



Revista Digital de Educación Física

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

ACADE-MIX, UNA PROPUESTA DE BAILE A TRAVÉS DEL MODELO DE EDUCACIÓN DEPORTIVA

Daniel Carrera Moreno

Diplomado en Educación Física y Licenciado en
Ciencias de la Actividad Física y el Deporte)
Email: dcarmor.ef@gmail.com

RESUMEN

El Modelo de Educación Deportiva se ha expandido en los últimos años en las clases de Educación Física, siendo cada vez más los docentes que ponen en marcha experiencias con este modelo pedagógico. No obstante, su implementación en nuestro país sigue siendo mayoritariamente en el ámbito deportivo. El propósito de este trabajo es mostrar el abordaje de una propuesta didáctica de baile con este modelo pedagógico. La estructura de la propuesta queda establecida principalmente por las cuatro fases por las que se desarrolla la misma, inscripción, pretemporada, competición regular y fase final. Finalmente se concluye resaltando la versatilidad del modelo por no ser un modelo exclusivo para deportes, y animando a otros docentes a ponerlo en práctica por la gran cantidad de beneficios aportados.

PALABRAS CLAVE:

Educación Deportiva; expresión corporal; educación secundaria; baile; modelos pedagógicos.

ACADE-MIX, A DANCE PROPOSAL THROUGH THE SPORTS EDUCATION MODEL

ABSTRACT

The Sports Education Model has expanded in recent years in Physical Education classes, with more and more teachers starting up experiences with this pedagogical model. However, its implementation in our country continues to be mainly in the sports field. The purpose of this work is to show the approach of a dance didactic proposal with this pedagogical model. The structure of the proposal is established mainly by the four phases through which it is developed: registration, preseason, regular competition and final phase. Finally, it concludes by highlighting the versatility of the model for not being an exclusive model for sports, and encouraging other teachers to put it into practice due to the large number of benefits provided.

KEYWORD

Sport Education; corporal expression; secondary education; dance; pedagogical models.

INTRODUCCIÓN.

En la enseñanza de la Educación Física (EF) son cada vez más los autores/as que apuestan por la implementación de metodologías activas, nuevas metodologías o nuevos modelos pedagógicos en sus clases diarias, con el fin de dejar a un lado la enseñanza mecanicista y adaptarnos al nuevo enfoque de enseñanza por competencias. Enfoque en el cual el alumnado toma más decisiones, tiene más autonomía, tiene más responsabilidades, desarrolla su creatividad, sus competencias lingüísticas, sociales, digitales, etc.

Por aclarar conceptos, Morente y Sánchez (2021) definen metodologías activas como “aquellas que centran el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado como protagonista de su propio aprendizaje”. Por su parte, Fernández-Río Hortigüela-Alcalá y Pérez-Pueyo (2021) entienden los modelos pedagógicos como “planteamientos a largo plazo que proporcionan un plan de enseñanza comprensivo y coherente para lograr objetivos de aprendizaje concretos a través de planes, decisiones y acciones acordes con un contexto y un contenido”. Estos autores aclaran, que los modelos pedagógicos no sustituyen a los estilos de enseñanza sino que los incorporan en sus estructuras.

Fernández-Río et al. (2021) hacen la siguiente clasificación de modelos pedagógicos:

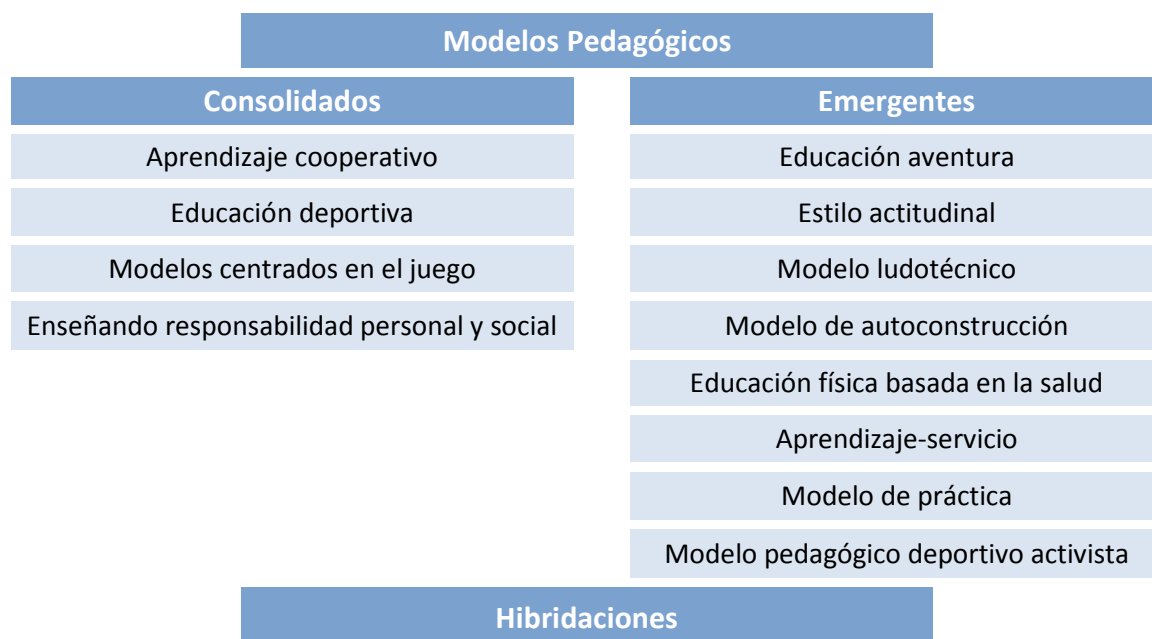


Figura 1. Clasificación de Modelos Pedagógicos (Fernández-Río et al., 2021)

Otros autores como Morente y Sánchez (2021) entienden el Flipped Learning, también llamado Flipped Classroom o Aula Invertida, como un modelo pedagógico, por lo que también podríamos incluirlo en esta clasificación. En nuestro caso nos centraremos en el Modelo de Educación Deportiva (MED).

El MED se trata de un modelo pedagógico nacido en estados unidos de la mano de Siedentop, que inicialmente se crea como una alternativa a la enseñanza, según el autor, “incompleta e inadecuada” del deporte en muchas clases de EF. Siguiendo a Siedentop (1994) podemos decir que el objeto de la educación

deportiva (“sport education”) es aportar experiencias positivas, experiencias de práctica deportiva auténticas.

