



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

QUIDDITCH: DEPORTE ALTERNATIVO PARA LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Víctor Hernández-Beltrán

Universidad de Extremadura

Email: vhernandpw@alumnos.unex.es

Víctor A. González-Coto

Universidad de Extremadura

Email: vgonzalevr@alumnos.unex.es

Luis Felipe Castelli Correia de Campos

Universidad del Bio Bio

pfluisfelipe@gmail.com / icastelli@ubiobio.cl

José M. Gamonales

Universidad de Extremadura

Universidad Francisco de Vitoria

Email: martingamonales@unex.es / josemartin.gamonales@ufv.es

RESUMEN

Los continuos cambios que se está produciendo en el sistema educativo español exige a los maestros innovar en los procesos metodológicos. Por ello, los docentes deben buscar nuevas propuestas motrices en la etapa de Educación Primaria con la finalidad de motivar al alumnado durante el proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Siendo, los Deportes Alternativos las herramientas fundamentales para desarrollar los objetivos propuestos por el maestro en Educación Física. Por tanto, el presente documento tiene como objetivo dar a conocer el Quidditch como herramienta para la asignatura de Educación Física, así como su normativa, puesto que está en pleno auge. Dicha modalidad, surge del deporte ficticio practicado por los personajes de la novela de Harry Potter. Posteriormente, fue adaptado a la vida real y, con la creación de la Asociación Internacional de Quidditch, se han desarrollado diferentes competiciones a nivel internacional y nacional. Además, debido a su reciente creación, los docentes están empleando este Deporte Alternativo en las clases de Educación Física, como herramienta para desarrollar nuevas habilidades motrices, así como la adquisición de nuevos valores y actitudes positivas.

PALABRAS CLAVE: Actividad física; deporte; educación primaria; valores; herramienta.

QUIDDITCH: ALTERNATIVE SPORT FOR STAGE OF PRIMARY EDUCATION

ABSTRACT

The continuous changes that are taking place in the Spanish educational system require teachers to innovate in the methodological processes. Therefore, teachers must seek new motor proposals at the level of Primary Education to motivate students during the Teaching-Learning process. Alternative Sports being the fundamental tools to develop the objectives proposed by the teacher in Physical Education. Therefore, this document aims to publicize Quidditch as a tool for the Physical Education subject, as well as its regulations, since it is in full swing. This modality arises from the fictional sport practiced by the characters in the Harry Potter novel. Subsequently, it was adapted to real life and, with the creation of the International Quidditch Association, different competitions have been developed at the international and national level. Also, due to its recent creation, teachers are using this Alternative Sport in Physical Education classes, as a tool to develop new motor skills, as well as the acquisition of new values and positive attitudes.

KEYWORD

Physical activity, sport, primary education, values; tool.

1. INTRODUCCIÓN.

Actualmente, la educación se encuentra en un proceso de cambio hacia modelos pedagógicos más innovadores, alejándose de esta forma de un modelo de enseñanza tradicional (Pérez-Pueyo et al., 2020). A través de estos nuevos modelos innovadores, se pretende adaptar y mejorar los procesos de Enseñanza-Aprendizaje (en adelante, E-A), existentes a las nuevas necesidades del alumnado (Trujillo-Sáez et al., 2020). Por tanto, el docente debe ser capaz de introducir nuevas metodologías, nuevos materiales, e, incluso, nuevas modalidades deportivas al alumnado para favorecer su pleno desarrollo académico (Peire & Estrada, 2015), puesto que el uso de la metodología comprensiva en el aula aumenta la motivación del alumnado hacia la práctica físico-deportiva (Hernández-Beltrán et al., 2021).

La asignatura de Educación Física (en adelante, Ed. Fís), al ser una materia principalmente deportiva, se va a llevar a cabo en un lugar destinado específico, como un pabellón, sala de gimnasia, o, aula deportiva. En el desarrollo de las sesiones, se pueden desarrollar diferentes tipos de metodologías en función de las necesidades y objetivos definidos por el docente, entre ellas se puede encontrar: “*Flipped classroom*”. Esta metodología consiste en desarrollar unos objetivos propuestos por el docente mediante el visionado por parte del alumnado de una serie de contenidos que se van a utilizar como herramientas en la siguiente sesión. Para ello, el alumnado debe llevar a cabo una comprensión previa de los contenidos, y, posteriormente, junto con el docente resolverán las dudas surgidas (Pozuelo Cegarra, 2020). Además, esta presentación de los contenidos se puede llevar a cabo a través de las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante, TIC), siendo de esta forma más familiar y conocido para el alumnado. Además, las herramientas TIC juegan un papel fundamental en la asignatura de Ed. Fís (Victoria-González, 2020). De la misma forma, en el aula de Ed. Fís., se desarrollan nuevas metodologías centradas en la aplicación de modelos pedagógicos centrados en el aprendizaje del alumnado, y orientados a la formación por competencias, apartando de esta forma modelos de enseñanza más tradicionales centrados en la evaluación del rendimiento físico del alumnado (León-Díaz et al., 2020).

