



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

METODOLOGÍAS ACTIVAS Y PARTICIPATIVAS EN EDUCACIÓN FÍSICA. UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

La escuela de SuperPODERES



Autora: Eva García Sanz

Tutor académico: Borja Jiménez Herranz

RESUMEN

En el presente Trabajo de Fin de Grado se muestra el diseño de una propuesta de intervención en el área de Educación Física, centrada en las metodologías activas y participativas. Dicha propuesta ha sido desarrollada con un grupo de alumnos y alumnas de tercero de Educación Primaria perteneciente a un Colegio Público de Educación Infantil y Primaria de la ciudad de Segovia.

Con esta propuesta se busca dar una alternativa al área de Educación Física con la aplicación de metodologías activas y participativas, apoyada en una estructura de Aprendizaje Cooperativo, donde la participación de todo el alumnado es esencial. Dicha propuesta utiliza el recurso del Escape Room, con la finalidad de crear una motivación y predisposición al aprendizaje.

Por último, destacar que entre los resultados y consideraciones finales, la motivación promovida por la ambientación ha sido clave en el desarrollo de la propuesta y con ello, el cambio de visión por parte del alumnado de las actividades de cooperación en el área de Educación Física. Además, se muestran evidencias de que este tipo de propuestas son funcionales y aplicables a las clases de Educación Física. Dejando a un lado, la concepción de metodologías activas y participativas como una mera novedad que no tiene resultados evidentes en la realidad escolar.

PALABRAS CLAVE

Metodologías activas y participativas; Aprendizaje Cooperativo; Aprendizaje Basado en Proyectos; Gamificación; Aprendizaje Basado en Problemas; *Escape Room*.

ABSTRACT

The present Final Degree Project is displayed as a proposal design which is developed in the Physical Education area, by means of active and participative methodologies. This proposal has been developed with a third grade group of Primary Education Public School located in city of Segovia, Spain.

The present proposal seeks to give a other alternative to Physical Education with the practical implementation of active and participative methodologies, was supported in the cooperative learning structure, where the participation of all students is essential. The proposal has used the Escape Room as an educative resource, aiming to foster motivation and predisposition for learning.

Finally, it is worth mentioning among the results and final considerations, promoted motivation has been crucial in the development of the proposal and also, the respective change by means of the students for cooperative activities on the Physical Education area. Moreover, evidences have shown these types of proposals are functional and applicable to all different lessons of Physical Education. Leaving aside, the conception of active and participative methodologies as a simple novelty where there are not obvious results in the scholar reality.

KEYWORDS

Active an participative methologies; cooperative learning; Project-based learning; Problem-based learning; Gameification; Escape Room

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	2
3. OBJETIVOS.....	3
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	4
4.1 LA IMPORTANCIA DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS Y PARTICIPATIVAS A NIVEL LEGISLATIVO.....	4
4.2 METODOLOGÍAS ACTIVAS Y PARTICIPATIVAS.....	6
4.2.1 Aprendizaje Basado en Proyectos.....	7
<i>Elementos específicos del ABP</i>	8
<i>Etapas del ABP</i>	9
4.2.2 Aprendizaje Cooperativo.....	12
<i>Características del Aprendizaje cooperativo</i>	13
<i>Ideas clave del Aprendizaje Cooperativo</i>	15
4.2.3 Gamificación	16
<i>Factores que estimula la gamificación</i>	17
<i>Elementos de la gamificación</i>	18
4.2.4 Aprendizaje Basado en Problemas.....	19
<i>Competencias desarrolladas en el Aprendizaje Basado en Problemas</i>	19
<i>Características del Aprendizaje Basado en Problemas</i>	20
4.3 CONEXIÓN ENTRE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS Y PARTICIPATIVAS Y EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.....	20
5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	23
5.1 JUSTIFICACIÓN.....	23
5.2 CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO Y DEL AULA	24
5.2.1 Características del centro.....	24
5.2.2 Características del aula	24
5.3 OBJETIVOS.....	26
5.3.1 Relación con los objetivos generales de 3º de Educación Primaria.....	27

5.3.2	Objetivos didácticos	27
5.4	CONTENIDOS	28
5.4.1	Contenidos didácticos	29
5.5	COMPETENCIAS CLAVE	29
5.6	ELEMENTOS TRANSVERSALES	30
5.7	INTERDISCIPLINARIEDAD CON OTRAS ÁREAS	31
5.8	METODOLOGÍA	32
5.8.1	Orientaciones metodológicas	32
5.8.2	Estilo de enseñanza	32
5.8.3	Modelo de sesión	33
5.8.4	Atención a la diversidad	33
5.9	ORGANIZACIÓN ESPACIAL, MATERIAL Y TEMPORAL	34
5.9.1	Organización espacial y material	35
5.9.2	Agrupamientos	35
5.9.3	Organización temporal	36
5.10	SESIONES	37
5.10.1	Sesión 1: “El envío misterioso”	37
5.10.2	Sesión 2: “Sala Araña Radioactiva”	38
5.10.3	Sesión 3: “Sala Rayos Gamma”	39
5.10.4	Sesión 4: “Sala Arcilla Mágica”	40
5.10.5	Sesión 5: “Sala Cíclope”	41
5.10.6	Sesión 6: “Sala Kriptonita verde”	42
5.11	EVALUACIÓN	43
5.11.1	Evaluación del aprendizaje del alumnado	43
	<i>Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje</i>	<i>43</i>
	<i>Procedimientos e instrumentos de evaluación</i>	<i>44</i>
5.11.2	Evaluación de la propuesta y la práctica docente	45
	<i>Procedimientos e instrumentos de evaluación</i>	<i>46</i>

6. RESULTADOS DEL PROYECTO	47
6.1 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA FICHA DE SEGUIMIENTO Y EL CUADERNO DE CAMPO.....	47
6.1.1 Trabajo en equipo.....	47
6.1.2 Resolución motriz.....	48
6.1.3 La conducta.....	48
7. CONCLUSIONES	49
7.1 ANÁLISIS DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	49
7.2 LIMITACIONES DEL ESTUDIO	50
7.2.1 El tiempo para la puesta en práctica	50
7.2.2 El espacio de la propuesta	50
7.3 PROSPECTIVA DE FUTURO.....	50
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
8.1 REFERENCIAS LEGISLATIVAS.....	54
9. ANEXOS.....	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Elementos esenciales del diseño metodológico. Elaboración propia a partir del Decreto 26/2016.....	5
Figura 2. Elementos conexos ABP. Elaboración propia a partir de Contreras y Gutiérrez, 2017.....	8
Figura 3. Fases del ABP. Fuente: Vergara (2017, p.61).....	9
Figura 4. Proceso de investigación-acción. Elaboración propia a partir de Vergara, 2017.	11
Figura 5. Evaluación. Elaboración propia a partir de Vergara (2017).....	12
Figura 6. Elementos fundamentales del Aprendizaje cooperativo. Elaboración propia. Fuente: Johnson y Johnson (1999), Iglesias, Fernández-Río (2017).....	13
Figura 7. Estrategias de participación equitativa. Elaboración propia a partir de González y Fernández (2017).....	14
Figura 8. Factores que estimula la gamificación. Fuente: Foncubierta y Fernández (2016).....	17
Figura 9. Pirámide de los elementos de gamificación. Elaboración propia. Fuente: Werbach y Hunter (2015).....	18
Figura 10. Elementos defintorios Educación Física.	21
Figura 11. <i>Escape Room</i> Educativo. Elaboración propia.....	23

Figura 12. Características del alumnado. Elaboración propia.	25
Figura 13. Relación interdisciplinar. Elaboración Propia a partir del Decreto 26/2016.....	31
Figura 14. Modelo de sesión. Elaboración propia basado en López, Pedraza, Ruano y Sáez, 2016..	33
Figura 15. Croquis del gimnasio. Elaboración propia	35
Figura 16. Roles del alumnado. Elaboración propia.....	36

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Relación de las competencias clave. Elaboración propia a partir de la Orden ECD/65/2015.	16
Tabla 2. Competencias desarrolladas Aprendizaje basado en Problemas. Elaboración propia a partir de Prieto (2006), De Miguel (2005) y Benito y Cruz (2005).	19
Tabla 3. Relación de bloque de contenidos. Elaboración propia a partir del Decreto 26/2016	28
Tabla 4. Elementos transversales. Elaboración propia a partir del Real Decreto 126/2014	30
Tabla 5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje secuenciados. Elaboración propia a partir del Decreto 26/2016.....	43
Tabla 6. Procedimientos e instrumentos para la evaluación del aprendizaje. Elaboración propia.....	44
Tabla 7. Ficha de seguimiento grupal. Elaboración propia	45
Tabla 8. Técnicas e instrumentos evaluación de la práctica docente y propuesta. Elaboración propia	46

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el cambio metodológico está en pleno desarrollo en todas las áreas de aprendizaje. Por muy diversas sean las áreas que componen el currículum actual, todas buscan el mismo objetivo, que el alumno se desarrolle de forma integral y adquiera unas competencias clave para su día a día en el contexto real.

Por ello, este trabajo de fin de grado (TFG) busca el análisis de las metodologías activas y participativas más significativas en el panorama educativo actual, para poder diseñar una propuesta en el área de Educación Física desde la participación activa y significativa del alumnado.

Este trabajo está dividido en varios apartados. Primeramente se desarrolla una justificación del tema en tres niveles: personal, profesional y académico. Un punto de partida que nos ayudará a concretar los objetivos que se quieren alcanzar con este TFG.

En el siguiente apartado sobre fundamentación teórica, se establece una conexión entre las metodologías activas y participativas y la legislación educativa vigente. Seguidamente realizamos un análisis sobre ciertas metodologías activas y participativas: (1) Aprendizaje Basado en Proyectos, (2) Aprendizaje Cooperativo, (3) Gamificación y (4) Aprendizaje Basado en Problemas. Una vez analizadas las diferentes metodologías activas y participativas y diversos elementos característicos de cada una de ellas, destacar un último apartado en el marco teórico centrado en las relaciones que unen dichas metodologías activas y participativas y el área de Educación Física.

Después de la fundamentación teórica, se encuentra el apartado destinado al diseño de la propuesta de intervención. Dicha propuesta está enmarcada en el área de Educación Física y destinada al tercer curso de Educación Primaria. La unidad didáctica diseñada se centra en el uso de metodologías activas y participativas, ambientando la temática en un *Escape Room* como medio para el desarrollo de los contenidos de aprendizaje.

Tras el diseño y puesta en práctica de la propuesta en un contexto escolar real, se presentan los principales resultados obtenidos.

Por último, aparece el apartado de conclusiones, donde se valora el grado de consecución de los objetivos del TFG, las principales limitaciones del estudio y la prospectiva de futuro.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

En este segundo apartado se realiza una justificación del TFG a tres niveles: (1) personal, (2) profesional y (3) académico.

Desde un punto de vista personal, destacar que la elección del tema se debe a mi experiencia en el *Practicum II*. Durante mi periodo de prácticas he ido observando el nivel de competitividad que está asociado al área de Educación Física y el rechazo al trabajo en equipo de forma cooperativa. Por ello, desde un punto de vista personal buscaba alguna medida para intentar dar una posible solución para mejorar esta situación en las clases de Educación Física. Mi iniciativa se centraba en buscar los medios apropiados para introducir la cooperación en las sesiones de Educación Física de forma motivadora y conseguir que los alumnos desarrollen estrategias de trabajo en equipo que potencien su desarrollo competencial.

A nivel profesional, en este caso como futura maestra especialista en Educación Física, destacar que el punto central de la elección del tema, ha sido la búsqueda de recursos y estrategias para mi futura labor docente. Un cómputo de herramientas que será imprescindible para afrontar la realidad educativa. Por ello, debemos destacar las amplias posibilidades de aprendizaje que ofrecen este tipo de trabajos. En el caso específico del tema elegido, el uso de las metodologías activas y participativas como medio potenciador del aprendizaje cooperativo, destacar que es imprescindible como futuros docentes la formación en la diversidad metodológica. Este aprendizaje será clave para poder elegir y adaptar la metodología apropiada a cada situación.

Por último destacar la justificación a nivel académico, teniendo en cuenta las competencias de Grado que he adquirido con la elaboración de este TFG. Para ello, utilizaremos como referencia el Plan de Estudios de Grado de la Universidad de Valladolid (Marban, 2008), donde se establecen las competencias específicas que debe adquirir un maestro de Educación Primaria. Teniendo en cuenta los diferentes módulos en los que se estructuran, destacar que la propia guía indica que con este TFG se hace hincapié en el desarrollo de todas las competencias que hay que adquirir, debido a ser el broche final de la formación inicial como docente. Dentro de las competencias, señalar la habilidad centrada en el conocimiento, participación y la reflexión sobre la vida práctica del aula, cuestión esencial para la realización de este TFG. En lo referido al módulo didáctico-disciplinar, hacer referencia principalmente a la comprensión del rol de la Educación Física en el aprendizaje integral del alumnado, consiguiendo el desarrollo de unas competencias como futura maestra de Educación Física que repercuten en mi formación previa como maestra de Educación Infantil.

3. OBJETIVOS

El diseño y elaboración del presente trabajo de fin de grado pretende alcanzar el siguiente objetivo general:

Diseñar y poner en práctica una propuesta de intervención en el área de Educación Física basada en metodologías activas y participativas que potencien el aprendizaje competencial del alumnado.

Este objetivo general se especifica en los siguientes objetivos específicos:

1. Conocer y analizar las diferentes metodologías activas y participativas y su potencial en el área de Educación Física.
2. Diseñar y poner en práctica una propuesta de intervención en Educación Física centrada en el aprendizaje cooperativo para promover el aprendizaje competencial del alumnado.
3. Desarrollar estrategias de aprendizaje cooperativo como elemento esencial de las metodologías activas y participativas.
4. Valorar y analizar críticamente la propuesta de intervención como medio de adquisición de aprendizaje en la formación docente.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

“Cambiemos el paisaje de la educación. Los primeros copos pueden ser insignificantes, pero una gran nevada cambia de forma sustancial el paisaje” (Acaso, 2013). El cambio debe convertirse en una filosofía en el perfil de un maestro, para conseguir ir adaptándose a la evolución y al desarrollo del mundo. Buscando dar las respuestas idóneas a las cuestiones que se dan en el día a día en el aula. Una renovación continua que debe abordar todos los elementos que dan forma a la práctica docente. En este caso, la fundamentación teórica está centrada en la metodología, específicamente en uno de los “copos” de los que habla Acaso, en una metodología activa y participativa.

El punto de partida de este apartado será conocer el significado de metodologías activas y participativas. Según Labrador y Andreu (2008) se entiende como metodologías activas y participativa “aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje” (p.6).

Unos métodos, técnicas y estrategias que serán analizadas primeramente desde un nivel legislativo, para posteriormente especificarlo teniendo en cuenta diferentes propuestas metodológicas: (1) aprendizaje basado en proyectos, (2) aprendizaje cooperativo, (3) gamificación y (4) aprendizaje basado en retos. Finalmente se establece una relación entre estas metodologías activas y participativas y el área de Educación Física.

4.1 LA IMPORTANCIA DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS Y PARTICIPATIVAS A NIVEL LEGISLATIVO

Antes de sumergirnos en el mundo de las metodologías activas y participativas, damos paso a una conexión con la legislación educativa vigente. El punto de partida será en este caso, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación, en su nueva dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. En este sentido, cabe destacar el preámbulo IV de la LOMCE 8/2013 donde se expone textualmente que “necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje”.

En la misma línea, a nivel de etapa de Educación Primaria, el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, en su preámbulo único destaca lo siguiente:

Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores (...). Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales. (p. 19350)

A nivel autonómico, en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, podemos encontrar una conexión directa en el artículo 12, dedicado a los principios pedagógicos que se deben tener en cuenta en la Educación Primaria. Precisamente, en su segundo apartado se dice textualmente que “la metodología didáctica será fundamentalmente comunicativa, activa y participativa, y dirigida al logro de los objetivos, especialmente en aquellos aspectos más directamente relacionados con las competencias”. Tres son los elementos característicos que debe tener la metodología según destaca este artículo, dos de ellos constituyen la base de la metodología que estamos analizando en este trabajo.

