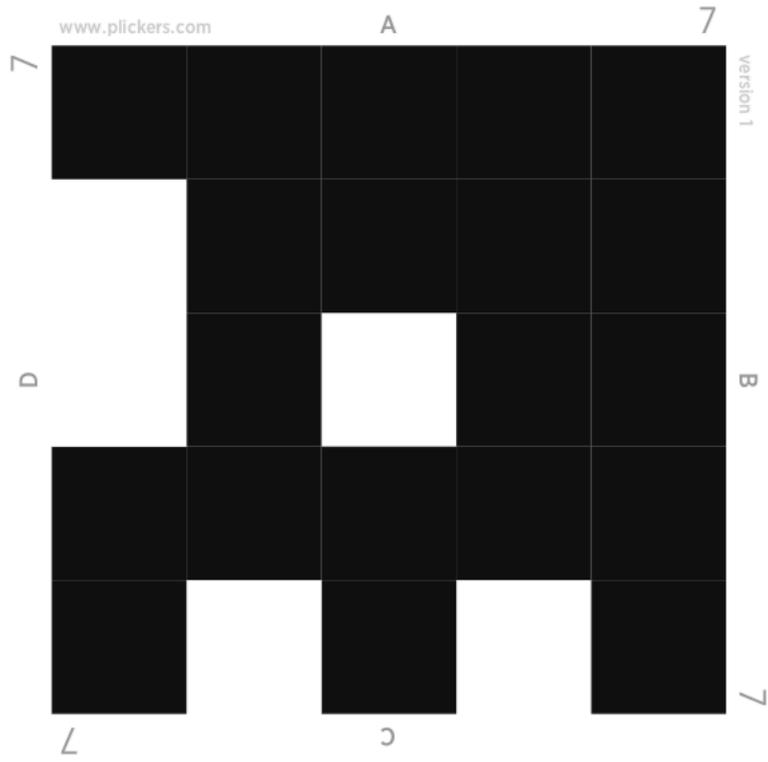
Tarjeta alumno 5



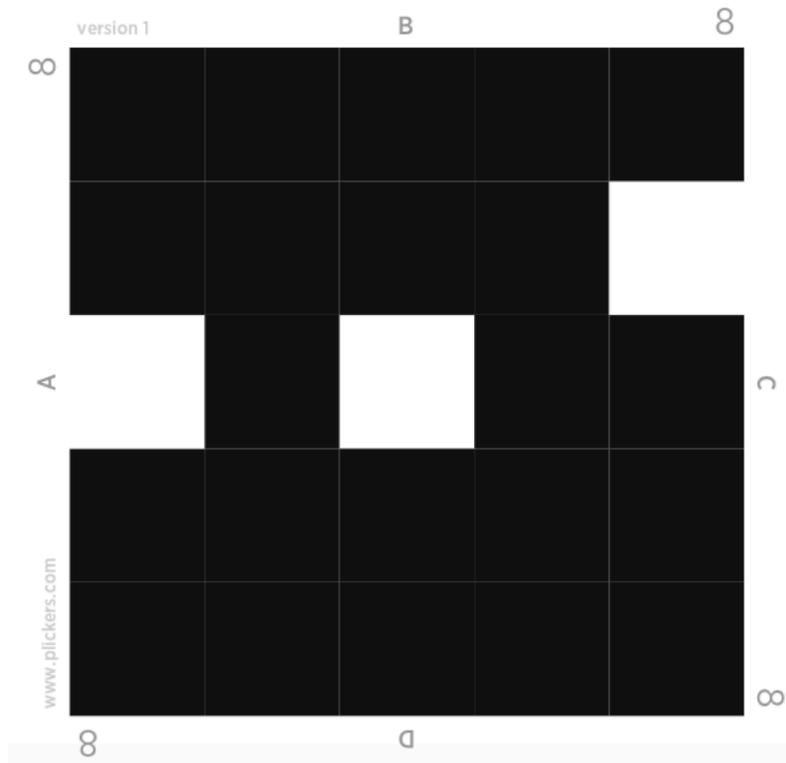
Tarjeta alumno 6



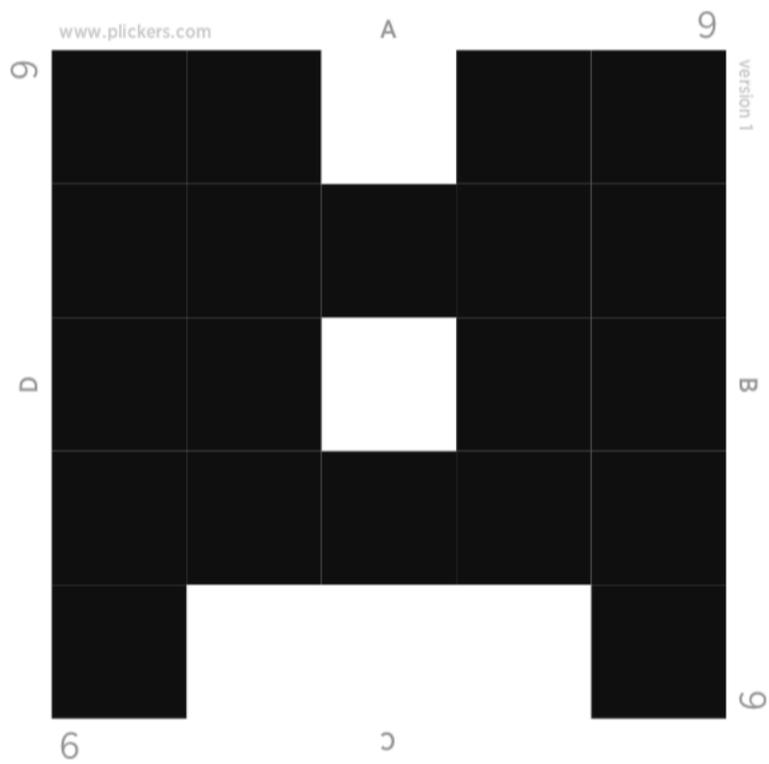