Por otro lado, en relación con el uso de nuevos materiales en el aula, se encuentran los Deportes Alternativos (en adelante, DA). A través de dichas modalidades deportivas se pueden trabajar diferentes contenidos de forma progresiva (Fierro et al., 2017). Por ello, los docentes de la asignatura de Ed. Fís., deben trabajar en el aula estos contenidos a través de nuevas herramientas, como los DA, puesto que permiten aumentar la motivación del alumnado por el proceso de E-A (Hernández-Beltrán et al., 2021; Robles-Rodríguez & Robles-Rodríguez, 2021).

Para Barbero (2000), los DA son:

Contenidos nuevos que entran en la Ed. Fís., con gran fuerza y que suponen un enfoque más vivencial y cercano a los intereses del alumnado, presentándolos como nueva opción para ofrecer una Ed. Fís. innovadora tanto en los contenidos como en la manera de impartirlo (p. 1).

Posteriormente, Ortí (2004) presenta el concepto de DA como modificaciones o adaptaciones que han sufrido los deportes hasta entonces convencionales, como

el fútbol o el hockey. Además, incluye de la misma forma como DA a los juegos populares (petanca, indiaka o frisbee). Según Burga (2013), los DA son: “el conjunto de prácticas deportivas que trasladan expresiones simbólicas de otras culturas y de esta manera aportan ideas a los practicantes deportivos sobre la forma de ejecutar las prácticas corporales en relación con otras personas”.

Finalmente, una de las definiciones más recientes de los DA, los entienden como deportes no convencionales o poco conocidos que utilizan materiales alternativos para su práctica mediante la modificación o adaptación de su reglamento, cuya objetivo principal es el aumentar el disfrute y la participación del alumnado hacia la práctica físico-deportiva (Hernández-Beltrán et al., 2021).

Además, a través de la implementación de los DA en el aula de Ed. Fis., se pueden presentar nuevas situaciones motrices para el alumnado, debido al desconocimiento de la existencia de dichas modalidades deportivas. Además, son situaciones motivantes para los alumnos al presentarles nuevas situaciones de aprendizaje, fomentando el aspecto recreativo y lúdico frente al competitivo (Jiménez, 2010; Requena, 2008). De la misma forma, los DA sirven como herramienta para desarrollar el trabajo colaborativo, fomentar la igualdad de oportunidades y aumentar la motivación por el aprendizaje (Robles-Rodríguez, 2009), así como fomentar las actitudes positivas hacia las personas con discapacidad (Hernández-Beltrán et al., 2022a). Además, a través de la práctica de los DA en el aula, el alumnado va a desarrollar un mejor autoconcepto, y les va a permitir ofrecer o presentar nuevas posibilidades de resolución de problemas mediante el fomento de la creatividad (Sancho Tejo, 2021).

Por ello, tomando como referencia la metodología utilizada en la enseñanza de los juegos populares o tradicionales, los docentes deben desarrollar estos DA en el aula a través de metodologías flexibles, dinámicas y motivantes para aumentar la atención del alumnado (Hernández-Beltrán et al., 2022a). Los puntos fuertes de los DA son su facilidad de implementación en el aula, y permite atender de forma individualizada al alumnado en función de su ritmo de aprendizaje (Peire & Estrada, 2015). Por otro lado, a través del fomento de los DA en el aula de Ed. Fis., los docentes se encuentran con la necesidad de implementar nuevas metodologías en sus clases cuyo principal objetivo es aumentar la participación activa del alumnado (Navarro Ardoy et al., 2017), alejándose de esta forma de los modelos de enseñanza tradicionales (Pérez López et al., 2019). Por tanto, los docentes, a través del uso de metodologías activas, como la metodología comprensiva y el aprendizaje basado en problemas, deben presentar al alumnado nuevos contenidos, con el objetivo de aumentar la motivación y el interés por el proceso de E-A.