Siguiendo con el Decreto 26/2016, en su anexo I-A, encontramos los principios metodológicos de la etapa, entre los que podemos destacar la importancia que se dedica al trabajo por proyectos, considerado especialmente relevante para el aprendizaje de competencias. De esta manera conseguimos crear situaciones de aprendizaje orientadas a la acción, donde se activa la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora.

Este tipo de metodologías activas y participativas debe apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, consiguiendo que mediante la resolución conjunta, todos los miembros del grupo sean conscientes de las estrategias utilizadas por los demás compañeros y puedan llegar a generalizarlo y a transferirlo a otros aprendizajes de la vida cotidiana.

El diseño metodológico debe convertirse en un medio favorecedor de un aprendizaje significativo. Para ello, el Decreto 26/2016 muestra unos elementos esenciales que el maestro en su papel de creador debe favorecer (ver Figura 1).

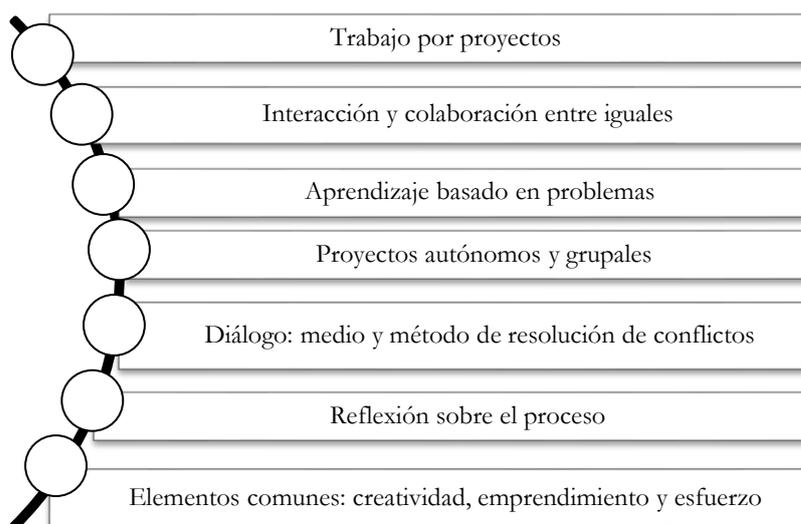


Figura 1. Elementos esenciales del diseño metodológico. Elaboración propia a partir del Decreto 26/2016.

Como podemos observar en la Figura 1, mediante ciertos elementos metodológicos como: el trabajo por proyectos, el aprendizaje basado en problemas y los proyectos autónomos y grupales; se conseguirá dar una estructura sólida al diseño. Los cuales se verán complementados por otros elementos: interacción y colaboración entre iguales, el diálogo como medio y método de resolución de conflictos, la reflexión, creatividad, emprendimiento y esfuerzo.

Además de esta aportación, el Decreto 26/2016 destaca que el papel del maestro asumirá la realización de:

Situaciones de aprendizaje que estimulen y motiven al alumnado para que sea capaz de alcanzar el desarrollo adecuado de las competencias que se le van a exigir al finalizar la etapa y le capacite funcionalmente para la participación activa en la vida real. (p.34186)

Las situaciones de aprendizaje deben fomentar desde un punto estimulante y motivador, el desarrollo de las competencias a desarrollar a lo largo de la etapa de Educación Primaria, habilidades que capacitarán al alumnado para su día a día.

Por último, realizaremos una conexión con el área de Educación Física. Según el Decreto 26/2016, en su anexo I-B podemos encontrar las orientaciones metodológicas del área de Educación Física. Entre las diferentes orientaciones metodológicas podemos destacar que:

Las propuestas didácticas incorporarán la reflexión y análisis de lo que acontece y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones, (...).Se buscará la interacción con el alumnado mediante su implicación en el proceso evaluativo. (p. 34589)

En este sentido el desarrollo de la capacidad de reflexión y análisis del alumnado debe ser la base de las propuestas didácticas, para conseguir que el alumnado sea capaz de adquirir ciertas habilidades para extrapolar sus conocimientos a otras situaciones. Por tanto, será importante la participación e interacción de los alumnos de forma activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Seguidamente pasaremos a analizar unos de los aspectos más destacados y relevantes en la legislación educativa actual, las metodologías activas y participativas.

4.2 METODOLOGÍAS ACTIVAS Y PARTICIPATIVAS

La educación actual ha tenido una herencia educativa caracterizada por una “metodología de talla única” (Pérez, citado por Vergara, 2017, p.11) centrada en una educación centrada en los contenidos, materiales, ritmos y método. Frente a ello, han nacido las metodologías activas y participativas en busca de una educación centrada en el desarrollo integral de los alumnos, dando una gran importancia a las características personales de cada niño. Teniendo en cuenta las palabras de Bona (2015), “cada niño es un universo, una microhistoria. Pero si no prestamos atención a cada

uno de ellos como se merece, muchas cosas pueden quedarse en el camino y quizá no se descubran nunca” (p.194).

En este estado de atención que debe caracterizar a todo agente educativo, destacar la importancia de tener en cuenta las aportaciones que buscan reinventar la educación. Más allá de lo aisladamente pedagógico señalar la contribución de la neurociencia cognitiva. Esta ciencia busca “educar con cerebro” y para ello, sus estudios disponen que los ingredientes necesarios para el conocimiento son: la emoción, el deporte, la sorpresa y la experimentación (Mora, 2015). Cuatro ingredientes que deben dar la textura idónea a la metodología, para que el alumnado digiera de la mejor forma el aprendizaje.

Una metodología activa y participativa como medio para favorecer el desarrollo competencial del alumnado, destacada por tres ideas principales (González y Dueñas, 2017):

- El estudiante se convierte en protagonista activo de su propio aprendizaje.
- El aprendizaje debe ser realista, complejo y viable para conseguir una relevancia y alcanzar un aprendizaje significativo.
- La interacción social asentará las bases del aprendizaje, un aprendizaje también caracterizado por el ámbito social.

Teniendo en cuenta estas ideas, nos adentramos en el análisis de diferentes metodologías activas y participativas que promueven la propuesta de intervención: (1) el aprendizaje basado en proyectos, (2) el aprendizaje cooperativo, (3) la gamificación y (4) aprendizaje basado en retos.

4.2.1 Aprendizaje Basado en Proyectos

Partiendo de la alimentación que le hace falta al cerebro para aprender, damos paso a los fundamentos pedagógicos del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Esta metodología tiene como eje un proyecto, Vergara (2017) lo define como un “viaje compartido”, donde tendrán gran importancia los protagonistas, lugares, espacios y personas que aparecen en el mismo. Como en todo viaje es necesario el equipaje, aunque en este caso:

Quizá la mejor forma de organizar la mochila es pensar que es un viaje que no hacemos solos. Lo mejor que podemos incluir en nuestra bolsa de recursos son las herramientas de trabajo colaborativo con nuestros alumnos: valorar y dar valor, escucha, no tener prisa, imaginación y buen humor, confianza, altas expectativas y esfuerzo. (Vergara, 2017, p. 209)

Es necesario tener en cuenta todos los elementos que deben dar forma a la práctica docente, en este caso, destacar todos los componentes relacionados con el trabajo colaborativo. Siempre teniendo en cuenta, que el proceso de enseñanza-aprendizaje, denominado por el autor como un viaje, siempre se realiza en compañía.

Elementos específicos del ABP

Una vez concretada la definición de esta metodología, es necesario tener en cuenta los puntos conexos de todo proyecto (ver Figura 2). Para ello, destacar la propuesta de Contreras y Gutiérrez (2017) que considera que todos los proyectos tienen en común ciertos elementos:

Tema	Decisión del tema	Configuración curricular	Nuevos desafíos	Búsqueda de información
Evaluación	Perfil docente	Alumnos	Valores	Posibilidades

Figura 2. Elementos conexos ABP. Elaboración propia a partir de Contreras y Gutiérrez, 2017

Un conjunto de elementos que darán la forma estructural a cualquier proyecto realizado en todas las áreas de aprendizaje. Se pueden especificar según su nivel de concreción en la propuesta, partiendo con el tema y la decisión del mismo, elementos previos a cualquier proyecto.

Una vez especificado el tema, se da paso al elemento de la configuración curricular para dar sentido didáctico al proyecto. Además de estos elementos estructurales destacar: el perfil docente, el nivel de participación de los alumnos y los valores que se desarrollan.

Seguidamente, mostrar una breve explicación de cada uno de estos elementos nombrados:

- ***El tema:*** hilo conductor que determinará las actividades y estructurará las intenciones, finalidades y perspectivas del proyecto.
- ***La decisión del tema:*** determinación del tema basada en el interés y la motivación del alumnado.
- ***Configuración curricular:*** secuenciación guiada por el tema del proyecto, donde se rompe el planteamiento parcelado del currículum.
- ***Nuevos desafíos:*** retos que potenciarán el acceso a nuevos aprendizajes mediante su solución.
- ***Búsqueda de información:*** proceso de análisis, interpretación y crítica sobre la información.
- ***Evaluación:*** inicial, procesal y final con diversidad de evaluadores (alumno y maestro) y diferentes valoraciones (autoevaluación, coevaluación...).
- ***Perfil docente:*** guía y actitud abierta y flexible.
- ***Alumnos:*** nivel de participación plena en la elaboración del proyecto.
- ***Valores:*** trabajo en equipo, respeto, responsabilidad, toma de decisiones...
- ***Posibilidades:*** introducción de una extensa gama de oportunidades de aprendizaje.

Etapas del ABP

En estas líneas de generalidad, destacar que aunque cada proyecto plantea unas etapas y fases diversas en su desarrollo, se pueden señalar algunas fases genéricas. Teniendo en cuenta la propuesta de Vergara (2017) todo proyecto se puede delimitar en cinco fases distintas: sorprenderse, decidir, diseñar, investigar/hacer y actuar/cambiar. Todas ellas enmarcadas en una arquitectura y una evaluación (Ver figura 3).

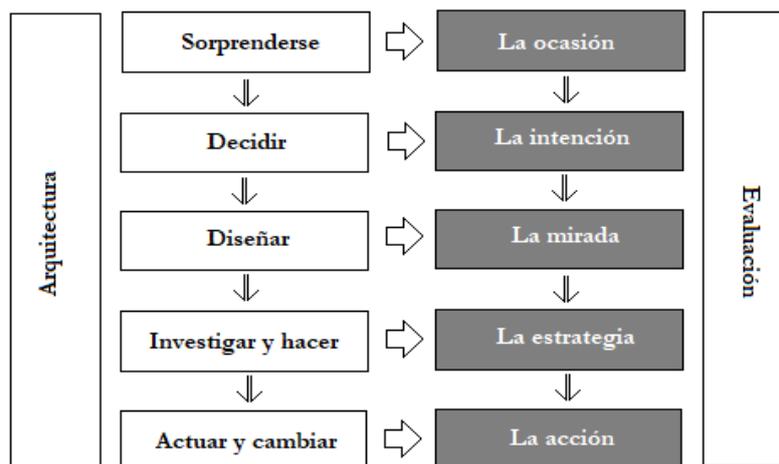


Figura 3. Fases del ABP. Fuente: Vergara (2017, p.61)

Como podemos ver en la Figura 3, existen una serie de elementos que estructurarán las diferentes fases de la puesta en práctica del Aprendizaje Basado en Proyectos:

- **Sorprenderse:** el nacimiento de un proyecto viene con “la ocasión”, esa oportunidad que surge en la realidad guiada por los intereses espontáneos de los niños. Dicho autor nos habla de diferentes caminos que pueden derivar a las ocasiones: interés espontáneo de los alumnos, sucesos y acontecimientos, acciones provocadas, días señalados...Un punto de partida totalmente conectado con uno de los ingredientes básicos que nos disponían Mora (2015) centrados en la neurociencia. Una capacidad de asombro necesaria para activar el aprendizaje:

Educar en el asombro es reconocer que nuestros niños tienen una naturaleza propia a la que debemos ser sensibles, atentos. El niño es el protagonista de su educación [...]. El niño descubre a través del asombro y es este asombro el que le hace desear el conocimiento, lo que le motiva para actuar. (L' Ecuyer, 2013, p.161)

- **Decidir:** el paso de la ocasión a la intención supone la materialización del proyecto, donde realmente se toma la decisión de empezar a edificar, como denomina Vergara (2017), esta etapa es la fase de “ingeniería del deseo”. Esta técnica se ve apoyada por un número de ingredientes que pueden ser de gran ayuda para encontrar la receta para convertir la ocasión en intención (ver Figura 3).

Dichos ingredientes se centran primordialmente en el alumnado, intentando conectar la ocasión con cada alumno y sus intereses. Teniendo en cuenta la importancia de la

individualidad del alumnado, pero sin olvidar el carácter social, la importancia de la relación entre iguales. Además destacar la necesaria participación del alumnado, convirtiéndose en creadores activos del proceso. En esta línea de creación, hacer hincapié en otros ingredientes centrados en cuestiones estructurales como son: el uso de diferentes soportes para la información, incorporación de lo lúdico y la inclusión de todas las dimensiones del aprendizaje (racional, emocional, cenestésica y social).

Una vez tenido en cuenta los “ingredientes” básicos para activar la “ingeniería del deseo”, es necesario hacer uso de dos herramientas: (1) la actitud de escucha y (2) la actitud creativa.

La “actitud de escucha” es considerada la herramienta más potente que tiene un maestro, que como bien indica su nombre no pueden ser actividades aisladas, sino una actitud.

Por otro lado, hablar de la segunda herramienta, “la actitud creativa”. En este caso, destacar que la creatividad es considerada una capacidad que puede y debe ser entrenada para su desarrollo. Frente a ello, señalar las palabras de Robinson (2016, p.169): “El verdadero motor de la creatividad es el afán de descubrimiento y la pasión por el trabajo en sí”.

▫ **Diseñar.** con la intención bien asentada se da paso al emprendimiento de la siguiente fase. El punto de partida es el nombramiento del proyecto, que creará una imagen visual sobre el mismo, consiguiendo una identidad. “Recordemos que nuestros alumnos son comunicólogos. Dejemos que sean ellos los que lancen ideas sobre el nombre del proyecto” (Vergara, 2017; p. 98). Una idea que trasfiere en todas las fases, la necesidad de comunicación y escucha durante todo el proceso.

Una vez elegido y consensuado el título del proyecto, es necesario delimitar hacia donde se quiere ir, qué les interesa saber, siempre partiendo su conocimiento. En esta fase, en la que los alumnos comienzan a comunicarse entre sí, aparece “la interacción”. Un concepto esencial en todo proceso de enseñanza-aprendizaje, que ya al inicio de siglo XX, autores propulsores del constructivismo desde un punto de vista social, lo impulsaron. En este caso hacer mención a Vygotsky: “La interacción social es el origen y el motor del aprendizaje” (2010, p.87).

En derivación de esta comunicación e interacción entre iguales nace el “pensamiento colectivo”. Un concepto promovido por Vergara (2010) que se compone de unas características específicas: más cantidad de información, distintos puntos de vista, diversas formas de analizar la realidad y pensamiento crítico. Con este tercer elemento se consigue la piedra angular de esta fase. Teniendo los tres elementos clave: la motivación, la interacción y el pensamiento colectivo se dirige la mirada, el diseño del proyecto.

- **Investigar y hacer.** una vez conectado el diseño con el currículo se puede comenzar hacer operativo el proceso de investigación y acción, la “estrategia”. Para ello, será esencial abrir las diferentes líneas de investigación que derivarán gracias al pensamiento colectivo, en estrategias distintas con itinerarios diversos (ver Figura 4).



Figura 4. Proceso de investigación-acción. Elaboración propia a partir de Vergara, 2017.

Estos tres elementos que muestra la Figura 4, se consideran imprescindibles para poder dar sentido a cualquier proceso de investigación-acción. De esta manera, cada niño delinearé diferentes itinerarios debido a su individualidad, como promovía Malaguzzi (1994), los niños tiene muchas formas de expresarse pero el contexto y los agentes educativos lo coartan.