Tarjeta alumno 7



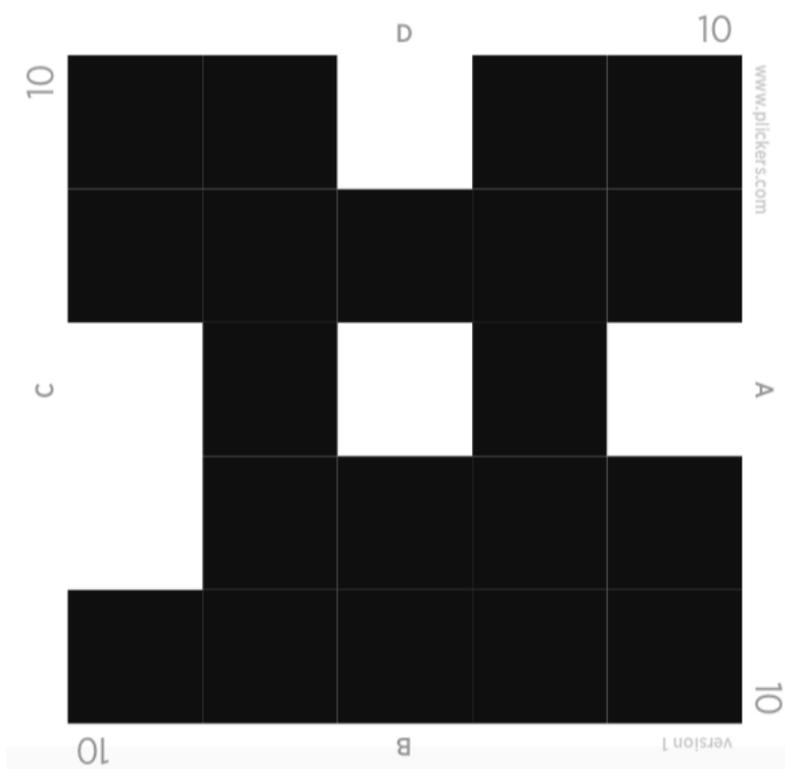
Tarjeta alumno 8



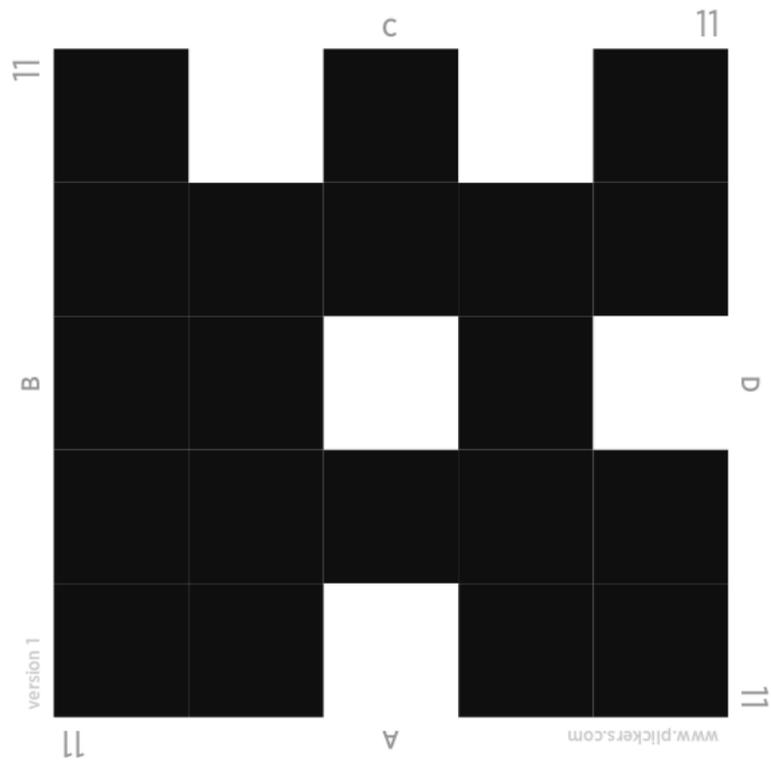
Tarjeta alumno 9



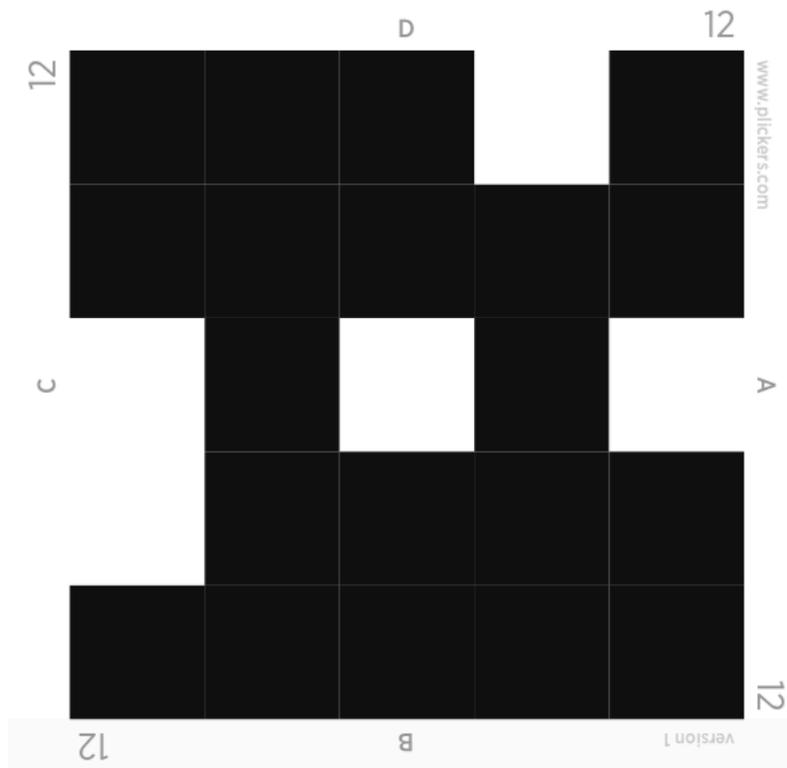