Guijarro, Rocamora, Evangelio y González (2020) nos indican que, pese a su repercusión internacional, la enseñanza deportiva no se aplica en España hasta el año 2010. Además, tenemos que destacar que este modelo ha sido aplicado especialmente al ámbito deportivo como se muestra en la revisión realizada por Guijarro et al. (2020), donde predominan los deportes de invasión y los deportes de cancha dividida. En cuanto al uso de esta metodología en contenidos de expresión corporal, en el contexto español, tan solo fueron encontrados 4 estudios de mimo en la revisión de Guijarro et al. (2020) y uno de danza en la anterior revisión de Evangelio, González-Víllora, Serra-Olivares y Pastor-Vicedo (2016).

En las revisiones de Evangelio et al. (2016) y Guijarro et al. (2020) se recogen múltiples beneficios o mejoras que tuvieron lugar tras la aplicación de unidades didácticas con el MED, algunas de estas mejoras se incluyen en la tabla 1.

Tabla 1.
Efectos positivos o mejoras obtenidas tras la aplicación del MED

Evangelio et al. (2016)	Guijarro et al. (2020)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mayor implicación y comprensión del deporte. ▪ Percepción de mejora de la habilidad física por parte del alumnado. ▪ Desarrollo de las habilidades sociales en el juego. ▪ Les ayuda a tomar decisiones. ▪ Disminución de la pasividad. ▪ Desarrollo de la competencia social y ciudadana. ▪ Entusiasmo y satisfacción al trabajar con esta metodología. ▪ Adquisición de valores deportivos y sociales. ▪ Disfrute, actitud positiva y mejora de los resultados académicos. ▪ Puede ser aplicada para realizar un trabajo interdisciplinar. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rendimiento de juego y el conocimiento táctico del deporte. ▪ Mejoras en las habilidades técnicas y físicas de estudiantes con y sin discapacidad favoreciendo su inclusión y desarrollo de relaciones sociales. ▪ Efectos positivos en la satisfacción, diversión, entusiasmo y motivación. ▪ Mejoras en autonomía, competencia percibida y compromiso deportivo. ▪ Clima social favorable, trabajo en equipo y mayor implicación. ▪ Mejora la amistad. ▪ Efectos positivos sobre la inteligencia emocional y el aprendizaje. ▪ Efecto positivo en la sensibilidad y la competencia intercultural ▪ Resultados positivos en la hibridación con otros modelos. ▪ Mejoras en la autonomía y las relaciones sociales.

Visto lo anterior, podemos decir que la incorporación de este modelo en nuestras clases diarias está plenamente justificada, siendo un modelo viable en el sistema educativo español y que tiene una repercusión favorable en el alumnado y los docentes que lo llevan a cabo (Evangelio et al., 2016).

En nuestro caso vamos a desarrollar una propuesta práctica de baile con el MED, denominada “Acade-Mix”, con la que podemos iniciarnos en el uso de este modelo pedagógico sino lo hemos utilizado hasta el momento.

1. PUESTA EN MARCHA DEL MODELO DE EDUCACIÓN DEPORTIVA.

Siedentop citado en Burgueño (2021) materializó la Educación Deportiva a partir de las siguientes seis características estructurales e innegociables extraídas del deporte institucionalizado, con el fin de desarrollar experiencias auténticas y enriquecedoras a nivel educativo para el alumnado en clase de EF. Siguiendo a Burgueño (2021) y a García-López y Calderón (2021) las siguientes:

- **Temporadas:** Dado que todo deporte se organiza por temporadas, la idea es que entendamos a la unidad como una temporada (ampliando las pocas sesiones que suele tener una unidad a las 12-20 sesiones). Al mismo tiempo, cada temporada deportiva tiene a su vez otras fases como son:
 - **Pretemporada.** Se realiza un trabajo previo de condición física, de aspectos técnico-tácticos básicos y partidos amistosos.
 - **Competición regular.** Se corresponde con los partidos oficiales y los entrenamientos preparatorios para dichos encuentros.
 - **Fase final.** Se llevan a cabo los últimos partidos que determinarán a los campeones/as de la liga o torneo, realizado en un ambiente festivo e incluyendo la entrega de premios.
- **Afiliación:** Se crean equipos estables durante toda la temporada, con roles dentro del equipo, favoreciendo la cohesión grupal y el establecimiento de metas comunes.
- **Competición regular:** Se establece un calendario de encuentros y se desarrolla la competición formal, cuyo formato variará en función del deporte.
- **Evento final:** Incluye los partidos finales en un ambiente festivo, la entrega de premios y la celebración posterior.
- **Registro de datos:** Los datos a registrar pueden ser muy variados en función de las características del deporte y del alumnado que tengamos, algunos ejemplos serían las clasificaciones, las puntuaciones de cada jugador/a, el resumen de los encuentros, las redacciones de los periodistas, las conductas deportivas, etc. Estos registros tienen el propósito de proporcionar feedback a los equipos, servir de herramienta que oriente el proceso de enseñanza y aprendizaje y formar parte del proceso de evaluación.
- **Festividad:** Se trata de dar un ambiente lúdico a todo el proceso de la temporada, especialmente al final del mismo, así cada equipo tendrá su nombre, su escudo, su indumentaria, pudiendo incluir cánticos, performances o eslogan que definan a su equipo antes o después de los encuentros. Se debe aprovechar la fase final para realizar un evento, fiesta, clausura que no solo reúna a los equipos participantes sino a otros miembros de la comunidad educativa (otras clases, familias y docentes).