Diferentes líneas de investigación, estrategias e itinerarios que se verán apoyadas por ciertas herramientas como son: las diferentes formas de pensamiento, la cooperación y el juego. Según Tonucci (2001), “todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando en las primeras etapas de la vida”. Todo este proceso de investigación debe tener en cuenta unos principios básicos, que se convertirán en normas consensuadas: negociación, toma de decisiones, pensamiento colectivo y la cooperación (Vergara, 2017).

- **Actuar y cambiar.** esta última fase del proyecto se centra en la actuación hacia el cambio, buscando demostrar el potencial de la propuesta y la mejora continua de la misma. Para ello, será necesario provocar en el alumnado y en todos los agentes educativos la necesidad de actuar y pensar en grande para mejorar. Esta necesidad de cambio continuo es un concepto que promueve un pensamiento crítico y creativo en nuestro alumnado y en todos los agentes educativos que están inmersos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

“En ese sentido, la misión de la escuela no es tanto enseñar al alumno una multitud de conocimientos que pertenecen a campos muy especializados, sino ante todo, aprender a aprender, procurar que el alumno llegue a adquirir una autonomía intelectual”.(Jones e Idol citado por López, 2012, p.42)

La propuesta especificada por Vergara (2017) cuenta con dos elementos que enmarcan las fases de las que se compone un proyecto:

- **Arquitectura.** considerada una herramienta útil para delinear la narrativa del proceso de investigación-acción del alumnado en el desarrollo del proyecto. Esta arquitectura tiene que

recoger todo lo positivo y negativo relevante que sucede en la vida del proyecto, permitiendo que todos los alumnos puedan compartir las vivencias.

- **Evaluación:** es importante destacar que la evaluación no puede considerarse un sinónimo de calificación. Para ello, es necesario el uso de ciertas herramientas de evaluación que sirvan tanto a maestros como alumnos para valorar el proyecto. Estas herramientas ayudarán a hacer visible el aprendizaje mediante tres cuestiones: qué he aprendido, para qué sirve y qué hago con ello (Ver figura 5).



Figura 5. Evaluación. Elaboración propia a partir de Vergara (2017).

Stufflebeam y Shinkfield (1995) consideran que la evaluación es “un proceso complejo pero inevitable. Es una fuerza positiva cuando sirve al progreso y se utiliza para identificar los puntos débiles y fuertes, y para tender hacia una mejora” (p.20).

4.2.2 Aprendizaje Cooperativo

Esta metodología o concepción del aprendizaje tiene sus raíces en la Escuela Moderna, pero actualmente se está reactivando, debido a que en ocasiones los descubrimientos pedagógicos se encuentran fuera de línea y es necesaria la aparición de activadores educativos que refresquen las ideas y las traigan a la educación actual.

En el caso del aprendizaje cooperativo existen innumerables concepciones sobre el mismo, pero que en ciertos conceptos se conectan. Según Velázquez, Fraile y López (2014) el aprendizaje cooperativo es “una metodología educativa basada en el trabajo en pequeños grupos generalmente heterogéneos, en los que los estudiantes trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás miembros de su grupo” (p.239). Por otro lado, Fernández-Río, Rodríguez, Velázquez y Santos (2013), consideran que una actividad cooperativa se puede definir como: “aquella en la que las metas de los individuos separados van tan unidas que existe una correlación positiva entre las consecuciones o logros de sus objetivos” (p .24). La conexión directa entre estas dos definiciones es la interrelación que existe entre los educandos y su importancia para adquirir objetivos y metas comunes.

Seguidamente, concretar esta metodología activa y participativa mediante la exposición de sus características específicas y las ideas clave que lo identifican.

Características del Aprendizaje cooperativo

Para poder adentrarnos en el aprendizaje cooperativo y adquirir una concepción más específica, será necesario conocer alguna de las características que lo distinguen de los demás. Para ello, tener en cuenta la clasificación que disponen Johnson y Johnson (1999) ampliada en Iglesias, González y Fernández-Río (2017) (ver Figura 6).

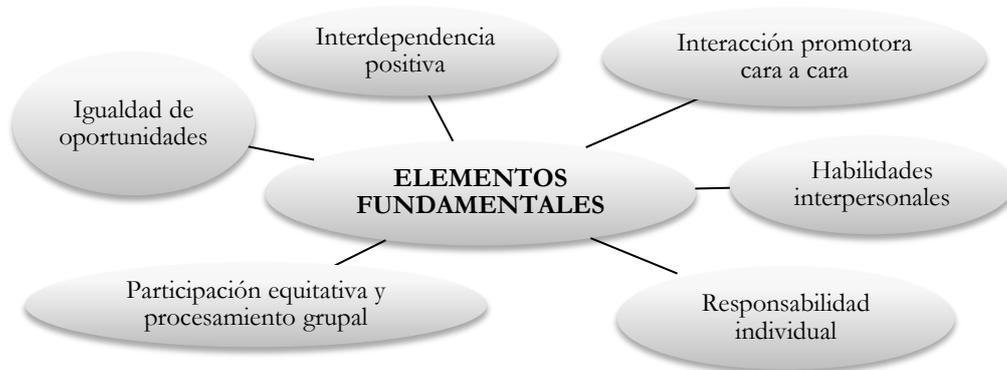


Figura 6. Elementos fundamentales del Aprendizaje cooperativo. Elaboración propia. Fuente: Johnson y Johnson (1999), Iglesias, Fernández-Río (2017).

Seguidamente se van a detallar cada uno de los elementos que aparecen en la Figura 6. Un conjunto de características que ponen prioridad a: la igualdad de oportunidades, la participación equitativa entre iguales, además de fomentar una responsabilidad individual. Todo ello, en un proceso donde debe existir una continua interdependencia positiva e interacción donde será imprescindible el desarrollo de ciertas habilidades interpersonales.

- ***Interdependencia positiva:*** este elemento es considerado uno de los más determinantes para que un equipo llegue a ser cooperativo. Aun así destacar que existen diferentes tipos de interdependencia centrada en diversos ámbitos: metas y finalidades, recursos, tareas, roles o cargos, identidades y recompensas. Según Iglesias, González y Fernández-Río (2017), estos tipos de interdependencia surgen de la combinación de las propuesta de diferentes autores como Johnson y Johnson (1999), Moruno, Sánchez y Zariquiey (2011) o Pujolás (2014). Para conseguir implementar dicha interdependencia positiva es necesario tener en cuenta dos requisitos: (1) la formulación de metas que requieran la interdependencia y (2) la igualdad de oportunidades para el éxito del equipo (Johnson y Johnson, 1999). En este sentido, cabe destacar la estrecha vinculación que existe entre este elemento fundamental del aprendizaje cooperativo, la motivación y el aprendizaje del niño (Díaz-Aguado, 2003).
- ***Interacción promotora cara a cara:*** esta interacción consigue pasar de un trabajo de equipo a un trabajo en equipo. A simple vista puede ser un simple cambio gramatical, pero es necesario destacar que va más allá, es un cambio de concepción del trabajo dentro del equipo. Donde el proceso involucra a todos, consiguiendo así un trabajo cooperativo. Una vez

cambiado este concepto, destacar que es necesario crear una interacción estimulante que se traduce en práctica, ánimos, motivación, ayuda, etc. (Pujolàs, 2017).

De esta manera se consigue una conexión entre el aprendizaje y el vínculo emocional entre los alumnos. Una interacción que va más allá de la interdependencia positiva, se cuela en las personas y sus relaciones. Por ello, es fundamental que el alumnado cuente con una correcta alfabetización emocional (Goleman, 2005) que le equiepe de las herramientas necesarias para esta interacción cara a cara.

- **Responsabilidad individual:** en el trabajo en grupo existe una responsabilidad personal y un compromiso por parte de cada miembro. Lo que repercute en el resultado final, debido a que cada aportación individual es importante. Consiguiendo así una implicación equitativa por parte de todos los miembros, fomentando que el aprendizaje se desarrolle en todos los alumnos de una manera significativa y cooperativa.
- **Habilidades interpersonales:** conforman las herramientas necesarias citadas anteriormente que se adquieren mediante la alfabetización emocional. Por ello, es esencial la educación emocional (Goleman, 2005) para el trabajo cooperativo. Debido a que como dice Pujolàs (2017): “nadie ha nacido sabiendo instintivamente cómo debe interactuar de manera adecuada con los demás. Las habilidades sociales y de pequeño grupo no aparecen por arte de magia cuando las necesitamos” (p.91). Un desarrollo de habilidades fundamentales para el trabajo del aprendizaje cooperativo.
- **Procesamiento grupal:** con el paso del proceso el grupo adquiere una identidad sólida, consistente y cohesionada. Con ello, se consigue que la tarea no solo sea hacer algo en común, sino aprender algo como grupo, por lo que ha de existir un reconocimiento a nivel de grupo. Este procesamiento grupal no tiene momento específico a lo largo del proyecto, el maestro será el que encuentre la situación idónea. Este momento se puede apoyar en asambleas donde se les de voz al alumnado (Iglesias, González y Fernández-Río, 2017).
- **Participación equitativa e igualdad de oportunidades:** es necesario que todas las personas del grupo tengan la misma posibilidad de participación teniendo en cuenta las posibilidades, interés, necesidades y capacidades. Para la gestión de esta participación será necesario que el maestro lleve a cabo ciertas estrategias (ver Figura 7).

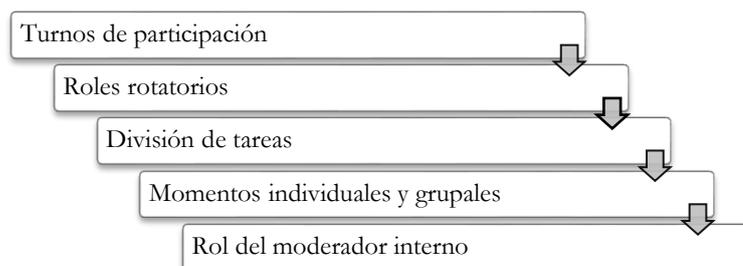


Figura 7. Estrategias de participación equitativa. Elaboración propia a partir de González y Fernández (2017)

Es necesario destacar que todos estos elementos se van dando de forma progresiva durante el desarrollo del aprendizaje. Debido a que existirá una gradualidad en el trabajo de los niños y poco a poco se irán dando con una mayor identidad y con ello, se conseguirán los beneficios del aprendizaje cooperativo (Pujolàs, 2017).

Ideas clave del Aprendizaje Cooperativo

Una vez conocemos las características de este tipo de aprendizaje, seguidamente hablaremos de nueve ideas clave del Aprendizaje Cooperativo establecidas por Pujolàs (2008): (1) inclusión (2) heterogeneidad, (3) cambio estructural, (4) cohesión de grupo, (5) interacción en grupo...

- ***La inclusión debe convertirse en el eje para evitar la exclusión:*** esta idea busca fuertemente la necesidad de conseguir que sea posible que alumnos diferentes puedan aprender juntos, sin exclusión, sin categorías.

Todos los alumnos poseen grandes capacidades innatas; la clave para desarrollarlas es trascender la rigidez que imponen el academicismo y la obligada adaptación al medio para crear sistemas personalizados que se adecuen a las capacidades reales de cada uno de los alumnos. (Robinson, 2016, p.126)

La necesidad del cambio se cuele en los centros con la finalidad de dar oportunidades de aprendizaje a todo el alumno, teniendo en cuenta sus necesidades y características individuales.

- ***La heterogeneidad del aula debe formar parte de su identidad:*** es necesaria la huida del fantasma de la homogeneidad para conseguir ir más allá del conocimiento académico y fomentar un conocimiento plural. Este tipo de pluralidad se refiere a un aprendizaje competencial centrado en varios saberes. Para ello, es necesario nombrar a Delors (1994) con su diferenciación de saberes: saber conocer, saber hacer, saber ser y saber convivir. Una gestión enfocada a exprimir al máximo la diversidad del aula, considerada un potencial educativo.
- ***El aprendizaje cooperativo es un cambio didáctico a nivel estructural:*** este tipo de aprendizaje debe formar parte de la estructura fundamental y condiciona el proceso de enseñanza-aprendizaje. Debido a que es una filosofía de trabajo que trae consigo unos valores que no son inertes al desarrollo individual y grupal del alumnado.
- ***La cohesión de grupos es el inicio del trabajo en equipos cooperativos:*** antes de la introducción del aprendizaje cooperativo se debe incrementar la conciencia de grupo, para ello, es vital fomentar diferentes ámbitos. Entre ellos destacar un buen clima de clase, la interacción maestro-alumnos y la interacción entre iguales. Una vez, afianzada esta conciencia de grupo se puede comenzar a introducir gradualmente el aprendizaje cooperativo para así, ir consiguiendo frutos en el aprendizaje.
- ***Las estructuras cooperativas aseguran la interacción entre los estudiantes de un equipo:*** como se observaba anteriormente en las características es la interacción debe

convertirse en un elemento esencial de este tipo de aprendizaje. Para conseguirlo, es necesario poner en marcha diferentes estrategias que fomenten una buena interacción: normas, cargos y funciones dentro del equipo, planes, puestas en común...

- **El aprendizaje cooperativo favorece el desarrollo de ciertas competencias clave:** debido a que el aprendizaje cooperativo se centra en el trabajo en grupo, se consigue un enfoque interdisciplinario debido a que se interconectan los aprendizajes. Destacar algunas de las competencias básicas que se desarrollan directamente en el aprendizaje cooperativo, teniendo en cuenta lo dispuesto en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato (ver Tabla 1).

Tabla 1. Relación de las competencias clave. Elaboración propia a partir de la Orden ECD/65/2015.

Competencias clave	Comunicación lingüística
	Aprender a aprender
	Competencias sociales y cívicas
	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

- **La cantidad y calidad del trabajo en equipo condicionará el grado de cooperatividad:** la cantidad y la calidad del trabajo juntos será clave para poder valor el grado de cooperatividad que adquieren los alumnos, debe convertirse en una cualidad de grupo. Aun así, destacar que la calidad va por delante de la cantidad, donde será imprescindible fomentar la interdependencia positiva nombrada en el apartado anterior.
- **El aprendizaje cooperativo es potenciador de la educación en valores:** el aprendizaje cooperativo en sí mismo es una forma educar en ciertos valores: dialogo, convivencia y solidaridad. Tres pilares básicos para una educación de calidad. Aun así, destacar que no es fácil, debido a que este tipo de estructuras conllevan dificultades y problemas. Colomina y Onrubia (1990) explican que, en una interacción cooperativa, la existencia de puntos de vista divergentes favorece la aparición de conflictos que llevan a la revisión y reestructuración de los puntos de vista propios, y con ello el aprendizaje y al avance intelectual.

4.2.3 Gamificación

El concepto de gamificación en el ámbito educativo se puede considerar como novedoso y contemporáneo. Seguidamente se dispone una definición, para concretar primeramente el significado.

La gamificación es una actitud, una estrategia de aprendizaje y un movimiento, todo en uno que trata de utilizar las mecánicas del juego, su estética y sus estrategias para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas. (Zicherman citado por Sánchez y Pareja, 2015, p. 4)

Esta definición muestra la pluralidad del concepto, con la que mediante el uso de ciertas herramientas características de los videojuegos se promueve la motivación hacia el aprendizaje. Cuestión imprescindible para activar el aprendizaje dentro de las aulas y darle vida al proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, las orientaciones metodológicas de nuestro decreto de referencias (Decreto 26/2016) señalan la importancia del uso de una metodología motivadora y el uso del juego. Dos conceptos totalmente en línea con esta propuesta gamificadora, debido a que es considerada una metodología activa y motivadora, donde el juego es su herramienta didáctica por excelencia.

Ante ello, destacar que: “El exilio del juego es una de las grandes tragedias de la educación normalizada” (Robinson, 2015, p. 139). Aun así, es necesario destacar que gamificación no se puede considerar un sinónimo de juego. Es un concepto que fomenta unos factores y elementos específicos que lo distinguen.