Actualmente, se llevan a cabo diferentes DA alternativos en el aula debido a la gran cantidad de beneficios que presentan en el alumnado, como el “Flag football” (Requena, 2008), el “Goubak” (Manso et al., 2019), el “Ultimate” (Escobar, 2020), o el “Unihoc” (Hernández-Beltrán et al., 2021).

Por ello, debido a la importancia que presentan los DA en el aula, en el presente documento se da a conocer los antecedentes y normativas del Quidditch como DA. De esta forma, se pretende dotar a los docentes de nuevas herramientas para desarrollar en el aula con la finalidad de aumentar la motivación del alumnado por el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.1. QUIDDITCH.

El *Quidditch* es una práctica físico-deportiva mixta que surge fruto de la saga literaria de Harry Potter (Sanguiao, 2021), resultado de una combinación de diferentes modalidades deportivas, como son el “Dodgeball” y el “Rugby-tag”, siendo el lanzamiento del balón y el robo de cintas ubicadas en la cintura de los jugadores, una de las características principales de esta modalidad (Cohen & Peachey, 2015).

La adaptación de este deporte a la vida real se produjo por primera vez en 2005 en Estados Unidos (Pennington et al., 2017). Sin embargo, no fue hasta 2010, con la creación de la Asociación Internacional de Quidditch, y su posterior organización de la Copa del Mundo, en la cual compitieron un total de 96 equipos, donde se visibilizó y mostró al mundo. Posteriormente, en 2014, se organizó un evento donde se enfrentaban equipos provenientes de 7 países. Dos años más tarde, la Copa del Mundo marcó un antes y un después en este deporte puesto participaron un número de 21 equipos provenientes de 5 continentes distintos, siendo Australia la Campeona del Mundo. Actualmente, la Asociación está formada por un total de 30 miembros nacionales (IQA, 2022).

En España, al ser un deporte de creación reciente, se ha expandido de manera notable por todo el territorio, y existe un número de 13 clubes a nivel nacional. Debido a la gran afluencia de equipos, se han organizado diferentes ediciones de la Copa de España de Quidditch, celebrándose la primera en el año 2016, en la localidad de Rivas-Vaciamadrid (Madrid, España). Posteriormente, se han llevado a cabo diferentes ediciones de dicha competición. Por ejemplo: en 2019, se desarrolló la última competición donde participaron un total de 11 equipos.

Actualmente, esta modalidad deportiva está empezando a implantarse en las clases de Ed. Fis., puesto es considerado un DA y poco conocido. Además, es un deporte de invasión, cooperativo, y de contacto, donde dos equipos diferenciados en un espacio común compiten por un mismo objetivo, ganar (Hughes & Bartlett, 2002). Además, debido a la amplitud del terreno de juego y el objetivo principal del juego que es robar la *Snitch* al equipo contrario, es necesario que los jugadores presenten una buena capacidad aeróbica. De la misma forma, predominan acciones de alta intensidad con momentos en los cuales predomina una intensidad baja. Por ello, es un deporte donde se necesita una buena preparación física de los jugadores para llevar a cabo su práctica sin producirse lesiones.

2. MÉTODO.

Los DA al igual que el resto de los contenidos, son de vital importancia en el aula de Ed. Fis., puesto que a través de ellos se consigue aumentar la motivación del alumnado por estas modalidades deportivas (Hernández-Beltrán et al., 2021). Además, permiten el desarrollo integral del alumnado a través de su práctica (Olivares Márquez, 2018). Por ello, en este trabajo se lleva a cabo una recopilación a cerca del concepto de DA y su evolución en el tiempo. Posteriormente, se recogen los aspectos básicos de juego del *Quidditch*, y se recoge la importancia de fomentar la práctica de los DA en el aula de Ed. Fis. Para ello, primeramente, se

llevó a cabo un proceso de revisión de los diferentes documentos relacionados con el Quidditch en el ámbito de la educación, y, en especial, en la Educación física.

Posteriormente, y, tras observar la cantidad de beneficios que se obtienen mediante la implementación de los DA en el aula, se lleva a cabo una recopilación de los puntos más importantes de la normativa de juego del Quidditch, así como se realiza una propuesta de intervención en el aula, mediante el desarrollo de tareas, a través de una progresión didáctica. Por tanto, el objetivo de este trabajo es dar visibilidad a la modalidad deportiva, y a la normativa de juego del *Quidditch*, así como proponer adaptaciones para los Alumnado Con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (en adelante, ACNEAE), y, desarrollar una propuesta de sesiones para el desarrollo del Quidditch en la etapa de Educación Primaria (en adelante, Ed. Prim.), y, concretamente, para el ciclo superior, de los 10 a los 12 años.