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, nuestra temporada se resume en las siguientes fases:

Tabla 2.
Fases de la temporada en Acade-Mix

Fases	Sesión	Contenido principal
Inscripción	1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fundación de las academias. ▪ Promoción de las academias. ▪ Constitución de la Academia. ▪ Primera Reunión de la Academia. ▪ Juegos para la práctica de roles.
Pretemporada	2-3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Primer Encuentro de academias. ▪ Segundo Encuentro de academias.
	4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segunda Reunión de la Academia.
Competición regular	5-6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrenamientos oficiales (semana 1). ▪ Entrenamientos extraoficiales (semana 1). ▪ Galas de baile (I Gala).
	7-8	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrenamientos oficiales (semana 2). ▪ Entrenamientos extraoficiales (semana 2). ▪ Galas de baile (II Gala).
	9-10	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrenamientos oficiales (semana 3). ▪ Entrenamientos extraoficiales (semana 3). ▪ Galas de baile (III Gala)
	11-12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrenamientos oficiales (semana 4). ▪ Entrenamientos extraoficiales (semana 4). ▪ Galas de baile (IV Gala).
Fase final	13	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Festival de clausura con actuaciones de todas las academias y entrega de premios.

A continuación pasamos a desarrollar cada una de las fases llevadas a cabo en esta temporada de baile.

2. INSCRIPCIÓN.

Nos referimos a una fase previa al inicio de la temporada en la cual los diferentes bailarines y bailarinas se inscriben a las diferentes academias repartidas por Andalucía.

2.1. FUNDACIÓN DE LAS ACADEMIAS.

Partimos de tener una clase de 24 estudiantes, por lo que realizaremos 6 grupos de 4 bailarines/as cada uno. Esta selección se realizará del siguiente modo:

El docente ha seleccionado a 6 estudiantes muy motivados en la unidad de baile y con una buena capacidad para la gestión de grupos. Cada uno de estos 6 estudiantes eligen una provincia andaluza donde fundarán su academia (se quedarían dos provincias vacantes por solo tener 6 grupos, pero esto no nos supone ningún inconveniente por ser esto tan solo una dinámica para la creación de grupos).

2.2. PROMOCIÓN DE LAS ACADEMIAS.

Las diferentes academias (estos 6 estudiantes) tienen 10 minutos para hacer un pequeño escrito en una cartulina como promoción, dónde dan a conocer las señas de identidad, los objetivos, así como los puntos fuertes y puntos débiles de cada academia con vistas a que haya trabajadores/as y bailarines/as que se fijen en ella. Mientras tanto el resto de alumnado hacen una lectura comprensiva de los roles a representar y algunas de las funciones que les proponemos.

En cuanto a los roles del MED en contenidos de expresión corporal nos encontramos algunos ejemplos como:

- Calderón (2013) en su experiencia del MED y la danza divide a los grupos en compañías. Los estudiantes de las diferentes “compañías” debían llevar a cabo dos roles:
 - Bailarín.
 - Rol de grupo: coreógrafo principal, coordinador de sonido e imagen, investigador, responsable de mercadotecnia, encargado de maquillaje o de vestuario y responsable de la preparación física del equipo.

- Méndez-Jiménez, Puente-Maxera y Martínez de Ojeda (2017) en su experiencia del MED y el mimo también divide a los grupos en compañías. En este ocasión los estudiantes debían de representar tres roles cada uno:
 - Personaje.
 - Rol de grupo: director, presentador, guionista 1, guionista 2 y preparador físico.
 - “Duty Team” (jueces que valoran las obras representadas a partir de una hora de registro previamente enseñada).

- Méndez-Jiménez, Martínez de Ojeda-Pérez y Valverde-Pérez (2017) en otra experiencia del MED y el mimo los estudiantes debían de llevar a cabo tres roles cada uno:
 - Actor.
 - Rol específico: director, presentador, encargado de material, guionista preparador físico y encargado de salud y riesgo.
 - Duty Team (jurado que puntuaba diferentes aspectos como la colocación en el escenario, la expresividad o la representación general de la obra).

En nuestro caso, cada estudiante debe llevar a cabo cuatro roles que detallamos en la tabla 3: bailarín, trabajador de la academia, trabajador en la organización y miembro del jurado.

Tabla 3.
Roles

Rol	Ejemplos de funciones o tareas
BAILARIN	
Bailarín	<ul style="list-style-type: none"> - Esta activo en el trabajo propuesto por el coreógrafo. - Trae los pasos que le corresponden aprendidos de casa.
TRABAJADOR DE LA ACADEMIA	
Coreógrafo	<ul style="list-style-type: none"> - Coordina la elección de bailes de Just Dance. - Coordina los entrenamientos/ensayos. - Coordina la preparación previa a la actuación en las galas.
Productor audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> - Trae el móvil a clase para seguir los vídeos durante los entrenamientos. - Realiza grabaciones en los entrenamientos como medio de evaluación formativa. - Realiza algunas fotografías de los entrenamientos. - Realiza un montaje con el día a día de los entrenamientos y su producción final.
Diseñador de vestuario	<ul style="list-style-type: none"> - Idea el vestuario y el maquillaje para las coreografías. - Coordina el diseño del decorado.
Comodín	<ul style="list-style-type: none"> - Ayuda a los diferentes compañeros/as en sus funciones, tiene una tarjeta plastificada con el resumen de las mismas como recuerdo. - Si falta un compañero/a asume su función ese día. - Trae el teléfono móvil.
TRABAJADOR EN LA ORGANIZACIÓN	
Técnico	<ul style="list-style-type: none"> - Se encarga de los aspectos audiovisuales, la iluminación, el control y la supervisión de la gala.
Reportero	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza fotografías de las galas. - Entrevista a una persona tras la gala.
Presentador	<ul style="list-style-type: none"> - Da paso a las diferentes academias en las galas.
MIEMBRO DEL JURADO	
Jurado	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza evaluaciones a nivel grupal. - Realiza evaluaciones a nivel individual.

2.3. CONSTITUCIÓN DE LAS ACADEMIAS.

La constitución se llevará a cabo del siguiente modo, se dividirá el espacio en 6 zonas, representado cada una de ellas una provincia. En cada zona se colocará la cartulina de la academia correspondiente, los estudiantes tendrán 10 minutos para ver las diferentes cartulinas sin saber quién es el fundador de la academia (estos se encuentran leyendo en otra zona los roles como hicieron previamente sus compañeros/as). Mientras ven las diferentes cartulinas, no podrán hablar con los compañeros/as de clase para así no saber las preferencias de cada uno.