Factores que estimula la gamificación

El desarrollo de la gamificación en el ámbito educativo fomenta ciertos factores en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Específicamente, Foncubierta y Fernández (2016) habla de cinco factores que se estimulan mediante la actividad gamificada (ver Figura 8).

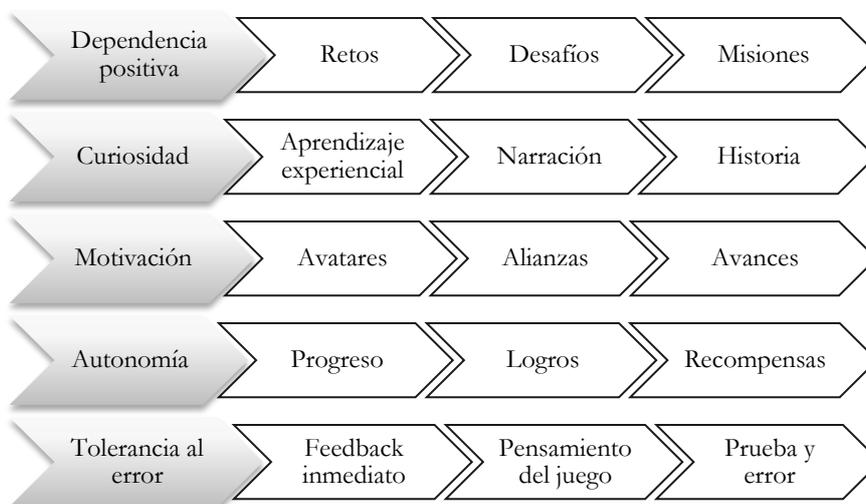


Figura 8. Factores que estimula la gamificación. Fuente: Foncubierta y Fernández (2016)

- ***Dependencia positiva:*** la extrapolación de los videojuegos al ámbito escolar conlleva la premisa del cambio del individualismo hacia el trabajo en grupo. Por ello, se puede destacar una clara influencia del aprendizaje cooperativo, anteriormente explicado. Consiguiendo así, un factor clave de esta propuesta, alcanzar logros en colectividad, donde será necesario crear una dependencia positiva a lo largo de todo el proceso.
- ***Curiosidad:*** este factor se verá activado por tres elementos clave en toda actividad gamificada: el aprendizaje experiencial, la narración y la historia.

- **Motivación:** es considerado el ingrediente esencial para impulsar el proyecto y conseguir un continuo crecimiento y un desarrollo permanente del alumnado. Será necesario fomentar las actividades que promuevan la motivación intrínseca, la que nace del interés del alumno.
- **Autonomía:** esta característica va orientada hacia hecho de compartir resultados, logros, avances. Para ello, será necesario crear una red de herramientas que fomenten la interacción y la comunicación entre el alumnado y otros agentes. Estrategia esencial para mantener el interés, dando lugar a la necesidad del avance, del progreso.
- **Tolerancia al error:** el refuerzo y el apoyo a lo largo del proceso es indispensable, para conseguir la permanencia en el juego y desarrollar en el alumnado habilidades resolutivas ante los problemas.

Elementos de la gamificación

Teniendo en cuenta el concepto de gamificación desde un punto de vista estructural, se pueden destacar diversos elementos clave que lo conforman. Werbach y Hunter (2015) ha desarrollado lo que es conocido como “la pirámide de los elementos de gamificación”, construida por tres niveles clave: mecánicas, dinámicas y componentes (ver Figura 9).

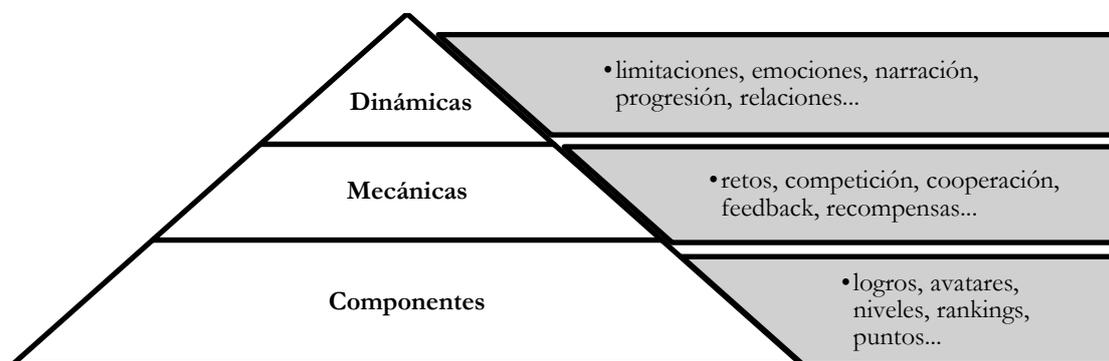


Figura 9. Pirámide de los elementos de gamificación. Elaboración propia. Fuente: Werbach y Hunter (2015)

El nivel más alto de la pirámide está constituido por las “dinámicas”, que son consideradas los aspectos generales del sistema gamificado que se deben tener en cuenta y organizarlos. Entre estas dinámicas destacar: la narración, las emociones, limitaciones, relaciones, progresión...

El nivel central está conformado por las “mecánicas”, consideradas los procesos básicos que impulsan la acción y generan la participación del jugador. Específicamente se pueden destacar: los retos, la competición, cooperación, feedback, recompensas...

Por último, en la base de la pirámide se encuentran los “componentes” que son ejemplificaciones específicas de los dos niveles anteriores. En estos componentes se pueden señalar: logros, avatares, niveles, rankings, puntos...

Destacar que estos niveles que caracterizan la pirámide no deben considerarse como elementos aislados, sino que deben relacionarse entre ellos, para poder conseguir desarrollar la propuesta gamificada de forma satisfactoria.

4.2.4 Aprendizaje Basado en Problemas

El Aprendizaje Basado en Problemas es considerado como una metodología en la que el eje es el aprendizaje y el medio es la proposición de retos y problemas a resolver. Existen diversas concepciones sobre el concepto, Barrows (1986) lo considera “un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos” (p.482). Por otra parte, Prieto (2006) define “el aprendizaje basado en problemas es considerado una estrategia eficaz y flexible que, a partir de lo que hacen los estudiantes, puede mejorar la calidad de su aprendizaje en aspectos muy diversos” (p.186).

Ambas aportaciones nos muestran la riqueza del problema como punto de partida en el aprendizaje y el uso del mismo como una estrategia de gran utilidad para conseguir la mejora de la calidad del aprendizaje. Logrando así aprendizajes reales y significativos desde la experimentación, donde el alumno es el protagonista. Además es considerada una metodología centrada en el desarrollo competencial.

Seguidamente, concretar esta metodología activa y participativa mediante la concreción de las competencias que desarrolla y las características específicas que lo identifican.

Competencias desarrolladas en el Aprendizaje Basado en Problemas

Ante ello, diferentes autores consideran un conjunto de competencia en el desarrollo de este tipo de aprendizaje (ver Tabla 2).

Tabla 2. Competencias desarrolladas Aprendizaje basado en Problemas. Elaboración propia a partir de Prieto (2006), De Miguel (2005) y Benito y Cruz (2005).

Engel y Woods (citado en Prieto, 2006)	De Miguel (2005)	Benito y Cruz(2005)
<ul style="list-style-type: none"> ▫ Identificación de problemas relevantes ▫ Conciencia del propio aprendizaje ▫ Planificación de estrategias de aprendizaje ▫ Pensamiento crítico ▫ Aprendizaje autodirigido ▫ Habilidades de evaluación y autoevaluación ▫ Aprendizaje permanente 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ Toma de decisiones ▫ Trabajo en equipo ▫ Resolución de problemas ▫ Habilidades de comunicación (argumentación y presentación de la información) ▫ Desarrollo de actitudes y valores: precisión, revisión, tolerancia... 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ Razonamiento eficaz ▫ Creatividad

Destacar que es un proceso acumulativo, contando con todas las aportaciones para conseguir realmente una clasificación completa de las competencias que desarrolla este tipo de metodología. Creando una relación directa con las definiciones tratadas anteriormente, destacar que la mayoría de las competencias desarrolladas son estratégicas, con las que el alumnado creará una maleta de herramientas para todo tipo de aprendizajes.

Características del Aprendizaje Basado en Problemas

El aprendizaje basado en problemas tiene unas características específicas, según Barrows (1996), un total de cuatro elementos, que van a dar forma al aprendizaje:

1. ***El aprendizaje está centrado en el alumno:*** los estudiantes se convierten en los responsables de su aprendizaje. En este proceso de protagonismo, el maestro se convertirá en guía y el alumno aprenderá mediante un aprendizaje autodirigido.
2. ***El aprendizaje se produce en grupos pequeños de estudiantes:*** la organización de trabajo debe ser en pequeño grupo. Estas agrupaciones deben oscilar entre los cinco y ocho alumnos, intentando no superarlo.
3. ***Los profesores son facilitadores o guías:*** el rol del maestro se caracteriza por ser facilitador de preguntas y en este caso de los problemas que conforman el punto de partida del proyecto.
4. ***Los problemas forman el foco de organización y estímulo para el aprendizaje:*** el punto de partida se estructura mediante un desafío formulado por el maestro, ante el que los estudiantes se enfrentarán en la práctica.

Según Exley y Dennick (2007) señalar ciertos elementos que van a dar forma a este tipo de aprendizaje. Consideran que implica un aprendizaje cooperativo, centrado en el estudiante, activo, independiente y motivador. Además será necesario puntualizar que se derivará un desarrollo de la autonomía, tanto individual como grupal, debido a la importancia de las propuestas centradas en los alumnos, los cuales deben alcanzar objetivos y metas de forma autónoma mediante el trabajo en equipo. Consiguiendo así, que ellos de forma autónoma gestionen el proceso y se responsabilicen de forma equitativa de las responsabilidades. Se debe crear un fuerte compromiso con sus propios aprendizajes y los de sus compañeros.

4.3 CONEXIÓN ENTRE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS Y PARTICIPATIVAS Y EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

La primera conexión será establecida por la motivación y la curiosidad hacia el aprendizaje. Dos elementos primordiales en las metodologías analizadas y que debe convertirse en el eje de toda propuesta de Educación Física. Con ello, alcanzar uno de los objetivos que se quieren conseguir en torno a la actividad física en los centros escolares.

Las Administraciones promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo, serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos. (LOMCE 8/2013, disposición adicional quinta)

Una buena disposición hacia la actividad física se convertirá en uno de los elementos clave en toda propuesta diseñada y llevada a cabo en el área de Educación Física.

La Educación Física es una asignatura específica delimitada dentro del currículo de Educación Primaria, concretada mediante el Real Decreto 124/2016 a nivel nacional. Primeramente, conocer el significado de la asignatura y realmente cuales son los elementos que abarcan esta área, para poder crear las diferentes relaciones con las metodologías activas y participativas definidas en el apartado anterior.

Según el Real Decreto 126/2014:

La asignatura de Educación Física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente. Para su consecución no es suficiente con la mera práctica, sino que es necesario el análisis crítico que afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno. (...), además de integrar conocimientos y habilidades transversales, como el trabajo en equipo, el juego limpio y el respeto a las normas, entre otras. (p. 48)

Teniendo en cuenta lo establecido en el Real Decreto 126/2014, debemos destacar ciertos elementos imprescindibles para el adecuado desarrollo del área de Educación Física (ver Figura 10).

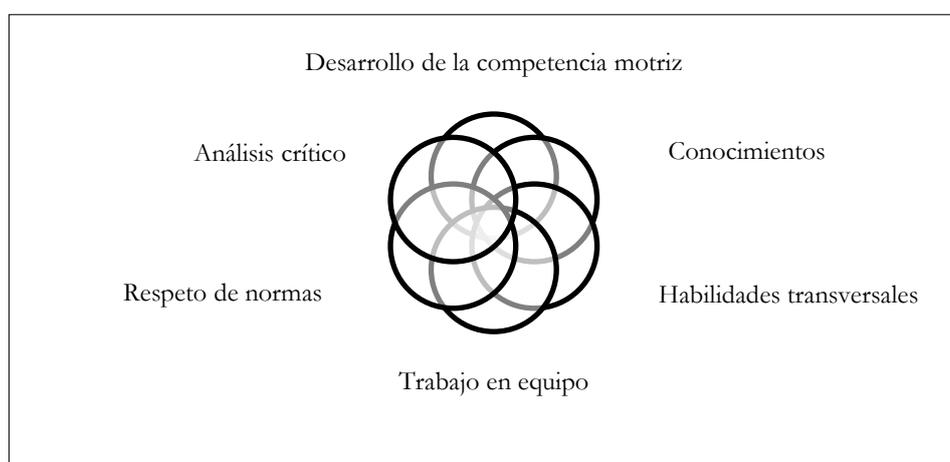


Figura 10. Elementos definitorios Educación Física.
Elaboración propia a partir del Real Decreto 126/2014

Todos estos elementos muestran la identidad que caracteriza esta asignatura, que se ve complementado con las orientaciones metodológicas, especificadas en el Anexo II del Decreto 26/2016. Estas orientaciones se centran en ofrecer una oferta variada que permita al alumnado desarrollar todas sus posibilidades motrices mediante la práctica. Además destacar que es imprescindible que se:

Desarrollen la capacidad de relacionarse con los demás, el respeto, la colaboración, el trabajo en equipo, la aceptación entre iguales, la resolución de conflictos mediante el diálogo y la asunción de las reglas establecidas, así como el desarrollo de la iniciativa individual y el esfuerzo personal. (p. 34590)

Capacidades de carácter interdisciplinar que deben desarrollarse en todas las áreas, mediante el uso de las estrategias idóneas. Será esencial el uso de unas metodologías activas que den la opción a un aprendizaje desde la práctica. En el caso de las propuestas seleccionadas anteriormente: aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, gamificación y aprendizaje basado en problema; mostramos las conexiones directas con el área de Educación Física.

Todas las metodologías analizadas buscan la participación activa del alumnado, elemento esencial en el área de Educación Física, debido a que el aprendizaje motriz necesita de una actividad directa por parte de los alumnos para conseguir un progreso. En esta línea de activación y participación destacar que las propuestas metodológicas hacen real hincapié en el trabajo en equipo, elemento imprescindible en el área de Educación Física.

En conexión con el trabajo en equipo destacar la importancia de la interdependencia positiva que se debe crear durante todo el proceso, cuestión prioritaria para desarrollar ciertas habilidades transversales como: aceptación entre iguales, dialogo, iniciativa individual, respeto de normas...Se encuentran en total conexión con las competencias clave que deben desarrollarse a lo largo de Educación Primaria de forma transversal mediante las diferentes áreas.

Todos estos elementos crean las conexiones necesarias para poder acercar estas metodologías activas y participativas al área de Educación Física. Consiguiendo desarrollar propuesta de intervención que activen el aprendizaje competencial mediante la actividad física, haciendo conscientes y protagonistas a los alumnos de su propio aprendizaje.

5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Este apartado se centrará en el diseño de una propuesta de intervención en el área de Educación Física. Primeramente, se justificará la realización de la misma y las características del contexto donde se llevará a cabo. La segunda parte estará destinada a la concreción de los elementos curriculares: objetivos, contenidos, competencias clave, elementos transversales e interdisciplinariedad con otras áreas. Una vez concretados todos estos elementos, hablaremos de la metodología que se va a utilizar, la organización espacial, temporal y material. Finalmente, se presentarán las sesiones propuestas y la evaluación que se va a llegar a cabo a lo largo de la puesta en práctica.

5.1 JUSTIFICACIÓN

La propuesta de intervención, “La escuela de SuperPODERES” busca promover el aprendizaje cooperativo en el área de Educación Física mediante el uso de metodologías activas y participativas.

El hilo conductor seleccionado para esta propuesta son los superhéroes, más específicamente los superpoderes que los caracterizan. Esta selección se ha guiado por los intereses de los alumnos a los que va dirigida la propuesta. Como afirman Jiménez, Caballero y Tinoco (2010) “las historias de superhéroes y superheroínas forman parte de la literatura y el cine que entusiasma a los niños y jóvenes. ¿Qué pasaría si por un día los alumnos se convirtiesen en superhéroes y tuvieran que salvar al mundo?”(p.33). Esta pregunta da la motivación y curiosidad fundamental, para que los alumnos se entusiasmen por la historia que va a estructurar la propuesta de intervención. Consiguiendo introducir el juego simbólico en el aula, donde el niño aprende entre la imaginación y la realidad. Una ambientación muy importante para el aprendizaje en los primeros cursos de Educación Primaria.