3. REGLAMENTO.

Tomando como referencia el reglamento elaborado por la Asociación Internacional de Quidditch (2020), los resultados obtenidos de la investigación han sido clasificados en *función* de diferentes aspectos: *Terreno de juego, Equipamiento, Jugadores, Reglas de juego, Tiempo muerto y Sanciones*.

3.1. TERRENO DE JUEGO.

El *Quidditch* se juega en un terreno de césped, ya sea natural o artificial, cuya longitud se sitúa en los 33 metros de ancho y los 66 metros de longitud. Además, en los extremos del terreno de juego se sitúan una serie de aros a diferentes alturas, en los cuales se debe introducir la pelota con la finalidad de obtener 10 puntos.

Además, con la finalidad de hacer el campo de juego más amplio y seguro, se establece una zona externa, en el cual no está permitido lanzar el balón. Igualmente, dicha zona está reservada para aquellos jugadores que hayan recibido una amonestación, penalización o en caso de lesión o sustitución.

3.2. EQUIPAMIENTO.

El *Quidditch* es uno de los DA en los que es necesario el uso de recurso materiales para poder realizar su práctica. En el terreno de juego se ubican tres aros en cada una de las mitades del campo. Cada uno de ellos estará ubicado a diferentes alturas (1m, 1,40m y 2m), estando separados por una distancia de 2,34m. Además, cada uno de los jugadores deberá llevar una escoba entre sus piernas durante todo el desarrollo del partido.

Por otro lado, existen tres tipos de balones o pelotas durante el partido:

- La Quaffle:
 - Debe ser un balón de voleibol.
 - Debe estar ligeramente deshinchado para facilitar su agarre con únicamente una mano.

- Solamente puede ser trasladado por los cazadores o guardianes durante el partido.
- Puede ser lanzado e introducido en los aros por cualquiera de sus lados, siendo 10 los puntos otorgados en caso de conseguir un tanto.
- **Las Bludgers:**
 - Habrá tres de estas pelotas durante el juego.
 - Deben ser balones esféricos, los cuales se puedan agarrar con una sola mano por los jugadores.
- **La Snitch:**
 - Es una pelota de tenis convencional metida en un calcetín.
 - Esta pelota junto con el calcetín se debe colocar en la parte trasera del pantalón, asemejándose a una cola. Debe estar visible durante todo el partido, puesto los jugadores del equipo contrario deben tener opción de arrebatársela.

3.3. JUGADORES.

Un equipo, puede estar formado por hasta un límite de 21 jugadores, de los cuales, únicamente siete pueden estar en el campo durante el partido. Dependiendo de la posición de juego y la función de los jugadores, estos se pueden clasificar de la siguiente manera:

- **Los cazadores:**
 - Se identifican por una cinta blanca en la cabeza.
 - Son los encargados de mover la quaffle y anotar los puntos
 - Debe haber tres cazadores por equipo en el campo.
 - En el caso de que un cazador sea alcanzado por una bludger mientras tiene en su poder la quaffle, este debe dejarla caer, desmontarse de su escoba y posteriormente tocar uno de los aros antes de poder volver a participar en el juego.
- **Los golpeadores:**
 - Se identifican con una cinta negra.
 - Son los encargados de neutralizar a los oponentes lanzando bludgers.
 - Debe haber dos golpeadores por equipo.
- **El buscador:**
 - Se identifican con una cinta amarilla.
 - Su función en el juego es alcanzar la snitch durante el juego.
 - Únicamente se permite un buscador por equipo.
 - Los buscadores pueden abandonar el terreno de juego para buscar la snitch.

- El guardián:
 - Su principal objetivo es impedir que los oponentes lancen o pasen la quaffle a través de los aros de su equipo.

No obstante, aquellos jugadores que han sido penalizados por realizar alguna infracción cuentan oficialmente como jugador de campo, aunque no tengan permitido participar en el juego durante su penalización. Además, se ha incluido una normativa de juego en función del género de los participantes. Esta regla consiste en que únicamente puede haber en el campo un máximo de cuatro jugadores del mismo género.

3.4. REGLAS DE JUEGO.

El partido se inicia con todos los jugadores bajados de sus escobas, y con los balones alineados en el centro del terreno de juego. El árbitro, una vez comprueba que todos los jugadores están en sus puestos, ¡da la señal de “*Brooms up!*”, siendo esta la señal de inicio del partido. Una vez comenzado el partido, presenta una duración de entre 20 y 50 minutos, en función del tiempo que tarde el equipo en robar la Snitch al rival.