Pasado el tiempo el docente usará la aplicación móvil "Número aleatorio" y conforme vayan saliendo los números el estudiante que le corresponda irá eligiendo academia según lo visto en la cartulina (cada estudiante tiene un número de lista, del 1 al 24). Para evitar cambios de última hora dependiendo de dónde se vayan distribuyendo los compañeros/as, el estudiante tiene anotado en un papel dos preferencias que no podrá mostrar a los compañeros/as. De esta manera el

alumno/a tendrá que irse a una de esas dos preferencias salvo que ya estén ocupadas por 4 alumnos/as. Finalmente todos deben de estar situados en grupos de 4, aunque hay que decir que de forma aleatoria los últimos estudiantes tendrán menos posibilidades de decisión, no obstante se recuerda que tan solo es una dinámica para la elección de grupos.



Figura 2. Número aleatorio

(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jackywill.randomnumber>)

2.4. PRIMERA REUNIÓN DE LA ACADEMIA.

Cada academia se reúne en su espacio, siendo dos los objetivos de esta primera reunión. Por un lado la lectura de las normativa de la competición AcadeMix y por otro lado el reparto de roles. En cuanto a la lectura de la normativa, decir se trata de unas bases en la que se explica en qué consiste la unidad, la nomenclatura básica, la evolución en función de la temporada, el código de respeto a otras academias y a la propia, entre otros puntos de interés; en definitiva es una transformación de los apuntes de la unidad para motivar su lectura.

No vamos a trasladar aquí todos los apuntes, pero sí un pequeño resumen en cuatro puntos lo que pretendemos en la unidad.

PUNTO 1. “Mix” es una palabra inglesa que traducida al castellano significa mezcla. Con el título “Mix de bailes” lo que buscamos es que hagáis una coreografía y un videoclip con diferentes tipos de bailes.

PUNTO 2. Se realizarán cuatro pequeñas coreografías trabajadas a partir de cuatro videos de Just Dance (una por semana con el primer minuto aproximadamente de cada vídeo utilizado). Las cuatro coreografías se presentarán en clase en las galas, en ellas se otorgarán puntuaciones en función de la actuación individual y grupal (cada gala tendrá lugar en los últimos 30 minutos de cada semana):

Semana 1. Coreografía 1 y I Gala para su presentación.

Semana 2. Coreografía 2 y II Gala para su presentación.

Semana 3. Coreografía 3 y III Gala para su presentación.
Semana 4. Coreografía 4 y IV Gala para su presentación.

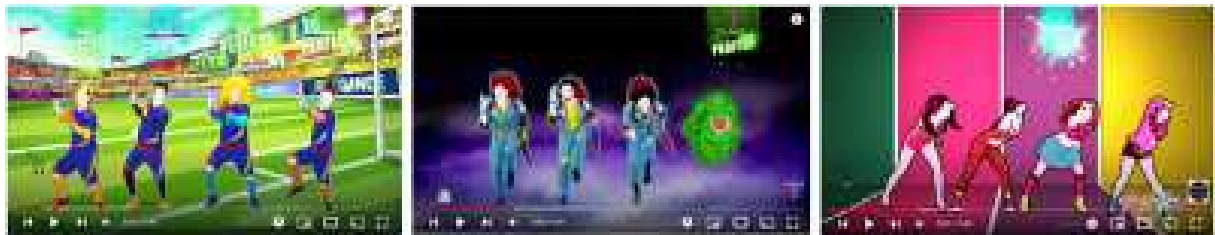


Figura 3. Ejemplos de vídeos con coreografías de Just Dance (www.youtube.es)

PUNTO 3. Como culminación realizaremos un evento con las cuatro coreografías, y un pequeño cortometraje posterior en el que se unirá el proceso de creación (ensayos, entrevistas, valoraciones...) con las cuatro coreografías trabajadas.

PUNTO 4. Conceptos básicos:

- Una coreografía es el arte de componer bailes, o el conjunto de pasos y figuras de un espectáculo de danza o baile.
- Un videoclip es un cortometraje (producción audiovisual de corta duración) de una canción o pieza musical.

En cuanto al reparto de roles, una vez que esté decidido se firmará el “Contrato de Trabajo” en la academia, en la que se afirma haber leído y aceptado las condiciones de las bases (normativa de la competición Acade-Mix y los roles elegidos).

2.5. JUEGOS PARA LA PRÁCTICA DE ROLES.

Podemos aprovechar los juegos que propongamos para trabajar con algunos de los componentes de un baile o danza, tales como:

- El ritmo. Es la organización de movimientos en tiempo y espacio.
- El espacio. Lugar dónde nos movemos.
- El tiempo. El paso temporal de las diferentes acciones.
- El pulso. Unidad con la que se mide el tiempo en la música. Son pulsaciones constantes que se repiten dividiendo el tiempo en partes iguales.



Figura 4. Pulso lento y pulso rápido (fuente: www.fundaciongrillos.org)

- El acento. Es la mayor intensidad de un sonido con respecto a otros sonidos en un pulso.

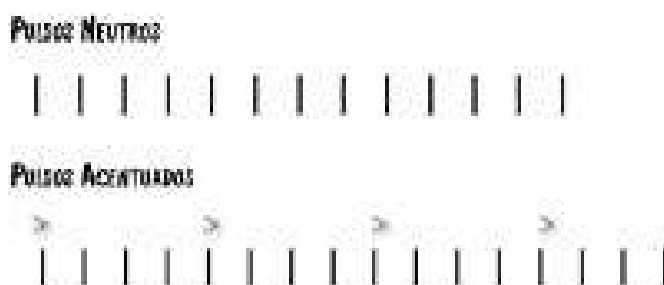


Figura 5. Pulsos neutros y pulsos acentuados (fuente: www.fundaciongrillos.org)

- El compás. Se compone de varios pulsos que se organizan en grupos. El compás se clasifica en función del número de pulsos o tiempos.