Otro elemento esencial de esta propuesta es la estructura específica de las sesiones, el *Escape Room* (ver Figura 11).



Figura 11. *Escape Room* Educativo. Elaboración propia

Esta herramienta que muestra la Figura 11 busca gamificar las sesiones mediante un problema inicial que podrá ser resuelto con la consecución de diferentes retos cooperativos en grupo, que derivarán a un reto cooperativo en gran grupo. La sala de *Escape* se convertirá en una sala específica según la sesión, ambientada en un superhéroe, por lo que los alumnos en un tiempo determinado tendrán que encontrar las pistas necesarias para acceder a una cápsula, donde se encuentran los superpoderes. Además, destacar que, junto a la cápsula, se encontrará parte de un mensaje que podrán descifrar con la realización de todas las sesiones. Todo ello, para conseguir la finalidad clave de esta propuesta, que los alumnos descubran sus capacidades y que se vean identificados con los superpoderes, que realmente son un cómputo de habilidades y valores de lo más terrenales y reales: búsqueda de la justicia, decisión, valentía, astucia, fuerza, inteligencia, destreza...

En lo que a la Educación Física se refiere, destacar que esta propuesta está vinculada a diversos bloques de contenidos dispuestos en el Decreto 26/2016. Podemos señalar la relación más significativa con el “Bloque 4: Juegos y actividades deportivas”, debido a ser una propuesta centrada en actividades motrices en grupo centradas en el juego. Aun así, debido a la globalidad de la propuesta se dan relaciones con los demás bloques de contenidos aunque no sea de forma explícita.

Finalmente destacar la conexión con la realidad educativa, la propuesta se desarrollará en el segundo trimestre, buscando el asentamiento de las relaciones interpersonales del grupo. Dando respuesta a un proyecto de centro que busca convertir la convivencia en uno de los pilares básicos.

5.2 CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO Y DEL AULA

5.2.1 Características del centro

El centro escolar se encuentra situado en una zona urbana de la ciudad de Segovia y es de doble línea. El entorno se caracterizado por un nivel socioeconómico medio-bajo, donde las familias muestran una gran variedad laboral. El centro cuenta con una gran variedad de nacionalidades, con un porcentaje de más de un 30% de inmigración, mayoritariamente procedente de: Marruecos, Rumanía, Bulgaria e Hispanoamérica.

5.2.2 Características del aula

El grupo de alumnos pertenece a una clase de 3º de Educación Primaria. El grupo-clase está compuesto por un total de 25 alumnos, 14 niños y 11 niñas. Sus edades se encuentran entre 7 y 8 años. En cuanto a la diversidad cultural del aula es muy alta con una gran variedad de nacionalidades: hispanoamericana, búlgara, rumana y marroquí. En cuanto a necesidades educativas no hay ningún niño con evaluación psicopedagógica.

Para especificar las características del grupo nos centraremos en los diferentes ámbitos del desarrollo integral del niño: psicomotriz, social, afectivo, cognitivo (ver Figura 12).

PSICOMOTRIZ	<ul style="list-style-type: none">• Continuo desarrollo → autonomía motriz• Habilidades motrices básicas
COGNOSCITIVO	<ul style="list-style-type: none">• Operaciones concretas → aprendizaje práctico• Destrezas lingüísticas → necesidad de mejora de expresión oral y escrita
AFECTIVO	<ul style="list-style-type: none">• Diversidades de personalidad → complementariedad
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none">• Convivencia → relaciones positivas• Agrupamientos variados: potenciar la comunicación y oportunidad de expresión

Figura 12. Características del alumnado. Elaboración propia.

El ámbito psicomotriz en los alumnos se encuentra en continuo desarrollo, además destacar este curso escolar como una pasarela entre un nivel y otro. En lo referido al grado de autonomía personal se observa que los alumnos son bastante autónomos motrizmente, además destacar su control en situaciones motrices. Aun así, el contenido clave a trabajar en este curso son las habilidades motrices básicas, siempre de una forma globalizada que fomente la participación y la cooperación entre todos los alumnos de la clase. En cuanto al desarrollo físico destacar que existe un buen control tanto de motricidad fina y gruesa, coordinación de movimiento, control y conocimiento del esquema corporal y la lateralidad y la percepción espacio-temporal. Estos dos últimos elementos son los más tardíos y complejos en adquirir por la dificultad de los mismos, aun así se van trabajando de manera integrada en las diferentes dinámicas.

“Se denomina desarrollo motriz una serie de cambios en las competencias motrices; es decir, en la capacidad para realizar progresiva y eficientemente diversas y nuevas acciones motrices, que se producen fundamentalmente desde el nacimiento hasta la edad adulta”. (Pareja, 1993, p. 93)

Teniendo en cuenta la clasificación de Piaget (1983) referida a las etapas del desarrollo cognoscitivo, el grupo-clase se encuentra en la etapa de las operaciones concretas. Este periodo caracteriza al niño por ser práctico, lo que supone que su aprendizaje se centra en operaciones lógicas ligadas a fenómenos y elementos reales.

En cuanto a las destrezas lingüísticas se desarrollan a lo largo de todas las sesiones, buscando la reflexión y la búsqueda de soluciones dialógicas. Aun así es un elemento a trabajar para mejorar la expresión oral y la comprensión oral, buscando el desarrollo de un diálogo con emisor y receptor. Repercutiendo en la toma de decisiones, elemento con carencias en estos primeros cursos de Educación Primaria. Por último, hacer mención al ritmo de realización de tareas. Destacar que es un grupo muy rápido en lo referido al funcionamiento, debido a que tiene un gran número de niños muy habilidosos en ámbitos físicos, que ayudan al grupo-clase a funcionar de una manera fluida.

La afectividad y el desarrollo de la personalidad se encuentran directamente ligados con el desarrollo de la inteligencia emocional. Considerada como: La habilidad de las personas para atender y percibir los sentimientos de forma apropiada y precisa, la capacidad para asimilarlos y comprenderlos de manera adecuada y la destreza para regular y modificar nuestro estado de ánimo o el de los demás. (Mayer y Salovey citado en Fernández y Pacheco, 2002).

Las personalidades son muy variadas, pero a su vez se complementan para el desarrollo del día a día, creando un equilibrio. En cuanto al respeto y cumplimiento de reglas es un grupo muy respetuoso y consciente del funcionamiento de las sesiones. Aun así en determinadas ocasiones, al ser un grupo bastante activo, se dan diferentes llamadas de atención, que siendo bien canalizadas no tienen grandes trascendencias. En lo referido a las actitudes entre sexos, destacar que no hay grandes diferencias y trabajando de forma heterogénea sin problemas.

Teniendo en cuenta a uno de los principales propulsores de la corriente sociocultural, Vygotsky, se puede destacar la clara e importante influencia que tiene el ámbito social en el desarrollo integral del niño. Esto quiere decir, que las interacciones con los adultos y los iguales, fomentarán un aprendizaje en el niño más completo (Vygotsky citado en Carrera y Mazzarella, 2001).

En nuestro grupo-clase, este ámbito social se caracteriza por una gran convivencia entre todos los miembros, contando con la inexistencia de problemas de actitudes negativas discriminatorias por ninguna causa. Con ello destacar que las relaciones entre compañeros son muy positivas, debido a que tienen mucho respeto entre sí.

En cuanto a la resolución de conflictos tienen todavía muchas carencias debido a la edad, pero no es un grupo muy conflictivo. Las situaciones negativas que suceden, entran dentro de la cotidianidad de un aula. Para ello, se realizan actividades con variedad de agrupamientos, donde se relacionan todos y se busca la comunicación y la oportunidad de expresión mediante las asambleas en cada sesión. Además de destacar la importancia del trabajo en equipo, medio clave para el desarrollo social del alumnado.

5.3 OBJETIVOS

Los objetivos de esta propuesta de intervención tiene de punto de partida la legislación vigente. Es necesario primeramente hacer mención a los objetivos generales de etapa de Educación Primaria expuestos en el artículo 17 del Real Decreto 126/2014. En el caso de la propuesta indicar que existe una relación directa con tres de los objetivos generales de etapa:

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

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

5.3.1 Relación con los objetivos generales de 3º de Educación Primaria

Mediante la puesta en práctica de esta propuesta se pretende que los alumnos sean capaces de conseguir los siguientes objetivos del área de Educación Física para tercer curso (elaborados a partir de los contenidos y criterios de evaluación del Decreto 26/2016):

1. Desarrollar técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.
2. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.
3. Aumentar el repertorio motriz con estructuras dinámicas de coordinación progresivamente más complejas, consolidando y enriqueciendo funcionalmente las habilidades físicas básicas.
4. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
5. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.
6. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.
7. Identificar e interiorizar la importancia de la prevención, la recuperación y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.

5.3.2 Objetivos didácticos

Seguidamente, aparecen los objetivos didácticos que se persiguen con la propuesta:

1. Conocer y respetar las habilidades individuales y de los compañeros, buscando una resolución pacífica de los posibles conflictos surgidos mediante el diálogo.
2. Desarrollar habilidades individuales teniendo en cuenta los diferentes roles y responsabilidades individuales y grupales.

3. Actuar de forma coordinada para resolver retos cooperativos en pequeño y gran grupo.
4. Resolver los diferentes retos teniendo en cuenta el espacio y el tiempo.
5. Seleccionar y combinar las habilidades físicas básicas necesarias adaptadas a las condiciones de los retos.
6. Incrementar su repertorio motriz mediante la iniciativa en la resolución coordinada de los retos.
7. Respetar las normas del aula y las normas específicas del *Escape Room*.

5.4 CONTENIDOS

Podemos establecer una vinculación de la propuesta con los bloques de contenidos del Decreto 26/2016, teniendo en cuenta el curso escolar seleccionado (ver Tabla 3).

Tabla 3. Relación de bloque de contenidos. Elaboración propia a partir del Decreto 26/2016

BLOQUE I: CONTENIDOS COMUNES
- Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.
BLOQUE 2: CONOCIMIENTO CORPORAL
- Interiorización, y representación de las posibilidades y limitaciones motrices de las partes del cuerpo: análisis funcional de las relaciones intersegmentarias y de la intervención de las partes del cuerpo en el movimiento.
BLOQUE 3: HABILIDADES MOTRICES
- Control y dominio del movimiento: resolución de problemas que motrices que impliquen selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas y desarrollo de otras nuevas
- Ajuste y toma de conciencia de las capacidades coordinativas en el desarrollo de acciones motrices.
BLOQUE 4: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS
- Desarrollo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.
- Aceptación como propios de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
BLOQUE 5: ACTIVIDADES FÍSICAS ARTÍSTICO-EXPRESIVAS
- Participación en situaciones que supongan comunicación corporal. Valoración y respeto de las diferencias en el modo de expresarse.
BLOQUE 6: ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD
- Medidas de seguridad y prevención de accidentes: identificación y valoración de las actividades de riesgo que se derivan de la práctica de la actividad física habitual.

Destacar que en 3º de Educación Primaria, las programaciones didácticas del área de Educación Física tienen como eje vertebrador las habilidades físicas básicas. Por tanto, el bloque 3 tendrá una aparición más significativa en las propuestas de intervención.

5.4.1 Contenidos didácticos

Teniendo en cuenta los contenidos generales seleccionados, destacar los contenidos didácticos que trabajarán mediante esta propuesta didáctica, con la finalidad de alcanzar los objetivos didácticos señalados en el apartado anterior.

1. Técnicas de trabajo individual y en pequeño grupo. Responsabilidad individual y colectiva teniendo en cuenta los diferentes roles.
2. Resolución de situaciones motrices teniendo en cuenta condicionantes espacio-temporales específicos del escape room.
3. Aumento del repertorio motriz con estructuras dinámicas de coordinación grupal progresivamente más complejas, consolidando y enriqueciendo funcionalmente las habilidades físicas básicas.
4. Selección de las habilidades motrices básicas apropiadas y adaptación al reto a superar.
5. Solución de retos cooperativos teniendo en cuenta las reglas de la temática, actuando de forma grupal, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones del rol adjudicado.
6. Comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.
7. Identificación e interiorización de la importancia de la prevención y las medidas de seguridad en la realización de los retos cooperativos.

5.5 COMPETENCIAS CLAVE

Según Orden ECD/65/2015, las competencias clave son consideradas como un “saber hacer” aplicable a los contenidos propios de cada área, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva, es necesario planificar actividades donde se interconectan los aprendizajes y con ello, las diversas competencias citadas anteriormente. Así, a través de esta propuesta contribuimos al desarrollo de las siguientes competencias clave:

- **Competencia en comunicación lingüística:** necesaria comunicación y diálogo entre los miembros del grupo para tomar decisiones, en los diferentes retos propuestos. Además de ser una capacidad vital para el desarrollo de las diferentes asambleas.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** en este sentido incluye una serie de actividades como la comprensión y la elaboración de diversos elementos matemáticos en el espacio: filas mediante líneas, corros circulares, comprensión de distancias, control y lectura de mapas, escalas...

- ***Aprender a aprender:*** esta competencia se desarrolla mediante la resolución de los retos, donde los niños deben de forma autónoma buscar soluciones y actuar. Destacar la capacidad de organización temporal, espacial y de la tarea frente a los retos propuestos.
- ***Competencias sociales y cívicas:*** esta propuesta potencia la relación interpersonal y la participación debido al trabajo en pequeño grupo con diferentes roles rotativos.
- ***Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:*** esta capacidad se da de forma continuada durante la propuesta, con un mayor gracias a propuestas abiertas, donde las opciones de resolución son múltiples.

5.6 ELEMENTOS TRANSVERSALES

Teniendo en cuenta el artículo 10 del Real Decreto 126/2014, se establecen una serie de elementos transversales que deben trabajarse a lo largo de Educación Primaria a través del trabajo de todas las áreas. En la Tabla 4 podemos ver la relación de la propuesta con los elementos transversales.

Tabla 4. Elementos transversales. Elaboración propia a partir del Real Decreto 126/2014

1. Comprensión lectora, expresión oral y comunicación
Durante todas las sesiones se promueve la comprensión lectora debido a que los retos a superar se encuentran escritos en tarjetas. En cuanto a la expresión oral y comunicación será esencial para el desarrollo de toda la sesión debido al trabajo en grupo de forma cooperativa, además de las asambleas iniciales y finales.
2. Equidad e inclusión educativa
Todos los retos están diseñados pensando en la realidad del aula, teniendo en cuenta las características individuales del grupo-clase. Para ello, las agrupaciones se hacen de forma analítica para potenciar la inclusión y la equidad en toda la propuesta.
3. Valores de igualdad y prevención y resolución pacífica de conflictos
La igualdad es uno de los valores clave del proyecto de centro en el que se basa la propuesta, por tanto, el tema está estrechamente vinculado en la igualdad entre hombres y mujeres.
El fomento de la resolución pacífica de conflictos es otro elemento clave de la propuesta por el mismo motivo que el anterior. Destacar que se busca una resolución de forma autónoma por parte del alumnado, fomentando el dialogo como la herramienta básica.
4. Espíritu emprendedor
Toda la propuesta está planificada para el que el alumno sea el principal protagonista en busca de su participación en grupo para desarrollar su: autonomía, iniciativa, sentido crítico, confianza en uno mismo.
5. Fomento de actividad física
La propuesta se encuentra enmarcada en el área de mayor promoción de la actividad física.

5.7 INTERDISCIPLINARIEDAD CON OTRAS ÁREAS

Teniendo en cuenta el preámbulo del Real Decreto 126/2014, podemos destacar que para la búsqueda de una mayor personalización de la educación es necesario que el aprendizaje este programado desde una visión interdisciplinar. Seguidamente concretamos las vinculaciones que tiene la propuesta con otras áreas del currículum teniendo en cuenta el curso seleccionado (ver Figura 13).