El juego se caracteriza por presentar un objetivo principal, siendo este el robo de la Snitch al equipo contrario. En este momento, se le otorgarán 30 puntos en el marcador. Por otro lado, los jugadores deben marcar el mayor número de goles con la finalidad de sumar puntos en el marcador, puesto por cada gol encajado, recibirán 10 puntos.

La *Snitch* se caracteriza por ir alojada en un calcetín en la parte trasera del jugador, esta debe ser arrebatada por los buscadores del equipo contrario, siendo este momento, el cual marcará el final de partido. Por el contrario, el equipo ganador no será el que consiga arrebatarse la *Snitch*, sino el que mayor número de puntos presente en el marcador. En caso de empate, tras el robo de la Snitch, se disputará la prórroga del partido que tendrá una duración de 5 minutos.

Al ser categorizado como un deporte de contacto, los placajes están permitidos durante el desarrollo del partido, siempre y cuando se lleven a cabo por encima de las rodillas, y por debajo de los hombros. Además, los placajes únicamente se pueden realizar entre deportistas que realicen su juego en las mismas posiciones, y siempre que porten un balón en el momento del bloqueo.

Por último, en caso de realizarse una jugada ilegal durante el juego, el árbitro pitará dos veces con la finalidad de parar el partido. Cada jugador debe dejar en el suelo tanto su escoba como el balón, de esta forma, los árbitros conocerán la situación en la cual se encontraba cada jugador.

3.5. TIEMPO MUERTO.

Los equipos únicamente dispondrán de un tiempo muerto durante el partido, pudiéndose solicitar a través de dos formas:

- Cuando el juego está detenido.

- Y/o cuando la intensidad del juego es baja, y el partido se encuentra dentro de los primeros 17 minutos de juego.

3.6. SANCIONES.

Durante el juego, se pueden producir gran cantidad de impactos y golpes entre los jugadores. Por lo tanto, los árbitros del juego deben ser los encargados de regular y realizar las amonestaciones debidas durante el partido, con la finalidad de hacer el deporte lo más seguro posible. Durante el juego se pueden presentar las siguientes penalizaciones:

- Tarjeta azul: esta tarjeta no conlleva amonestación, únicamente se utiliza como aviso. Por el contrario, la tarjeta amarilla si conlleva acumulación, y puede ser utilizada en el mismo caso que la tarjeta azul.
- Tarjeta verde: el jugador que ha sido amonestado debe permanecer un minuto en la zona de penalización durante un minuto, o en caso contrario, hasta que el equipo rival marque un gol.
- Tarjeta negra: el jugador debe abandonar la zona de juego directamente, puesto ha sido expulsado. Además, el jugador sustituto debe permanecer durante dos minutos en la zona de penalización.
- Tarjeta roja: se produce por una acumulación de dos tarjetas amarillas.

4. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA DESARROLLAR EL QUIDDITCH EN LA ASIGNATURA DE ED. FÍS.

Con el objetivo de insertar la modalidad en las clases de Ed. Fís., el docente podrá realizar adaptaciones en las diferentes estructuras relacionadas con el juego sin perder su característica y finalidad.

La primera adaptación puede estar relacionada con la superficie y las dimensiones del juego. Para ello, será fundamental conocer las características y capacidades físicas del alumnado. Por otro lado, la práctica se puede realizar en cualquier superficie, siempre que no afecte la seguridad para el desarrollo del juego. Además, el tamaño de la cancha se puede ajustar según el número de jugadores. Cabe destacar, la importancia de la presencia de jugadores para la sustitución puesto que el deporte tiene una alta exigencia física para los jugadores.

En cuanto a los aros (objetivo), el docente puede fabricarlos con diferentes materiales que tenga a su disposición, así como adaptar sus alturas, cantidad y distancia entre ellos, haciendo más motivante la práctica según el nivel del alumnado.

En relación con los implementos, se sugiere que la escoba pueda ser reemplazada por bastones, periódicos y otros materiales reciclados elaborados por los propios estudiantes. También, pueden utilizarse globos de diferentes texturas y tamaños, pero con sus específicas identificaciones (Quaffle, Bludgers y Snitch). Durante la presentación del juego y dependiendo de la etapa educativa, se pueden ir añadiendo los diferentes tipos de globos (y sus funciones), en base a la comprensión del juego.

5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN LOS DA.