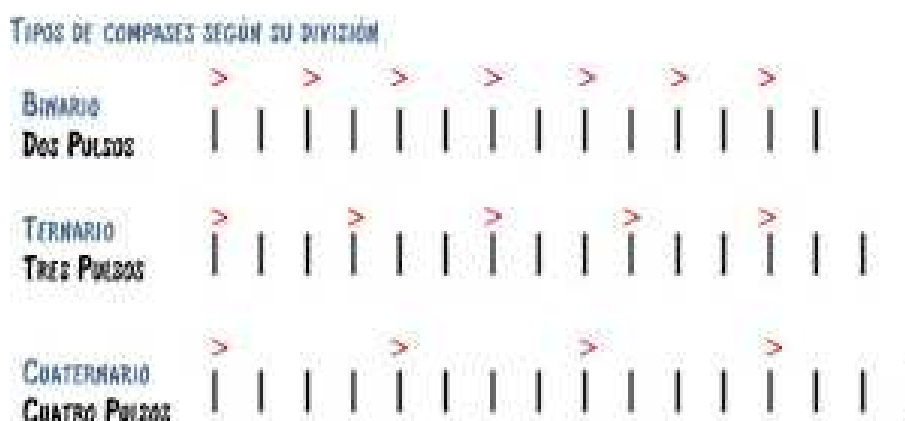


Figura 6. Tipos de compases (fuente: www.fundaciongrillos.org)

- El cuerpo, los gestos y el movimiento. Los cambios de posición, los desplazamientos, la mirada, las expresiones faciales, son fundamentales para transmitir sentimientos, emociones e ideas perseguidas en una coreografía.

Un juego simple para los roles sería preparar una coreografía simple con 3-4 pasos, en el que el coordinador dirige, el diseñador de vestuario escoge vestuario entre los disfraces que trae el docente (suponiendo que tenemos una partida de disfraces para trabajar en expresión corporal en nuestro centro), el productor audiovisual prepara el teléfono móvil para que realice la grabación y la sube a la plataforma elegida, y el comodín ayuda a las diferentes funciones. La plataforma para subir los vídeos (previo consentimiento firmado por las familias) podría ser “Flipgrid”. Posteriormente a modo de jurado deliberan y puntúan las coreografías usando sus móviles en clase atendiendo a los ítems indicados por el docente.



Figura 7. Aplicación para trabajar a través de vídeos (<https://info.flipgrid.com/>)

3. PRETEMPORADA.

Nuestra pretemporada de baile la llevaremos a cabo en dos partes bien diferenciadas, una primera de trabajo dirigido por el docente (Primer y Segundo Encuentro de academias) y otra segunda de inicio al trabajo autónomo del alumnado (Segunda Reunión de la Academia), dónde comienzan a familiarizarse con los bailes de su academia y con las funciones asignadas a sus roles.

3.1. PRIMER ENCUENTRO DE ACADEMIAS.

En este encuentro las diferentes academias se reúnen para practicar las diferentes coreografías de Just Dance propuestas por el docente en un ambiente lúdico, de motivación, diversión y desinhibición.

Se visualizarán a través de un proyector en una gran pantalla en el gimnasio, donde cada grupo tendrá una zona delimitada y se posicionará de frente a la pantalla. El procedimiento es el siguiente:

- El docente pone una lista de reproducción con vídeos previamente seleccionados.
- Proyectado el vídeo, cada academia distribuye rápidamente los personajes (son vídeos de Just Dance con 4 personajes) y comienzan a bailar.
- Debido a que cada baile se realiza solo una vez para que los alumnos/as vayan viendo diferentes bailes y diferentes ritmos podremos trabajar más de 10 vídeos en una sola sesión (cada baile en esta vídeo tiene una duración de 3-4 minutos).

3.2. SEGUNDO ENCUENTRO DE ACADEMIAS.

Este segundo encuentro entre academias se realizará en la siguiente sesión y tendrá la misma dinámica, con la diferencia de que en este segundo encuentro las coreografías son de mayor dificultad (movimientos más rápidos, mayor diversidad de pasos en la misma coreografía, mayor complejidad en algunos pasos, etc.).

En ambos encuentros es el docente quien lleva principalmente la gestión, dirección y organización de la clase.

3.3. SEGUNDA REUNIÓN DE LA ACADEMIA.

En esta segunda parte de la pretemporada, las academias se reunirán con sus componentes para elegir los bailes y familiarizarse con ellos (se seleccionarán 4 bailes para sus coreografías, practicando para ellas tan solo un minuto aproximadamente de cada vídeo). Con el objeto de evitar pérdidas de tiempo en clase se crea la siguiente tarea para casa:

- El coordinador incluirá en un “Padlet” creado por el docente una pestaña con los componentes de la academia y sus funciones. El resto de componentes y el propio coordinador comparten el link de dos bailes de Just Dance (pudiendo elegir bailes de 4 personas, de 2 personas o individuales), en total 8 bailes propuestos. El “Padlet” mencionado es una herramienta digital colaborativa, como se observa en la figura 8 cada columna se destina

a un grupo en la que todos pueden escribir pero solo el docente puede eliminar.



Figura 8. Padlet de clase con el contenido organizado con columnas (www.padlet.com)

En clase nos limitaremos a realizar una votación intragrupo para elegir los 4 bailes que formarán parte de sus coreografías. En función de los votos se elegirán los 4 bailes y se establecerá el orden de esos bailes para las diferentes actuaciones (galas).

4. COMPETICIÓN REGULAR.

Ya que tenemos nuestros bailes elegidos y nos hemos familiarizado un poco con ellos, pasaremos a la competición regular, en la que el trabajo es realizado de forma autónoma por los alumnos/as y donde el docente hace de guía de este proceso.

El cuadrante de trabajo en la competición regular es el propuesto en la siguiente tabla, pero que puede ser modificado en función de cómo evolucione el grupo/clase:

Tabla 4.
Cuadrante de trabajo en la competición regular

Academia	I Gala	II Gala	III Gala	IV Gala
1	Jueces	Organizadores		
2	Organizadores	Jueces		
3			Jueces	Organizadores
4			Jueces	Organizadores
5			Organizadores	Jueces
6			Organizadores	Jueces

Cada gala, en la que participan todas las academias, tendrá su preparación previa ya que está precedida por:

- Un entrenamiento oficial en clase de 60 minutos.
- Un entrenamiento oficial en clase de 20 minutos como ensayo previo.
- Al menos, un entrenamiento extraoficial en casa como tarea evaluable.

Aclarando un poco más, decir que previo a la I Gala ensayan la coreografía 1, para la II Gala ensayan la coreografía 1 y 2, para la III Gala ensayan la coreografía 1, 2 y 3, y para la IV Gala ensayan las 4 coreografías.

4.1. ENTRENAMIENTOS OFICIALES.

Los entrenamientos oficiales tienen las siguientes características:

- Son realizados en grupo.
- Son realizados en clase.
- Son obligatorios y evaluables.
- Tienen un espacio delimitado en clase para los entrenamientos.
- Usarán el teléfono móvil del productor audiovisual o el comodín.