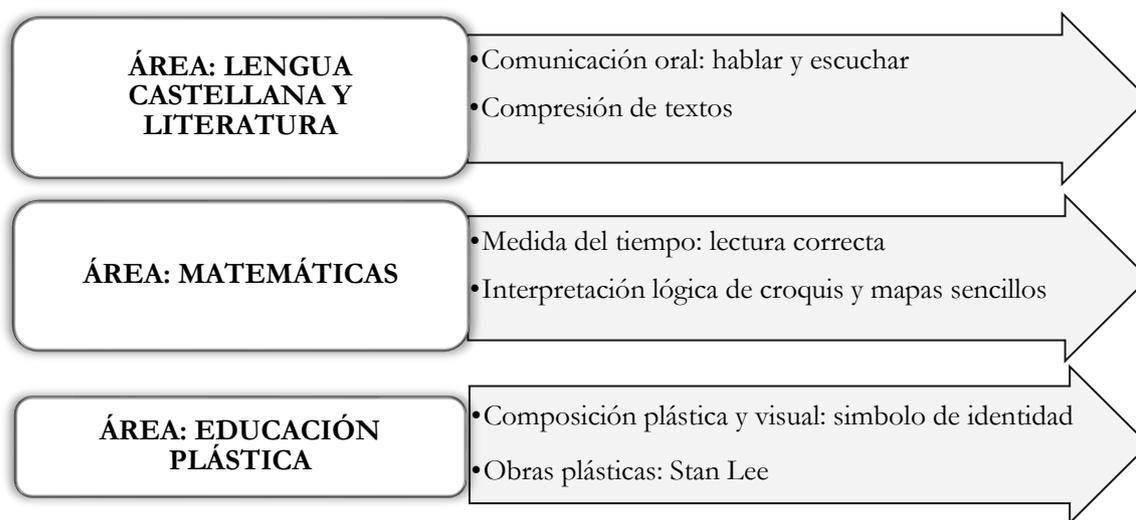


Figura 13. Relación interdisciplinar. Elaboración Propia a partir del Decreto 26/2016

Podemos destacar la conexión de tres áreas del currículum de Educación Primaria con la propuesta, como se observa en la Figura 12. La primera de ellas, el área de Lengua castellana y Literatura se conecta con la propuesta principalmente con el bloque centrado en la comunicación oral. Esto es debido al trabajo en grupo cooperativo que estructura la propuesta, donde todos los alumnos tendrán que desarrollar estrategias comunicativas, tanto desde la posición de hablante como de receptor. En esta misma área destacar también la comprensión de textos, necesaria como punto de partida en la resolución de los retos.

La segunda área, la de Matemáticas se relaciona con la propuesta a través de dos conceptos: (1) tiempo y (2) espacio. El primer concepto, el tiempo, se centra en el control del tiempo, como elemento esencial de la temática del *Escape Room*. El segundo elemento relacionado es el espacio, específicamente la interpretación lógica de un mapa sencillo que se convertirá en la base de trabajo en cada sesión.

Por último, el área de Educación Plástica se relaciona por dos vías: composición plástica y visual y por la obra plástica. La primera, la composición plástica y visual se da al comienzo de la propuesta, en la primera sesión, cuando los diferentes grupos deben de pensar un nombre y un símbolo que les identifique como grupo. Y la segunda, la obra plástica que estructura la historia de la propuesta, los superhéroes de Stan Lee.

5.8 METODOLOGÍA

La metodología se orientará hacia las capacidades, hacia el «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos, dentro y fuera del aula, de forma que el tratamiento integrado de los contenidos de la etapa educativa faciliten la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. (Decreto 26/2016, p. 34214)

Las capacidades del alumnado deben ser el punto de partida que debe tener la metodología, para conseguir que la propuesta se adapte a la realidad a la que va dirigida e integre todos los elementos didácticos. En este caso, la propuesta tendrá en cuenta: los principios metodológicos de la etapa y las orientaciones del área de Educación Física (1), los estilos de enseñanza (2), el tipo de modelo de sesión (3) y la atención a la diversidad (4).

5.8.1 Orientaciones metodológicas

Las orientaciones metodológicas deben formar la base de una intervención educativa, en nuestro caso nos basaremos primeramente en las orientaciones que muestra el Decreto 26/2014, en su anexo I-C.

Las orientaciones metodológicas específicas del área de Educación Física señaladas en el Anexo I-C están centrada en una gran oferta variada, equilibra y adecuada al alumnado y al contexto. Donde los materiales, recursos y contextos deben ser diversos, para fomentar el descubrimiento, la exploración y la experimentación de las posibilidades motrices. Teniendo en cuenta que el juego debe ser la estrategia metodológica por excelencia. Consiguiendo una metodología activa, inclusiva, participativa y motivadora, que potencie la reflexión y el análisis de las situaciones motrices y la creación de estrategias.

5.8.2 Estilo de enseñanza

Teniendo en cuenta la clasificación de los estilos de enseñanza que establece Delgado Noguera (1991), esta propuesta se basa en cuatro: (1) asignación de tareas (2) grupos reducidos, (3) resolución de problemas, y (4) descubrimiento guiado.

- Asignación de tareas: el punto de referencia es la autonomía del alumno en el proceso, donde una vez recibido el primer estímulo, el alumno debe ir tomando las decisiones que consideré, sin una intervención directa por parte del profesor. Fomentando una mayor responsabilidad en el alumno. Este modelo fomentará la autonomía y la responsabilidad individual del alumnado en el trabajo en equipo.
- Grupos reducidos: la participación del alumnado es la base de este estilo de enseñanza. Cada alumno tiene un rol que desempeñar en el grupo de trabajo, que irán variando para poder adquirir las habilidades y destrezas que caracteriza cada rol.
- Resolución de problemas: este estilo plantea al alumno un problema, el cual no tiene una sola solución correcta, son múltiples las opciones de resolución. Se consigue un gran

desarrollo de la capacidad de organización y la toma de decisiones sobre el aprendizaje de forma autónoma, por parte del alumnado. Además de fomentar la reflexión sobre la actividad motriz.

- Descubrimiento guiado: el profesor muestra a los alumnos el objetivo que se debe de conseguir en cada una de las actividades, pero no les indica las operaciones a realizar. Les guía a través de preguntas, por lo que el alumno deberá de descubrir, a partir de sus conocimientos previos, las ejecuciones u operaciones adecuadas a realizar para la consecución del objetivo propuesto.

5.8.3 Modelo de sesión

La estructura de sesión seleccionada para esta propuesta de intervención estaba basada en el modelo de sesión empleado por el Grupo de Trabajo de Investigación-acción de Educación Física de Segovia (López, Pedraza, Ruano y Sáez, 2016). Esta propuesta estructura la sesión en tres partes (ver Figura 14).



Figura 14. Modelo de sesión. Elaboración propia basado en López, Pedraza, Ruano y Sáez, 2016.

- **Empezando:** como muestra la figura 13 esta es la parte inicial de la sesión, donde se lleva a cabo una asamblea previa y se realiza la explicación de la sesión que se va a realizar. En el caso de la propuesta, para concretar el problema que se nos plantea y el objetivo que es necesario que consigan.
- **En marcha:** el segundo momento de la sesión contiene la mayor parte de la sesión, donde se ejecutan la mayoría de las actividades, en este caso los retos cooperativos en pequeño grupo. Además de la resolución del problema en gran grupo.
- **Y para terminar:** la última parte de la sesión se destina a una asamblea final para que se puedan hablar de los aspectos más relevantes de la sesión.

5.8.4 Atención a la diversidad

Es necesario hablar de inclusión, en busca de dar respuesta a las diferentes necesidades de todo el alumnado. En términos de atención a la diversidad, el Decreto 26/2016 en su sección 2ª define el concepto en su artículo 22 como:

El conjunto de actuaciones y medidas educativas que deben garantizar la mejor respuesta educativa a las necesidades y diferencias de todos y cada uno de los alumnos en un entorno inclusivo, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje en contextos educativos ordinarios. (p. 34196)

Para atender a este concepto, los centros deben realizar un plan centrado en la atención a la diversidad, que debe recoger todas las actuaciones y medidas educativas que se van a tener en cuenta. Las medidas se estructurarán en dos categorías: medidas ordinarias y medidas especializadas y extraordinarias.

- Medidas ordinarias: son las estrategias organizativas y metodológicas que facilitan la adecuación del currículo, según las características individuales de los alumnos y el contexto. Con el objeto de proporcionar una atención individualizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin modificar elementos curriculares. Dentro de estas medidas destacar, la acción tutorial para la planificación de actuaciones adecuadas según las características de nuestro alumnado, adaptaciones metodológicas, organizativas, agrupamientos, apoyos y la prevención de absentismo.
- Medidas especializadas y extraordinarias: abordan los programas, actuaciones y estrategias de carácter organizativo y curricular, más allá de las medidas ordinarias. Donde se pueden destacar: las adaptaciones curriculares significativas, flexibilización del período de permanencia en la etapa, escolarización en un curso inferior al correspondiente, programas específicos de apoyos, adaptaciones lingüísticas, atención educativa hacia el alumnado enfermo o la flexibilidad en las etapas con el alumnado con altas capacidades. En este caso, dichas medidas van dirigidas hacia un alumnado en particular, que debe estar diagnosticado y con un informe de evaluación psicopedagógica o de compensatoria educativa.

En el caso específico del aula al que va dirigida la propuesta, no cuenta con ningún alumno que necesite medidas especializadas y extraordinarias de atención a la diversidad. Por tanto, seguidamente mostrar las medidas ordinarias utilizadas:

- Planificación previa de todas las acciones docentes, teniendo en cuenta el momento de ejecución, las características de nuestro alumnado y los recursos disponibles.
- Adaptaciones metodológicas según el desarrollo del proceso, partiendo de un método flexible y abierto a modificaciones.
- Propuestas flexibles con un gran abanico de respuestas, según las necesidades y donde se potencie el andamiaje.
- Organización temporal y espacial clara, sencilla y práctica. Donde no se encasillen las experiencias y los momentos.

5.9 ORGANIZACIÓN ESPACIAL, MATERIAL Y TEMPORAL

Una vez concretados todos los elementos curriculares es esencial tener un control y organización del espacio, los materiales y el tiempo. Esta estructuración será clave para el desarrollo de la propuesta.

5.9.1 Organización espacial y material

El espacio de trabajo es el gimnasio o también denominado en el centro como aula de usos múltiples (ver Figura 15). Anexo a este espacio se encuentra el almacén con todo el material móvil específico de Educación Física. En este caso el centro cuenta con una gran diversidad y cantidad del material, aunque se puede destacar que la problemática es la disposición del mismo, debido a que el lugar más utilizado es el patio del centro.

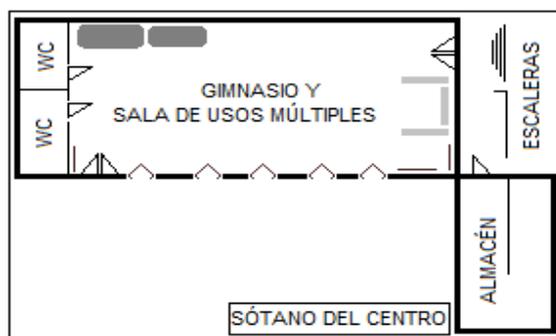


Figura 15. Croquis del gimnasio. Elaboración propia

El espacio seleccionado para la propuesta, es un lugar diáfano que fomenta el movimiento y la posibilidad de montajes diversos. La utilización del espacio vendrá estructurada mediante un mapa simple ([Anexo I](#)), mediante el cual los alumnos deben desarrollar la sesión de forma circular. Consiguiendo así, el trabajo simultáneo de todos los grupos a lo largo de toda la sesión. Para ello, existirá un rol específico para la orientación del equipo en el espacio. Destacar que en todas las sesiones el espacio estará estructurado en cinco zonas, donde se desarrollarán los diferentes retos cooperativos, con los que los grupos irán adquiriendo las pistas necesarias para el reto final. También destacar la separación con la zona general mediante una pancarta, creando una zona de asamblea.

En cuanto al material muestra variaciones en las diferentes sesiones, aunque se puede destacar que la gran mayoría de los recursos materiales son deportivo (colchonetas, cuerdas, aros, picas, pelotas...). Además se utilizan materiales característicos del escape room como son llaves, candados, cajas, bolígrafos de tinta invisible, etc. Por otro lado, hacer mención a la creación material específico como: pancarta para la separación de zonas, mapas simples del gimnasio, tarjetas identificativas de los diferentes roles ([Anexo II](#)).

5.9.2 Agrupamientos

Las agrupaciones utilizadas para esta propuesta han sido realizadas de forma analítica, buscando la creación de cinco grupos equilibrados heterogéneos. Debido a ser una propuesta que se centra en el trabajo en equipo, es esencial que las agrupaciones sean las adecuadas para el correcto desarrollo de las sesiones.

Teniendo en cuenta el número de alumnos de la clase seleccionada y las recomendaciones pedagógicas sobre el trabajo en grupos en las metodologías activas y participativas, los grupos están conformados por cinco integrantes. Por tanto, se cuentan con cinco grupos de cinco alumnos, por ello, la estructuración del espacio es en cinco zonas de trabajo.

Dentro de cada grupo, como se disponía anteriormente, existirán diferentes roles que irán rotando a lo largo de las diferentes sesiones (ver Figura 16).

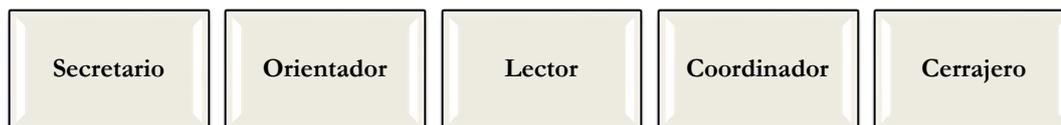


Figura 16. Roles del alumnado. Elaboración propia.

Como se observa en la Figura 16 existen cinco roles distintos dentro de cada grupo, los cuales tienen unas funciones específicas en el desarrollo de las sesiones:

- Secretario: encargado de apuntar resultados y guardar las pistas encontradas.
- Orientador: encargado del mapa. Control y guía en las diferentes zonas.
- Lector: encargado de leer cada uno de los retos.
- Coordinador: encargado de organizar a todos los miembros del equipo.
- Cerrajero: encargado de desactivar cualquier medida de seguridad.

Teniendo en cuenta a la temporalización de la propuesta, todos los integrantes de cada grupo pasarán por los cinco roles y sus funciones.

5.9.3 Organización temporal

La propuesta de intervención se llevará a cabo a lo largo de seis sesiones en el curso de 3º de Primaria, durante una sesión de una hora. Donde es necesario tener en cuenta también los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado. Se realizará una sesión semanal en la primera hora del viernes. En cuanto a la estructuración temporal destacar el modelo de sesión anteriormente especificado en el apartado de metodología, Un modelo compuesto por tres momentos, donde se destinará aproximadamente diez minutos para la primera (Empezando), cuarenta para la segunda parte (En marcha) y diez minutos para la parte final (Terminamos).

5.10 SESIONES

Las seis sesiones tendrán la misma temporalización, pero es necesario destacar una pequeña diferencia entre la primera de ellas y el resto. La inicial no tendrá estructura de escape room, ya que es una sesión introductoria.