El Alumnado Con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (en adelante, ACNEAE) presentan dificultad a la hora de comprender y conocer los contenidos propios de su etapa educativa (Tierra-Orta & Castillo-Algarra, 2009). Estos alumnos se caracterizan por presentar algún tipo de discapacidad física o cognitiva, y, por ende, dificultades en el proceso de E-A, alumnos con trastornos de conducta, y, alumnos con altas capacidades (Hernández-Beltrán et al 2022b). Esta diversidad de alumnado debe verse desde un punto de vista positivo, puesto que permiten favorecer el desarrollo integral del alumnado (Gamonales, 2016), así como para fomentar la inclusión en el aula (Hernández-Beltrán et al., 2020).

Los DA son modalidades que permiten la inclusión de cualquier alumno, independientemente de sus capacidades o características. Por tanto, esto conllevará a una plena inclusión de los ACNEAE en las clases de Ed. Fís. (Abellán & Sáez-Gallego, 2017). Además, los docentes deberán llevar a cabo adaptaciones curriculares para los alumnos que presenten necesidades específicas de apoyo educativo con el objetivo de adaptar a las necesidades y capacidades del alumnado los objetivos propuestos por el docente al inicio de la programación (Hernández-Beltrán et al., 2021). Para ello, algunas de las adaptaciones que se proponen para aumentar la participación de los ACNEAE son:

- Registrar y evaluar desde un punto de vista externo, todas las tareas realizadas, y, proponer cambios y mejoras a los compañeros a la hora de realizar las diferentes tareas.
- Proponer variantes en los ejercicios, y que tomen el mando en ciertos momentos de la sesión de Ed. Fís.
- Ayudar en la toma de decisiones a los compañeros.

En el caso, de que el alumnado presente algún tipo de discapacidad, se deben llevar a cabo adaptaciones en función de la normativa y el uso del material, adaptando su uso y juego al alumno que presenta la discapacidad (Block & Obruniskov, 2007). De esta forma, los alumnos sin discapacidad vivenciarán la problemática a la cual se encuentran las personas con discapacidad a la hora de realizar actividad física (Valencia-Peris et al., 2020). Por ejemplo, se puede emplear una silla de ruedas para simular una persona con movilidad reducida, o, utilizar un antifaz para vivenciar las dificultades de movimiento de una persona con ceguera o discapacidad visual.

6. PROPUESTA DE SESIONES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL QUIDDITCH EN EL AULA DE ED. FÍS.

A continuación, a modo de ejemplo, en la Tabla 1, se muestra una propuesta de sesiones para desarrollar el Quidditch en el aula de Ed. Fís., en la etapa de Ed. Prim., y, concretamente, en el nivel superior, de los 10 a los 12 años.

Tabla 1.
Temporalización de las sesiones relacionadas con el Quidditch.

N.º	Nombre de la sesión	Objetivo/s para desarrollar en el alumnado
1	¿Qué es el Quidditch?	Descubrir la historia del Quidditch. Conocer las principales normas de juego de esta modalidad
2	“Coge la escoba, y, ¿a volar!”	Aprender los principales movimientos que se pueden desarrollar en el Quidditch durante el juego. Trabajar habilidades motrices como los saltos, desplazamientos, o, fomentar el trabajo cooperativo.
3	“¿Con qué jugamos?”	Presentar los diferentes móviles que se pueden emplear en el juego, así como practicar con cada uno de ellos.
4	“¿Quiénes somos?”	Conocer las diferentes posiciones y funciones que se pueden desempeñar en el juego. Practicar los movimientos, como las fintas o los saltos durante el juego, y, añadiendo la escoba.
5	“Juguemos”	Vivenciar en una situación de juego real, todo lo aprendido previamente. Disfrutar practicando el Quidditch en un ambiente de juego real.

Fuente: Elaboración propia.

7. CONCLUSIONES.

Los DA están presentando un gran interés en los maestros de Ed. Fís., debido a la gran cantidad de beneficios que se obtienen debido a su práctica físico-deportiva. Además, los docentes deben presentar al alumnado nuevos contenidos con la finalidad de aumentar los niveles de motivación a los alumnos en sus clases, y, desarrollar la consecución de los objetivos propuestos. De la misma forma, los docentes deben desarrollar en sus clases metodologías novedosas como el aprendizaje comprensivo o la gamificación, incluyendo el juego como elemento fundamental en sus clases.