En los entrenamientos oficiales realizaremos reuniones de especialistas esporádicamente en función de las necesidades que tengamos en cada momento, al mismo tiempo que se asesorarán a los grupos al completo en función de las necesidades que les vayan surgiendo. Las reuniones planificadas con los especialistas, independientemente de otras que vayan surgiendo por necesidad, son:

- Con los coreógrafos. Para incluir al equipo y sus roles en el Padlet de clase, para tratar la puesta en escena, la gestión de los entrenamientos y los inicios y los finales de cada coreografía.
- Con los productores audiovisuales. Para las fotografías y vídeos realizados en clase y para el montaje de la producción final.
- Con el diseñador de vestuario. Asesoramiento sobre el vestuario y maquillaje que resumirán en el Padlet de clase como idea para que otros compañeros/as se puedan beneficiar, así como el asesoramiento sobre el diseño del decorado. En cuanto al vestuario le recordaremos que jueguen con los colores de las ropas y los complementos, que utilicen material reciclado, que fabriquen caretas y en caso de comprar algo que sea de muy bajo coste. En lo que respecta al decorado, este es un papel continuo que se coloca tras ellos en cada una de las galas.
- Comodín. Se le hará entrega de un resumen de las tareas o funciones por si algún bailarín de su grupo faltara, aún así se le darán ideas para contribuir en las funciones de sus compañeros/as.
- En cuanto a los jueces y organizadores, todos serán instruidos antes de la I Gala y se tratarán diferentes puntos a mejorar durante el transcurso de las mismas.

4.2. ENTRENAMIENTOS EXTRAOFICIALES.

Los entrenamientos extraoficiales tienen las siguientes características:

- Son realizados individualmente, aunque pueden quedar también para realizar otros en parejas, tríos o grupos. Debido a que cada uno elige un personaje de la coreografía de Just Dance, estos pueden entrenar aunque no estén todos los bailarines.
- Son realizados en casa.
- Tan solo tienen un entrenamiento extraoficial obligatorio y evaluable.
- Tiene tantos entrenamientos no obligatorios como el bailarín o bailarina desee.
- Pueden usar cualquier espacio.
- En casa podrán usar su teléfono móvil, tableta u ordenador. Además, muchos de ellos tienen el videojuego de Just Dance en su videoconsola. También se le da la opción de utilizar el teléfono móvil y la aplicación "Just Dance Now" para realizar una partida diaria llevando la imagen del teléfono móvil a la televisión y usando el móvil como mando. Las puntuaciones de dicho juego se da según los movimientos ejecutados por el bailarín o bailarina que esté moviendo el teléfono móvil (al tener esta opción como videojuego tendríamos un plus de motivación para los entrenamientos extraoficiales).



Figura 9. Just Dance Now

(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubisoft.dance.JustDance&hl=es&gl=US>)

4.3. GALAS DE BAILE.

Siguiendo la figura 8 del Padlet de clase, la academia organizadora (es decir, la academia que actúa con trabajadores/as en la organización) se encargará de ir dando paso a las diferentes academias con el ordenador de clase (ordenador enlazado al proyector). De esta manera una gala se llevaría a cabo de la siguiente forma:

- El presentador da paso a las academias siguiendo el orden del Padlet.

- Un técnico usa el Padlet desde el ordenador de clase controlando la música y el video o imagen proyectada (en la I y II Gala se usará la proyección como ayuda, cosa que no tendrá lugar en la III y IV Gala), su función será además actualizar el Ranking al final de la gala. Otro técnico se encarga de encender y apagar las luces cuando sea necesario, controlar que todos mantengan el silencio y recuerda que se debe aplaudir y animar al final de cada gala (pasa con la cartulina de “Aplaudir y animar por favor”).
- El reportero realiza fotografías de la gala y saca a un alumno/a de clase para hacerle una pequeña entrevista con varias preguntas planificadas con anterioridad.

Por otro lado, los miembros del jurado llevarán a cabo dos tipos de evaluaciones:

- En la I y II Gala realizan una evaluación grupal. Puntuación a los equipos con 4 puntos, 3 puntos y 2 puntos, con sus razones intentando ser objetivos.
- En la III y IV Gala realizan una evaluación individual. Cada miembro del jurado realiza una coevaluación de uno de los presentes en la actuación siguiendo la Rúbrica Acade-Mix de coevaluación.

Tabla 5.
Rúbrica Acade-Mix de coevaluación

RÚBRICA ACADÉ-MIX DE COEVALUACIÓN			
Jurado:		Bailarín:	
Aspectos	2 puntos	1 punto	0 puntos
Pasos	Realizados y enlazados correctamente.	Son correctos pero se enlazan con cierta dificultad.	No son correctos o no se enlazan correctamente.
Ritmo	Los pasos se acoplan perfectamente al ritmo de la música.	Hay pequeños momentos en los que se pierda la sincronización.	No hay sincronización entre los pasos y la música.
Espacio	Se incluye variedad de posiciones y movimientos en el espacio.	No hay cambios de posición o movimientos en el espacio.	No hay cambios de posición ni movimientos en el espacio.
Coordinación con el grupo	Existe una buena coordinación con los miembros del grupo en todo momento.	Existe una buena coordinación con los miembros del grupo la mayor parte del tiempo.	No hay una buena coordinación con los miembros del grupo.
Ambientación y vestuario	Decorado y vestimenta acorde a la temática.	No incluye decorado o vestimenta.	No se incluye decorado ni vestimenta.
Puntuaciones	Pasos = Ritmo = Espacio =	Coordinación con el grupo = Ambientación y vestuario =	TOTAL =
Observaciones:			

El docente además evaluará en la unidad estos tres aspectos que se añadirían a la rúbrica:

Tabla 6.

Tres elementos más para la rúbrica: Principio, final y creatividad en cada coreografía

Aspectos	2 puntos	1 punto	0 puntos
Principio	El baile tiene un inicio creativo y bien definido.	El baile tiene un inicio bien definido.	No hay inicio definido y ensayado.
Final	El baile tiene un final creativo y bien definido.	El baile tiene un final bien definido.	No hay final definido y ensayado.
Creatividad	Incluye elementos originales y propios variados que no aparecen en los vídeos de Just Dance.	Incluye pocos elementos originales y propios en sus coreografías.	Sus coreografías no incluyen elementos originales y propios.