5.10.1 Sesión 1: “El envío misterioso”

SESIÓN 1		EL ENVIO MISTERIOSO			
Agrupaciones		(5 grupos) y gran grupo		Curso	3º Educación Primaria
Espacio	Gimnasio	Duración	60 minutos	Contenido	Trabajo en grupo e identidad de grupo
Metodología		Asignación de tarea y grupos reducidos.			
Evaluación		Cuaderno del maestro y ficha de seguimiento grupal			
Eje	Trabajar la identidad de grupo mediante la expresión plástica y las primeras relaciones cooperativas en pequeño grupo.				
Momentos					
Empezando	<p><u>Asamblea inicial:</u> La primera parte de la sesión se centrará en la intriga, debido a que los niños recibirán un envío misterioso, donde ellos son los destinatarios. El grupo recibe una caja, donde el remitente (La escuela de SuperPODERES) se dirige a ellos de forma urgente. Dentro de la caja se encuentra todo el material necesario para pasar a la acción, donde destacar una nota que esclarece el misterio</p>				10'
En marcha	<p><u>Lectura del comunicado:</u> con ayuda de los alumnos se lee el comunicado que venía en la caja misteriosa, para ver cuál es la misión que tienen que resolver. Una vez leído el comunicado se saca otra hoja de la caja, donde se encuentra un listado de los grupos y sus componentes.</p> <p><u>Nuestra identidad:</u> la primera actividad se basa en que se agrupen teniendo en cuenta las tarjetas de los grupos. Una vez agrupados, tendrán que crear un símbolo que les identifique como grupo y dar un nombre a su equipo. Después de una puesta en común en pequeño grupo, se les da el material necesario (papel y rotuladores) para que comiencen a plasmar sus ideas.</p> <p>Una vez que todos los grupos han terminado su creación se realiza una puesta en común, donde cada grupo presenta su equipo y muestra el símbolo que le va a identificar en esta misión propuesta por la “Escuela de SuperPODERES”.</p> <p><u>Juego de roles:</u> en pequeño grupo, se repartirán las diferentes tarjetas de roles y mediante la mímica deberán expresar los diferentes roles.</p>				35'
Y para Terminar	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Asamblea final:</u> este último momento de la sesión es una conexión con el primer Escape Room, donde se realizará una lluvia de ideas sobre el tema. Además destacar la explicación de las dinámicas que se van a llevar a cabo durante las próximas sesiones. Especial atención a las normas y a los diferentes roles. - <u>Recogida del material</u> 				15'

5.10.2 Sesión 2: “Sala Araña Radioactiva”

SESIÓN 2		SALA ARAÑA RADIOACTIVA			
Agrupaciones		(5 grupos) y gran grupo		Curso	3º Educación Primaria
Espacio	Gimnasio	Duración	60 minutos	Contenido	HFB
Metodología		Grupos reducidos, resolución de problemas, aprendizaje guiado y asignación de tareas			
Evaluación		Cuaderno del maestro y Ficha de seguimiento grupal			
Eje	Trabajar algunas habilidades físicas básicas mediante retos cooperativos utilizando diferentes materiales.				
Momentos					
Empezando	<p><u>Asamblea inicial:</u> dentro de la zona delimitada se lleva acabo el reparto de los materiales necesarios a cada grupo (tarjetas identificadores de roles y mapa). Una vez asignados los roles, se les comunica en la sala la que están y los retos que tendrán que superar para poder desactivar una de las cápsulas.</p>				10'
En marcha	<p><u>Reto 1. El salto de la telaraña:</u> se creará una zona con telarañas (dos picas con una cuerda) donde todos deberán pasar sin tocarlo. Normas: todo el grupo tiene que ponerse al otro lado de la cuerda y no se puede tocar la cuerda con ninguna parte del cuerpo.</p> <p><u>Reto 2. Por debajo del suelo:</u> todos los miembros del equipo deben levantar la colchoneta colocada en el suelo y mantenerla en el equilibrio sobre sus cabezas. Normas: todos deben terminar de pie debajo de la colchoneta y nadie puede tocar la colchoneta con las manos.</p> <p><u>Reto 3. El Rascacielos:</u> todos los compañeros del grupo deben pasar por encima de la colchoneta dispuesta verticalmente, sin que se caiga. Normas: La colchoneta no puede caerse y nadie puede pasar al otro lado, rodeando la colchoneta.</p> <p><u>Reto 4. Orden de arañas:</u> el grupo, situado en un banco sueco, debe ordenarse sin que nadie toque el suelo, por orden de nacimiento. Normas: no se puede tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo.</p> <p><u>Reto 5. Moviendo telarañas:</u> mover dos aros entre todos los compañeros hasta una línea específica. Normas: todo el grupo debe estar en contacto con los aros en todo momento y los aros no pueden tocarse en ningún momento.</p> <p><u>Reto 6. Recuperación de la cápsula (TODOS)</u> Una vez conseguidas todas las pistas que se han ido recibiendo cada vez que se conseguía un reto. Cada grupo tendrá que encontrar el objeto (la llave) que le servirá para abrir la cápsula. Caja diseñada con el logo del superhéroe (Spiderman) que contiene todos los superpoderes del superhéroe y una parte del puzle final del mensaje que les ha dejado Stan Lee.</p>				35'
Y para terminar	<p><u>Asamblea final:</u> durante la asamblea final, los secretarios de cada grupo se encargan de leer cada uno de los superpoderes (Spiderman y Spiderwoman) rescatados de la cápsula. A partir de ellos, se crea un debate sobre los diferentes poderes. Además destacar que se hablará sobre el desarrollo del <i>Escape Room</i>.</p> <p><u>Recogida del material</u></p>				15'

5.10.3 Sesión 3: “Sala Rayos Gamma”

SESIÓN 3		SALA RAYOS GAMMA			
Agrupaciones		(5 grupos) y gran grupo		Curso	3º Educación Primaria
Espacio	Gimnasio	Duración	60 minutos	Contenido	HFB
Metodología		Grupos reducidos, resolución de problemas, aprendizaje guiado y asignación de tareas			
Evaluación		Cuaderno del maestro y Ficha de seguimiento grupal			
Eje	Trabajar ciertas habilidades físicas básicas en pequeño grupo en la resolución de diferentes retos cooperativos.				
Momentos					
Empezando	<p><u>Asamblea inicial:</u> dentro de la zona delimitada se lleva a cabo el reparto de los materiales necesarios a cada grupo (tarjetas identificadores de roles y mapa). Una vez asignados los roles, se les comunica en la sala la que están y los retos que tendrán que superar para poder desactivar una de las cápsulas.</p>				10
En marcha	<p><u>Reto 1. Pesos pesados:</u> Trasladar a varios compañeros del grupo hasta un punto indicado sin poder tocarlos directamente (Utilización de materiales deportivos). Normas: La persona transportada no puede tocar el suelo. La persona transportada no puede ayudar a sus compañeros.</p> <p><u>Reto 2. Búsqueda del mensaje invisible:</u> en las espaldas existirán papeles de diferentes colores (cada uno referido a un grupo) en los cuales habrá un texto escondido con tinta invisible. Para poder descubrirlo, deberán encontrar su boli-linterna.</p> <p><u>Reto 3. Asteroide rocoso:</u> todos los integrantes del grupo deben elevar un balón desde el suelo y tocarlo antes de que vuelva a caer al suelo. Normas: desde que la primera persona toca el balón, éste no puede tocar el suelo hasta que todos los integrantes del grupo lo hayan tocado. No se puede tocar el balón con las manos.</p> <p><u>Reto 4. Lanzarrocas:</u> todos los integrantes del grupo se colocan alrededor de un círculo. Deben de lanzar un disco volador en el interior, en un segundo círculo concéntrico. Tendrán un balón para poder ir moviendo el disco dentro del círculo. Normas: Ninguno puede pisar en el interior del círculo exterior. El disco volador no puede salir del círculo exterior. Una persona sólo puede lanzar contra el disco un balón que le haya pasado un compañero.</p> <p><u>Reto 5. Montaña en movimiento:</u> todos los componentes del grupo deben moverse de un banco sueco a otro situado a una cierta distancia, sin andar, ni correr, ni saltar. Normas: Todos los integrantes del grupo tienen que estar en contacto en todo momento.</p> <p><u>Reto 6. Recuperación de la cápsula (TODOS)</u> Una vez conseguidas todas las pistas que se han ido recibiendo cada vez que se conseguía un reto. Cada grupo tendrá que encontrar un elemento que le servirá para abrir la cápsula. Caja diseñada con el logo del superhéroe (Hulk) que contiene todos los superpoderes del superhéroe y otra parte del puzle final del mensaje que les ha dejado Stan Lee.</p>				35
Y para terminar	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Asamblea final:</u> durante la asamblea final, los secretarios de cada grupo se encargan de leer cada uno de los superpoderes (Hulk) rescatados de la cápsula. A partir de ellos, se crea un debate sobre los diferentes poderes. Además destacar que se hablará sobre el desarrollo del <i>Escape Room</i>. - <u>Recogida del material</u> 				15

5.10.4 Sesión 4: “Sala Arcilla Mágica”

SESIÓN 4		SALA ARCILLA MÁGICA			
Agrupaciones		(5 grupos) y gran grupo		Curso	3º Educación Primaria
Espacio	Gimnasio	Duración	60 minutos	Contenido	
Metodología		Grupos reducidos, resolución de problemas, aprendizaje guiado y asignación de tareas			
Evaluación		Cuaderno del maestro y Ficha de seguimiento grupal			
Eje	Trabajar ciertas habilidades físicas básicas con limitaciones de sentidos y extremidades en pequeño grupo de forma cooperativa utilizando ciertos materiales deportivos.				
Momentos					
Empezando	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Asamblea inicial</u>: dentro de la zona delimitada se lleva a cabo el reparto de los materiales necesarios a cada grupo (tarjetas identificadores de roles y mapa). Una vez asignados los roles, se les comunica en la sala la que están y los retos que tendrán que superar para poder desactivar una de las cápsulas. 				10
En marcha	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Reto 1. Camino minado</u>: el equipo debe atravesar camino rectangular en que hay colocados varios conos (minas) que no pueden ser tocados. Durante el paso de las minas se pierde el sentido de la vista. Todos deben atravesar el camino por la zona delimitada. Normas: el integrante que pisa en el camino minado tiene que ir con los ojos cerrados. Nadie puede tocar los conos. - <u>Reto 2 Fuerza aérea</u>: todo el grupo tiene que elevar una pelota gigante del suelo hasta una altura que permita al grupo estar en equilibrio 5 segundos sobre ladrillos, sosteniendo a la vez la pelota. Normas: la pelota no puede tocarse con las manos o los brazos. - <u>Reto 3. Caminar por la pared</u>: en la zona de las espalderas estarán colocadas diferentes pistas que tendrán que coger (trepando) todos los miembros del grupo y descifrar el lenguaje (morse) en el que está escrito. Normas: todos los miembros del grupo tienen que coger una pista. - <u>Reto 4. Volando entre rejas</u>: todos los miembros del grupo tienen que pasar a otro lado de una red con nueve huecos. Normas: Cada persona debe cruzar por un hueco diferente. No se pueden tocar las cuerdas que dan forma a los huecos. - <u>Reto 5. Visionado aéreo</u>: tendrán que realizar una letra con el cuerpo de todos los integrantes del grupo. Normas: todos deberán formar parte de la letra. - <u>Reto 6. Recuperación de la cápsula (TODOS)</u>. Una vez conseguidas todas las pistas que se han ido recibiendo cada vez que se conseguía un reto. Cada grupo tendrá que encontrar un elemento que le servirá para abrir la cápsula. Caja diseñada con el logo del superhéroe (Capitana Marvel) que contiene todos los superpoderes del superhéroe y otra parte del puzzle final del mensaje que les ha dejado Stan Lee. 				35
Y para terminar	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Asamblea final</u> durante la asamblea final, los secretarios de cada grupo se encargan de leer cada uno de los superpoderes (Capitana Marvel) rescatados de la cápsula. A partir de ellos, se crea un debate sobre los diferentes poderes. Además destacar que se hablará sobre el desarrollo del Escape Room. - <u>Recogida del material</u> 				15

5.10.5 Sesión 5: “Sala Cíclope”

SESIÓN 5					
Agrupaciones		(5 grupos) y gran grupo		Curso	3º Educación Primaria
Espacio	Gimnasio	Duración	60 minutos	Contenido	HFB
Metodología		Grupos reducidos, resolución de problemas, aprendizaje guiado y asignación de tareas			
Evaluación		Cuaderno del maestro y Ficha de seguimiento grupal			
Eje	Trabajar el equilibrio y diversas habilidades motrices básicas mediante diferentes retos cooperativos con la utilización de materiales distintos.				
Momentos					
Empezando	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Asamblea inicial</u>: dentro de la zona delimitada se lleva acabo el reparto de los materiales necesarios a cada grupo (tarjetas identificadores de roles y mapa). Una vez asignados los roles, se les comunica en la sala la que están y los retos que tendrán que superar para poder desactivar una de las cápsulas. 				10
En marcha	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Reto 1. Aro de fuego</u>: todos los integrantes del grupo tienen que pasar a través de un aro sin tocarlo, mientras otros compañeros lo sujetan sin utilizar las manos. Normas: El aro no puede tocarse al ser atravesado. El aro tendrá que estar colocado según indica el dibujo. - <u>Reto 2. Giro180</u>: subido todo el grupo en la colchoneta deben darle la vuelta a la misma sin tocar el suelo. Normas: Ninguno puede tocar el suelo. - <u>Reto 3 Equilibrismos geométricos</u>. Todos los miembros del grupo se sitúan encima de una silla, y entre todos deben formar diferentes figuras geométricas. Normas: Ninguno puede tocar el suelo. Cada miembro debe terminar en una silla distinta. - <u>Reto 4, Lago Telekinesis</u> el grupo debe conseguir los elementos depositados en un espacio, donde nadie puede tocar el suelo ni los conos depositados en el espacio. Normas: Nadie puede tocar el suelo ni los conos. Cada persona puede tocar únicamente un elemento e introducirlo en una caja. - <u>Reto 5 Contacto radioactivo</u>. El grupo debe conseguir el número máximo de hojas que puede sujetar sin que éstas se toquen. Normas: Las hojas no se pueden doblar. Cuando se tocan dos hojas deben dejarlas caer al suelo. Las hojas que se han caído al suelo no se pueden utilizar de nuevo. - <u>Reto 6. Recuperación de la cápsula (TODOS)</u> Una vez conseguidas todas las pistas que se han ido recibiendo cada vez que se conseguía un reto. Cada grupo tendrá que encontrar un elemento que le servirá para abrir la cápsula. Caja diseñada con el logo del superhéroe (Jean Grey) que contiene todos los superpoderes del superhéroe y otra parte del puzzle final del mensaje que les ha dejado Stan Lee. 				35
Y para terminar	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Asamblea final</u>: durante la asamblea final, los secretarios de cada grupo se encargan de leer cada uno de los superpoderes (Jean Grey) rescatados de la cápsula. A partir de ellos, se crea un debate sobre los diferentes poderes. Además destacar que se hablará sobre el desarrollo del <i>Escape Room</i>. - <u>Recogida del material</u> 				15

5.10.6 Sesión 6: “Sala Kriptonita verde”

SESIÓN 6		SALA KRIPTONIA VERDE			
Agrupaciones		(5 grupos) y gran grupo		Curso	3º Educación Primaria
Espacio	Gimnasio	Duración	60 minutos	Contenido	Desplazamientos
Metodología		Grupos reducidos, resolución de problemas, aprendizaje guiado y asignación de tareas			
Evaluación		Cuaderno del maestro y Ficha de seguimiento grupal			
Eje	Trabajar diversos desplazamientos mediante retos cooperativos en pequeño grupo utilizado diversos materiales				
Momentos					
Empezando	<p><u>Asamblea inicial:</u> dentro de la zona delimitada se lleva a cabo el reparto de los materiales necesarios a cada grupo (tarjetas identificadores de roles y mapa). Una vez asignados los roles, se les comunica en la sala la que están y los retos que tendrán que superar para poder desactivar una de las cápsulas.</p>				10'
En marcha	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Reto 1 Supe traslado.</u> trasladar un aro y una pelota gigante de un sitio a otro. Normas: la pelota y el aro no se puede tocar con las manos. Una vez que se cogen los materiales no puede volver a tocar el suelo. Todos los miembros del equipo deben estar en contacto con el aro y con la pelota en todo momento. - <u>Reto 2.Lago radioactivo:</u> entre todos los miembros del grupo deben sacar todos los objetos que se encuentran en el interior de una zona restringida mediante unos balones. En los diferentes elementos se encuentran las pistas de los diferentes grupos. Normas: Ninguno puede tocar en el interior del lago. Cada integrante solo puede sacar dos objetos del espacio. - <u>Reto 3 Teletransportación:</u> se encuentran ciertos objetos a los pies de la espaldera. Los integrantes del grupo deberán desplazar los objetos desde las espalderas hasta un punto señalado. Normas: No se pueden tocar las 2 barras inferiores de la espaldera. Los elementos no se pueden lanzar y es necesario trasladar el material hasta el final del recorrido. - <u>Reto 4 Puerta invisible</u> Todos los miembros del grupo deben pasar por debajo de una cuerda situada en el suelo, siendo sujeta de dos formas distintas. Normas: Hasta que todos integrantes del grupo no hayan pasado de una manera, no se puede comenzar de la siguiente forma. Ninguno puede tocar la cuerda con las manos o los brazos. - <u>Reto 5 Pequeño naufragio:</u> se encuentra cada miembro encima de un material distinto y debe llegar todos al final de la zona de agua. Normas: Todos deben llegar al otro lado. Los objetos rojos no se pueden mover. No se puede tocar el suelo. - <u>Reto 6. Recuperación de la cápsula (TODOS)</u> Una vez conseguidas todas las pistas que se han ido recibiendo cada vez que se conseguía un reto. Cada grupo tendrá que encontrar un elemento que le servirá para abrir la cápsula. Caja diseñada con el logo del superhéroe (Superwoman y Superman) que contiene todos los superpoderes del superhéroe y otra parte del puzzle final del mensaje que les ha dejado Stan Lee. Resolución del mensaje. 				35'
Y para terminar	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Asamblea final</u> durante la asamblea final, los secretarios de cada grupo se encargan de leer cada uno de los superpoderes (Superman y Superwoman) rescatados de la cápsula. A partir de ellos, se crea un debate sobre los diferentes poderes. Además destacar que se hablará sobre el desarrollo del Escape Room. - Recogida del material 				15'

5.11 EVALUACIÓN

La evaluación debe tener varias vías de actuación, teniendo en cuenta lo establecido en el artículo 12.1 del Real Decreto 126/2014, “los maestros evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente”.