Debido a la gran implicación física necesaria para practicar esta modalidad deportiva, los docentes deben llevar a cabo una buena planificación y diseño de las sesiones de Ed. Fís., con el objetivo de evitar las lesiones del alumnado. Para ello, será fundamental tener claro cuáles son las normas que rigen el juego del Quidditch. Además, los docentes de la Ed. Fís., deberán incorporar a sus programaciones didácticas la enseñanza de los primeros auxilios. Por tanto, los maestros de Ed. Prim. deben promover una implicación activa tanto motrizmente como cognitivamente por parte de los estudiantes. Para ello, deben presentar las actividades de forma progresivas, y comenzar por los niveles básicos para terminar en niveles más complejos relacionados con dicha modalidad.

Por último, cabe destacar la escasa literatura relacionada con el Quidditch. Siendo, necesario aumentar el conocimiento acerca de esta modalidad deportiva, así como conocer las características de los jugadores en función de sus posiciones y funciones dentro del juego. Igualmente, al ser una modalidad deportiva poco conocida, se recomienda llevar a cabo trabajos de divulgación con la finalidad de darla a conocer. De la misma forma, es importante conocer los beneficios que conlleva la práctica de este deporte en las clases de Ed. Fís.

8. AGRADECIMIENTOS.

Trabajo desarrollado dentro del Grupo de Optimización del Entrenamiento y Rendimiento Deportivo (GOERD) de la Facultad de Ciencias del Deporte de la Universidad de Extremadura. Todos los autores han contribuido en la realización del manuscrito y certifican que no ha sido publicado ni está en vías de consideración para su publicación en otra revista.

9. FINANCIACIÓN.

Este trabajo ha sido parcialmente subvencionado por la Ayuda a los Grupos de Investigación (GR21149), de la Junta de Extremadura (Consejería de Empleo e Infraestructuras); con la aportación de la Unión Europea a través de los Fondos Europeos de Desarrollo Regional (FEDER). Además, el autor José M. Gamonales es beneficiario de una Ayuda del Programa de Recualificación del Sistema Universitario Español, Campo de Conocimiento: Biomédico (Ref. de la Ayuda: MS-18).

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Abellán, J., & Sáez-Gallego, N. (2017). Los para-deportes como contenido de Educación Física en Primaria: El ejemplo de la Boccia. *Didacticae*, (2), 134-142. <https://doi.org/10.1344/did.2017.2.134-142>
- Barbero, J. C. (2000). Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, (22), 1-3.
- Burga, M. L. (2013). Un acercamiento a lo alternativo en la educación física escolar. *10o Congreso Argentino y 5o Latinoamericano de Educación Física y Ciencias*, 1-7.
- Block, M. & Obruniskova, I. (2007). Inclusion in Physical Education: A Review of the Literature From 1995-2005. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 24, 103-124. <https://doi.org/10.1123/apaq.24.2.103>
- Cohen, A., & Peachey, J. W. (2015). Quidditch: Impacting and benefiting participants in a non-fictional manner. *Journal of Sport and Social Issues*, 39(6), 521-544. <https://doi.org/10.1177/0193723514561549>
- Escobar, W. (2020). El Últimate como deporte alternativo escolar: una propuesta pedagógica desde el enfoque de la ética del cuidado. *Revista de Actividad Física y Desarrollo Humano*, 11, 1-14.
- Fierro, S., Haro, A., & García, V. (2017). Los deportes alternativos en el ámbito educativo. *e-Motion. Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (6), 40. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i6.2800>

Gamonales, J. M. (2016). La Educación Física como herramienta de inclusión. *PublicacionesDidácticas*, 70(1), 26–33.

Hernández-Beltrán, V., Gámez-Calvo, L., & Gamonales, J. M. (2021). Unihoc como deporte alternativo en el ámbito educativo. *e-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (15), 105–118. <http://dx.doi.org/10.33776/rev.%20e-motion.v0i16.5193>

Hernández-Beltrán, V., Gámez-Calvo, L., & Gamonales, J.M. (2022a). Propuesta de Unidad Didáctica para la Educación Física: "El circo en la escuela como herramienta de inclusión". *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 13(74), 98-123.

Hernández-Beltrán, V., Gámez-Calvo, L., & Gamonales, J.M. (2020). Propuesta de Unidad Didáctica para Educación Física: "Conociendo los deportes para personas con discapacidad visual." *e-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 1(2), 77. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i15.5031>

Hernández-Beltrán, V., Gámez-Calvo, L., Luna-González, J., & Gamonales, J. M. (2022b). Propuesta de Unidad Didáctica para Educación Física: "Conociendo los deportes para personas con Parálisis Cerebral." *Campo Abierto*, 41(1), 35–50. <https://doi.org/10.17398/0213-9529.41.1.35>

Hughes, M. D., & Bartlett, R. M. (2002). The use of performance indicators in performance analysis. *Journal of Sports Sciences*, 20(10), 739–754. <https://doi.org/10.1080/026404102320675602>