Indicar que las galas en las que las academias deben presentar más de una coreografía (II, III y IV), todas harían primero la coreografía 1, luego todas harían la coreografía 2 y así sucesivamente. El motivo sería tener tiempo entre una coreografía y otra para cambiarse de vestimenta, indicando que los organizadores y miembros del jurado no tendrían que realizar esa parte en la gala que tengan asignada para “trabajar”.

A modo de juego, indicar que las puntuaciones que vayan obteniendo a nivel individual o grupal se sumarán a los puntos de la academia, que serán actualizados semanalmente en un Ranking de clase tras la finalización de cada gala. Este Ranking se actualizará en directo por parte del técnico que maneja el ordenador portátil.

Debemos recordar que uno de las seis características estructurales e innegociables extraídas del deporte institucionalizado era el registro de datos, entre los datos que se registran de esta unidad, en el blog de EF, destacamos:

- Las evaluaciones del jurado que tienen un carácter formativo.
- Las entrevistas realizadas por los reporteros.
- Las fotografías y vídeos realizadas por los reporteros.
- La información promocional de las academias.
- Los contratos firmados con las academias.
- Los cortometrajes ya montados al finalizar la unidad.
- Y los mencionados rankings y su evolución semanal, con las puntuaciones obtenidas.

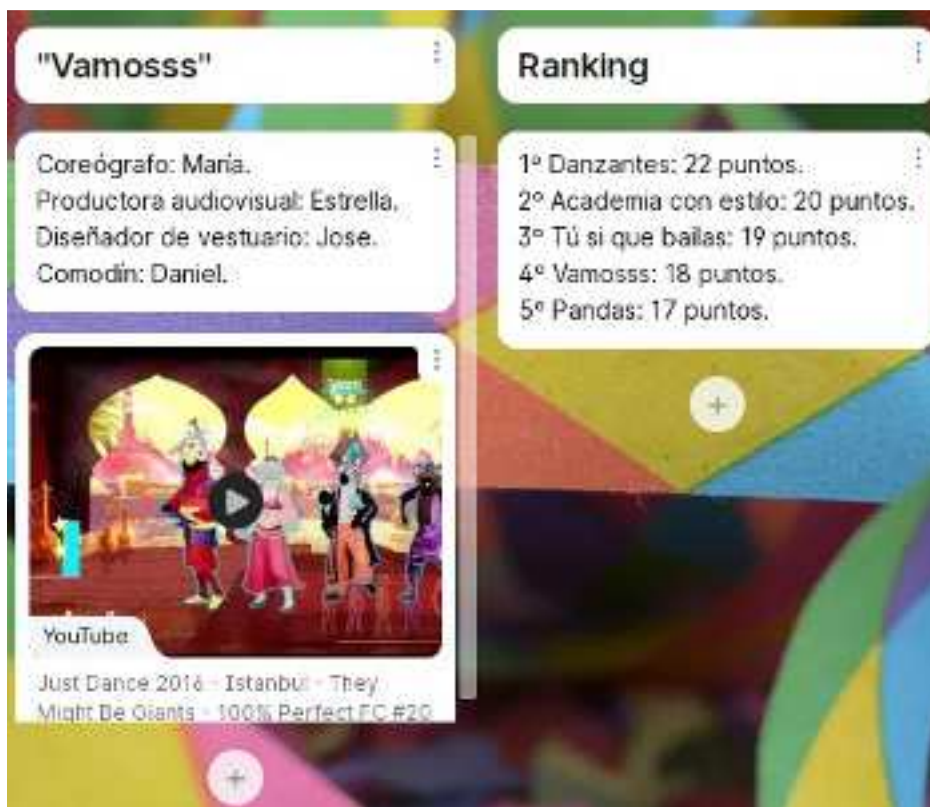


Figura 10. Ranking (www.padlet.com)

5. FASE FINAL.

Esta última fase se corresponde con el Festival que realizaremos en el patio o salón de actos del centro en presencia de todos los cursos de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), será la fiesta esperada de cada año en la que participan todas las academias.

Diferenciamos dos partes en esta fase final, las actuaciones del festival donde todas las academias realizan sus actuaciones y la entrega de premios.

En lo que respecta a las actuaciones en el festival, decir que tendrá la misma organización que las galas con la diferencia de que actúan estudiantes de más de un curso, por lo que los cursos participantes se rotan las funciones de organización y jurado previamente acordadas con el docente. Lo que podría cambiar es el espacio utilizado en el festival, ya que necesitaríamos un espacio que pudiera albergar a todo el alumnado de la ESO. En cuanto a este, tendremos dos zonas principalmente:

- **Vestuarios:** Zona del patio o salón de actos accesible solo a técnicos y academias, que podrá ser una clase anexa o unos vestuarios anexos. Esta zona se usará entre coreografías para cambiarse de vestimenta. Recordar que una academia no realiza sus cuatro coreografías consecutivas sino que se va alternando la actuación de las diferentes academias para tener tiempo entre ellas para cambiarse.
- **Patio de butacas.** Zona del patio o salón de actos utilizada por los asistentes al evento.

En cuanto a la entrega de premios, correrá a manos de los miembros del jurado votar a los ganadores de los diferentes premios propuestos. Los premios podrán ser muy variados en función de las posibilidades de cada centro, como por ejemplo, materiales escolares, vales para desayunos gratuitos o vales para una actividad extraescolar. Los premios podrían ir dirigidos a:

- La academia mejor valorada, es decir, academias ganadoras en los rankings de cada clase (1^{er}, 2^o y 3^{er} puesto).
- La academia más original (1^{er}, 2^o y 3^{er} puesto).
- La academia más divertida (1^{er}, 2^o y 3^{er} puesto).
- La academia mejor coordinada (1^{er}, 2^o y 3^{er} puesto).

Una vez finalizado el festival, se realizará una evaluación de la unidad con vistas a la mejora de la misma para próximas ediciones. Se presentará con preguntas o valoraciones a través de la herramienta digital “Mentimeter” y serán contestadas con un móvil por academia al mismo tiempo que se plantean.