Tarjeta alumno 10



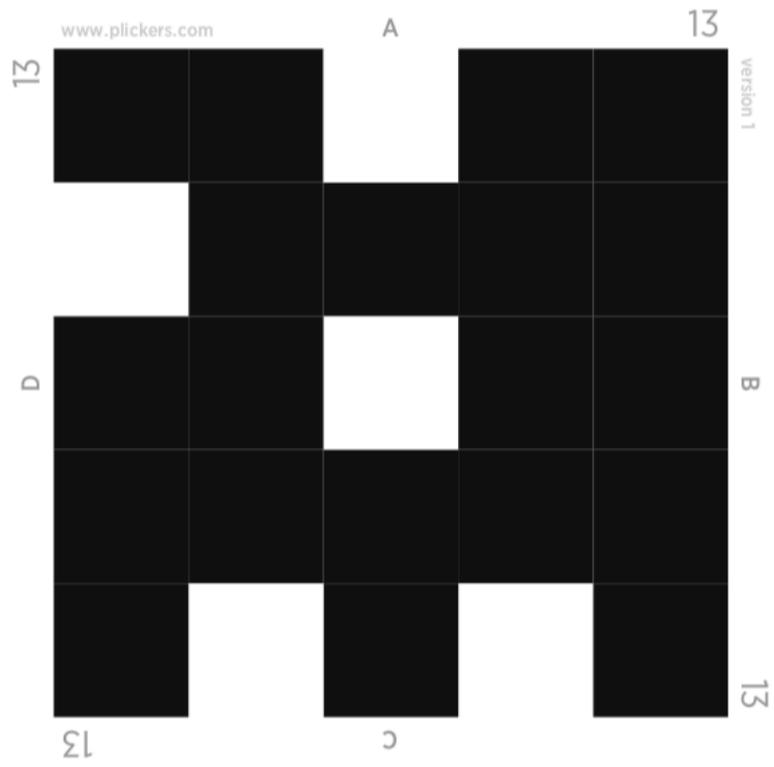
Tarjeta alumno 11



Tarjeta alumno 12



Tarjeta alumno 13



Tarjeta alumno 14