IQA, International Quidditch Asociación (2020). IQA Rulebook 2022. Retrieved February 6, 2022, from What is Quidditch website: <https://static1.squarespace.com/static/5e19b26c5920f22934dbe5c3/t/5ff7a4d0a2797a40499784bf/1610065105106/2020-2022+QA+Amendments+QA+format.pdf>

IQA, International Quidditch Asociación (2022). International Quidditch Association. Retrieved February 6, 2022, from What is Quidditch website: <https://iqasport.org/what-is-quidditch>

Jiménez, J. (2010). Los juegos y deportes alternativos en educación física. *Revista Digital Enfoques Educativos*, 67, 142–151.

León-Díaz, Ó., Arijá-Mediavilla, A., Fernando-Martínez, L., & Santos-Pastor, M. L. (2020). Las metodologías activas en Educación Física. Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (38), 587–594. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.77671>

Manso, V., Fraile-García, J., Pérez, Á., Hortigüela, D., & Hernando, A. (2019). Goubak como deporte alternativo para las clases de educación física. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, (65), 75–77.

Navarro-Ardoy, D., Martínez-Campillo, R., & Pérez-López, I. J. (2017). El enigma de las

- 3 efes: Fortaleza , fidelidad y felicidad. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (419), 73–85.
- Olivares-Márquez, A. (2018). *Personas con altas capacidades intelectuales y la práctica de los juegos y deportes alternativos. Programa de intervención*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona, España: INDE.
- Peire, T., & Estrada, J. (2015). Innovación en la educación física y en el deporte escolar: métodos de enseñanza, deportes y materiales alternativos. *E-Balónmano Com*, 11(2), 223–224.
- Pennington, R., Cooper, A., Edmond, E., Faulkner, A., Reidy, M.J., & Davies, P.S. (2017). Injuries in quidditch: a descriptive epidemiological study. *International Journal of Sports Physical Therapy*, 12(5), 833. <https://doi.org/10.26603/001c.28225>
- Pérez-López, I., Rivera-García, E., & Trigueros-Cervantes, C. (2019). 12 +1. Sentimientos del alumnado universitario de Educación Física frente a una propuesta de gamificación: “Game of thrones: la ira de los dragones.” *Movimento: Revista de Educação Física*, 25, e25038. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.88031>
- Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela Alcalá, D., & Fernandez-Río, J. (2020). Evaluación formativa y modelos pedagógicos: estilo actitudinal, aprendizaje cooperativo. Modelo comprensivo y educación deportiva. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (428), 47–66. <https://doi.org/10.55166/reefd.vi428.881>
- Pozuelo-Cegarra, J. M. (2020). Educación y nuevas metodologías comunicativas: Flipped classroom. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (29), 681–701.
- Requena, Ó. (2008). Juegos alternativos en educación física: flag football. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 4(3), 1–10.
- Robles-Rodríguez, A., & Robles-Rodríguez, J. (2021). La participación en las clases de educación física la ESO y Bachillerato. Un estudio sobre un deporte tradicional (Balónmano) y un deporte alternativo (Tchoukball). *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (39), 78–83. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78129>
- Robles-Rodríguez, J. (2009). Tchoukball. Un deporte de equipo novedoso: propuesta de aplicación en Secundaria. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 2(16), 75–79. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i16.34979>
- Sancho-Tejo, A. I. (2021). *La iniciación deportiva a través de los deportes alternativos, aplicados desde el modelo comprensivo*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.

- Sanguiao, G. (2021). Lo alternativo de los deportes alternativos. Hacia una propuesta de definición. *Revista del Departamento de Educación Física. Educación Física, Experiencias e Investigaciones*, 10(9), 1–14.
- Tierra-Orta, J., & Castillo-Algarra, J. (2009). Educación física en alumnos con necesidades educativas especiales. *Revista Wanceulen Educación Física Digital*, (5), 52–67.
- Trujillo-Sáez, F., Segura-Robles, A., & González-Vázquez, A. (2020). Claves de la innovación educativa en España desde la perspectiva de los centros innovadores: una investigación cualitativa. *Participación Educativa*, 7(10), 49–60.
- Valencia-Peris, A., Minguéz-Alfaro, P., & Martos-García, D. (2020). Pre-service Physical Education Teacher Education: a view from attention to diversity. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (37), 597–604.
- Victoria-González, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (71), 67-83. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1453>

Fecha de recepción: 4/4/2022
Fecha de aceptación: 21/12/2022