Tabla 7.
Preguntas y valoraciones de la unidad didáctica

Preguntas de final abierto (Open Ended)	Elección múltiple (Multiple Choice)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué es lo que más os ha gustado de la unidad? ▪ ¿Qué es lo que menos os ha gustado de la unidad? ▪ ¿Qué mejorarías de la unidad? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actuación del docente. ▪ Tiempo utilizado. ▪ Espacio utilizado. ▪ Material utilizado. <p>En estos casos, las opciones de valoración serán: Muy adecuado, Adecuado, Poco adecuado, Inadecuado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grado de satisfacción con la unidad. <p>En este caso, las opciones de valoración serán: Muy Alto, Alto, Bajo, Muy Bajo.</p>

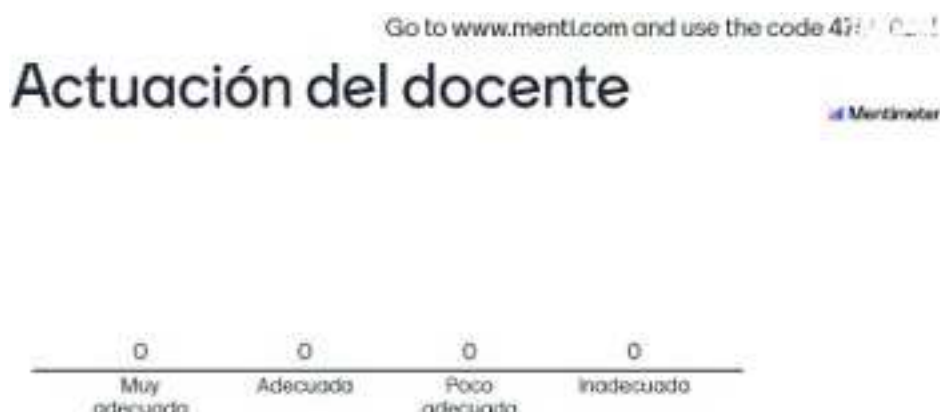


Figura 11. Uso de la herramienta Mentimeter como evaluación de la unidad (www.mentimeter.com)

No podemos olvidar la entrega final, por parte de las academias, de los diferentes cortometrajes, que se publicarán junto a los demás datos registrados en el blog.

6. CONCLUSIÓN.

Como se ha podido ver con esta propuesta, el MED es muy versátil y tiene una riqueza increíble al implementarlo en unidades de expresión corporal, no siendo un modelo de uso exclusivo en el aprendizaje de deportes. Aunque en esta propuesta no se ha mencionado la implicación interdisciplinar, indicar que el trabajo coordinado con las materias de, al menos, Informática, Música y Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuiría bajo nuestro punto de vista a mejorar esta experiencia. Pensamos que es una propuesta extensa, pero fácil de aplicar en la ESO y con posibilidades de adaptar en los últimos cursos de Educación Primaria.

También puede presentarse como una propuesta que lleve a cabo la presentación de su festival a cursos más pequeños, ya sea de secundaria o primaria, para que puedan disfrutar con los contenidos de expresión corporal contribuyendo a erradicar ya definitivamente los estereotipos en el deporte. De esta manera podríamos llevar el evento final a un CEIP para mostrar el trabajo que se está llevando a cabo en centros de secundaria, pudiéndose plantear como un aprendizaje-servicio.

Por último, a pesar de que se han encontrado pocas experiencias con el MED y la expresión corporal, con esta propuesta queremos animar a otros docentes a implementar este modelo en unidades de baile por la gran cantidad de beneficios aportados.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Burgueño, R. (2021). La Educación Deportiva: Un modelo para formar a estudiantes competentes, comprometidos y conocedores del deporte. En H. Morente, F.T. González y A.S. Sánchez, *Metodologías activas en la práctica de la Educación Física* (pp 139-155). Madrid: Morata.

Calderón, A. (2013). El modelo de educación deportiva y la enseñanza de la danza. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*. 41, 93-98.

Evangelio, C., González-Víllora, S., Serra-Olivares, J. y Pastor-Vicedo, J.C. (2016). El Modelo de Educación Deportiva en España. *Cuadernos de Psicología del Deporte*. 16(1), 307-324.

Fernández-Río, J., Hortigüela-Alcalá D. y Pérez-Pueyo, A. (2021). ¿Qué es un modelo pedagógico? Aclaración Conceptual. En A. Pérez-Pueyo, D. Hortigüela-Alcalá y J. Fernández Río, *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué* (pp 11-25). Universidad de León.

García-López, L.M. y Calderón, A. (2021). Educación Deportiva. En A. Pérez-Pueyo, D. Hortigüela-Alcalá y J. Fernández Río, *Modelos pedagógicos en*

Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué (pp 95-121). Universidad de León.

Guijarro, E., Rocamora, I., Evangelio, C. y González, S. (2020). El modelo de Educación Deportiva en España: una revisión sistemática. *Retos*, 38, 886-894.

Méndez-Jiménez, A., Martínez de Ojeda-Pérez, D. y Valverde-Pérez, J. (2017). Inteligencia emocional y mediadores motivacionales en una temporada de Educación Deportiva sobre mimo. *Ágora para la educación física y el deporte*. 19(1), 52-72.

Méndez-Jiménez, A., Puente-Maxera, F. y Martínez de Ojeda, D. (2017). Efectos de una unidad didáctica de mimo basada en el modelo de Educación Deportiva sobre la interculturalidad. *SPORT TK: Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*. 6(2), 89-100.

Morente, D. y Sánchez, A.S. (2021). El modelo pedagógico Flipped Learning en Educación Física. En H. Morente, F.T. González y A.S. Sánchez, *Metodologías activas en la práctica de la Educación Física* (pp 139-155). Madrid: Morata.

Orden 15 de enero de 2021 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, Extraordinario núm. 7 – Lunes 18 de enero de 2021, p. 656.

Sales, J. (2020). Unidad didáctica: “Just Dance”: Una propuesta de aplicación práctica para enseñar baile. *EmásF: Revista digital de Educación física*, 66, 76-94.

Siedentop, D. (1994). *Sport education: Quality PE through positive experiences*. Champaign: Human Kinetics.

Fecha de recepción: 29/1/2022
Fecha de aceptación: 10/2/2022