5.11.1 Evaluación del aprendizaje del alumnado

La evaluación del aprendizaje del alumnado vendrá guiado por los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje señalados en el Decreto 26/2016. Para la evaluación de la propuesta se utilizarán como base estos indicadores, teniendo en cuenta el curso seleccionado.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Estos criterios de evaluación y estándares de aprendizaje se encuentran en consonancia con los objetivos, contenidos y las competencias clave establecidos para la propuesta de intervención (ver Tabla 5).

Tabla 5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje secuenciados. Elaboración propia a partir del Decreto 26/2016

BLOQUE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE 1	- 1.1 Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, y respetando las opiniones	- 1.1.1 Explica sus opiniones y respeta las de sus compañeros en el trabajo en grupo y en las asambleas. - 1.1.2 Desarrolla estrategias de coordinación grupal para la resolución de los diferentes retos. - 1.1.3 Soluciona los conflictos de manera razonable en los retos.
BLOQUE 2	- 2.1 Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.	- 2.1.1 Realiza desplazamientos, conducciones o transporte de pelotas, balones y aros realizando diferentes trayectorias y manteniendo el control sobre ellos. - 2.1.2 Da solución a los retos utilizando las habilidades básicas. - 2.1.3 Resuelve situaciones de equilibrio estático y dinámico mediante el control corporal.
BLOQUE 3	- 3.1 Aumentar el repertorio motriz con estructuras dinámicas de coordinación progresivamente más complejas, consolidando y enriqueciendo funcionalmente las ya adquiridas.	- 3.1.1 Ejecuta desde parado combinaciones de un mínimo de tres habilidades motrices: sin pérdida del equilibrio y con continuidad. - 3.1.2 Realiza coordinadamente desplazamientos en carrera a diferentes ritmos con salto y caída.

BLOQUE 4	- 4.1 Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	- 4.1.1 Conoce y practica diferentes retos en los miembros de su grupo. - 4.1.2 Utiliza los recursos adecuados para resolver los retos de forma colectiva. - 4.1.3 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose al reto y a los parámetros espacio-tiempo del <i>Escape Room</i> - 4.1.4 Colabora con su equipo en los retos y de forma activa y cooperativa. - 4.1.5 Resuelve y propone soluciones a los retos con espontaneidad y creatividad.
	- 4.2 Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	- 4.2.1 Tiene interés por mejorar la competencia motriz mediante el trabajo en equipo - 4.2.2 Demuestra autonomía y confianza en diferentes los diferentes roles. - 4.2.3 Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado del <i>Escape Room</i>
BLOQUE 5	- 5.1 Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.	- 5.1.1 Respetar las normas, mantiene una conducta respetuosa y no perjudica el desarrollo de las sesiones.
BLOQUE 6	- 6.1 Identificar e interiorizar la importancia de la prevención, la recuperación y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.	- 6.1.1 Conoce la importancia de la actitud postural en la realización de los diferentes retos grupales.

Los estándares de aprendizaje secuenciados se convertirán en los ítems para la elaboración de los instrumentos de evaluación, que seguidamente concretaremos.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Las técnicas y los instrumentos serán los elementos claves para la evaluación de la propuesta. Nos ayudarán a valorar el desarrollo de la misma y los aprendizajes que adquiere el alumnado. Seguidamente se muestran los procedimientos con sus respectivos instrumentos de evaluación (ver Tabla 6).

Tabla 6. Procedimientos e instrumentos para la evaluación del aprendizaje. Elaboración propia

PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS
Observación	Diario del maestro
Observación	Ficha de seguimiento grupal

El procedimiento utilizado para la evaluación del aprendizaje del alumnado será la observación directa durante el desarrollo de las sesiones. Este procedimiento se lleva a cabo con la aplicación de

los dos instrumentos utilizados: (1) diario del maestro y (2) ficha de seguimiento grupal. El primer instrumento será clave para el registro de todo lo relevante sucedido en la sesión y sobre todo en las asambleas tanto inicial como final. El segundo instrumento, la ficha de seguimiento grupal, servirá para poder ir valorando el nivel de logro alcanzado en cada uno de los estándares de aprendizaje evaluables del alumnado a lo largo de las diferentes sesiones. Seguidamente se adjunta un ejemplo de la ficha de seguimiento grupal para la evaluación de los estándares de aprendizaje, destacando que los más conceptuales serán evaluados a través del diario del maestro (ver Tabla 7).

Tabla 7. Ficha de seguimiento grupal. Elaboración propia

ITEMS	Alumnos									
	A 1	A 2	A 3	A 4	A 5	A 6	A 7	A 8	A ...	
1.1.1Explica sus opiniones y respeta las de sus compañeros en el trabajo en grupo y en las asambleas										
1.1.2Desarrolla estrategias de coordinación grupal para la resolución de los diferentes retos.										
1.1.3Solucionar los conflictos de manera razonable en los retos.										
2.1.1Realiza desplazamientos, conducciones o transporte de pelotas, balones y aros realizando diferentes trayectorias y manteniendo el control sobre ellos.										
2.1.2Da solución a los retos utilizando las habilidades básicas.										
2.1.3Resuelve situaciones de equilibrio estático y dinámico mediante el control corporal.										
3.1.1Ejecuta desde parado combinaciones de un mínimo de tres habilidades motrices: sin pérdida del equilibrio y con continuidad										
3.1.2Realiza coordinadamente desplazamientos en carrera a diferentes ritmos con salto y caída.										
4.1.1Conoce y práctica diferentes retos en los miembros de su grupo.										
4.1.2Utiliza los recursos adecuados para resolver los retos de forma colectiva.										
4.1.3Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose al reto y a los parámetros espacio-tiempo del <i>Escape Room</i>										
4.1.4Colabora con su equipo en los retos y de forma activa y cooperativa.										
4.1.5Resuelve y propone soluciones a los retos con espontaneidad y creatividad.										
4.2.1Tiene interés por mejorar la competencia motriz mediante el trabajo en equipo										
4.2.2Demuestra autonomía y confianza en diferentes los diferentes roles.										
4.2.3Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado del <i>Escape Room</i>										
5.1.1Respeto las normas, mantiene una conducta respetuosa y no perjudica el desarrollo de las sesiones.										
6.1.1Conoce la importancia de la actitud postural en la realización de los diferentes retos grupales.										

Escala: 1-Nunca 2-Casi Nunca 3-A veces 4- Casi Siempre 5- Siempre

5.11.2 Evaluación de la propuesta y la práctica docente

La segunda vía de evaluación se centra en la propuesta y la práctica docente, dos cuestiones esenciales para poder valorar de forma crítica y mejorar la propuesta de intervención. Teniendo en

cuenta el artículo 7 del Decreto 26/2016, se puede destacar que imprescindible que los maestros valoremos nuestra propia práctica docente con la finalidad de la mejora y la evolución.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Para la evaluación de la propuesta y la práctica docente destacar unas técnicas e instrumentos específicos. Seguidamente, se muestran en la tabla las técnicas e instrumentos (ver Tabla 8).

Tabla 8. Técnicas e instrumentos evaluación de la práctica docente y propuesta. Elaboración propia

PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS
Observación	Diario del maestro
Observación	Ficha de autoevaluación del maestro y su práctica docente

La tabla 8 muestra que el procedimiento utilizado es la observación, tanto para el instrumento del diario del maestro como las hojas de registro de escala numérica. En cuanto al diario del maestro destacar que será esencial para poder analizar y valorar el proceso de la propuesta, consiguiendo apuntar las diferentes situaciones a mejorar. Por otro lado, destacar las hojas d registro de escalas numéricas específicas para evaluar la propuesta y la práctica docente, consiguiendo una autovaloración de la propuesta.

Seguidamente se muestra un ejemplo de la ficha de autoevaluación y su práctica docente:

ÍTEMS A VALORAR	1	2	3	4	5
El hilo conductor implica al alumnado en la propuesta.					
Los retos crean motivación en el alumnado.					
La progresión de complejidad de adapta a las capacidades del alumnado.					
Los retos son accesibles para el alumnado					
Existe coherencia entre los objetivos propuestos y las sesiones prácticas.					
La dramatización ha sido la adecuada para motivar al alumnado.					
La labor docente de guía ha ayudado a los grupos en su autonomía					
La ambientación ha sido la apropiada.					
El lenguaje en las explicaciones es el adecuado.					
La organización del tiempo en las sesiones ha sido la adecuada.					

6. RESULTADOS DEL PROYECTO

Los resultados de la propuesta de intervención, han sido obtenidos mediante el análisis de los instrumentos de evaluación utilizados: (1) ficha de seguimiento grupal del alumnado y (2) cuaderno del maestro. El procedimiento de recogida de información ha sido la constante observación durante el desarrollo de las diferentes sesiones. Destacar que, por dificultades de tiempo y organización del centro, se han realizado las dos primeras sesiones de la propuesta. Por tanto, los resultados serán relativos a las mismas.

6.1 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA FICHA DE SEGUIMIENTO Y EL CUADERNO DE CAMPO

Teniendo en cuenta los diferentes ítems que figuran en la ficha de seguimiento grupal y el cuaderno del maestro, podemos relacionar los resultados con tres aspectos principales: (1) trabajo en equipo, (2) resolución motriz y (3) conducta.

6.1.1 Trabajo en equipo

El primer aspecto a valorar es el trabajo en equipo, elemento esencial, debido a que el trabajo en pequeñas agrupaciones era uno de los ejes esenciales de la propuesta. En cuanto a este parámetro destacar que la elección previa de los miembros de cada grupo para que fuesen heterogéneos y equilibrados ha sido crucial. Ha existido una gran complementación entre los diferentes integrantes en cada uno de los grupos.

Teniendo en cuenta que el desarrollo del aprendizaje cooperativo es un elemento clave de la propuesta, mediante la estructura de sesión se busca la cooperación en pequeño grupo con las rotaciones y en gran grupo con el reto final. Destacar que después de la puesta en práctica, este último es el más complejo, debido a que los niños tienen la creencia de que cuando se trabaja en grupos paralelos, debe existir una competitividad. Por lo que este tipo de propuestas, donde al final es necesaria la cooperación entre grupos para alcanzar el objetivo, les provoca cierta confusión al principio.

En el caso de la sesión 1, destacar que, al ser el primer contacto con el trabajo en pequeño grupo, han existido algunas situaciones de desacuerdo en la actividad centrada en la elaboración del símbolo de identificación y en la elección del nombre de grupo. Específicamente en un grupo, uno de los integrantes no se ponía de acuerdo, debido a que consideraba que la palabra utilizada estaba mal escrita. Después de la intervención docente ha comprendido que era una palabra inventada. Se adjuntan las creaciones en el [Anexo V](#).

En el caso de la sesión 2, hubo un problema con la desaparición de una de las llaves y destacar que algunos de los alumnos de otros grupos decidieron cooperar y ayudarles a encontrarlo. Situaciones

que deben valorarse durante las asambleas para poder conseguir darle un sentido a lo que se quiere alcanzar.

6.1.2 Resolución motriz

El segundo aspecto señala es la resolución motriz, un concepto que debe ir más allá de la mera realización motriz de diferentes actividades o ejercicios. Esta propuesta busca el desarrollo de ciertas habilidades motrices básicas pero desde una visión resolutoria, donde los alumnos fuesen conscientes del reto que tenían y como podían resolverlo con sus habilidades motrices. En esta resolución era esencial la creatividad y la espontaneidad del alumno, debido a la estructura de las sesiones, *Escape Room*, donde el espacio y el tiempo era un condicionante clave.

En este aspecto, en las sesiones puestas en práctica se han podido observar que los dos condicionantes anteriormente citados, el tiempo y el espacio, han sido clave para una resolución creativa y rápida de los retos. Además destacar un elemento crucial para el desarrollo estructurado de las sesiones, los roles en cada grupo. La oportunidad de que cada alumno tuviese un rol y unas funciones específicas ha ayudado al desarrollo de la sesión, dándole un protagonismo personal a cada uno de ellos.

6.1.3 La conducta

El tercer aspecto, la conducta, era una cuestión clave de la propuesta debido a su asociación al proyecto de convivencia a nivel de centro. Desde el área de Educación Física se busca promover el juego limpio, mediante la cooperación.

El punto de partida eran las relaciones que existían a nivel de grupo, ciertamente destacar que era un grupo bastante estable y sin grandes problemas de convivencia. Aun así, como se señalaba anteriormente la competitividad está muy arraigada en el ámbito motriz. Por tanto, el desarrollo de estrategias cooperativas es esencial para intentar mejorar la conducta en lo referente a las actividades motrices. En el desarrollo de las sesiones, el respeto de normas ha sido esencial debido a que era un trabajo bastante autónomo, donde el maestro era guía del proceso.

Durante las dos sesiones destacar que no han existido graves problemas de conducta, tan solo situaciones de desacuerdo en algunos grupos en ciertas ocasiones. En estas ocasiones, era clave la función de guía del maestro para orientar las situaciones, buscando que el diálogo fuese la herramienta utilizada. Aquí es donde más carencias se aprecian, debido a que no están acostumbrados a debatir y consensuar decisiones.

Finalmente, debemos destacar que estos son algunos de los principales resultados obtenidos. Aunque somos conscientes de que la puesta en práctica de la propuesta completa, así como el trabajo continuado con este tipo de metodologías activas y participativas, podría reflejar una mejora significativa de la cooperación y el desarrollo competencial en el alumnado.

7. CONCLUSIONES

Este último apartado será destinado para exponer las consideraciones finales mediante tres elementos: (1) los objetivos planteados, (2) las limitaciones del estudio y (3) la prospectiva de futuro.

7.1 ANÁLISIS DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Este primer elemento se centra en dar respuesta a los objetivos propuestos al comienzo del TFG, todo ello, después de la puesta en práctica de la propuesta de intervención y el análisis de los resultados obtenidos.

Primeramente analizar el objetivo general de nuestro trabajo: *diseñar y poner en práctica una propuesta de intervención en el área de Educación Física basada en metodologías activas y participativas que potencien el aprendizaje competencial del alumnado*. Destacar el análisis y diseño de una propuesta de intervención en el área de Educación Física mediante la cual hemos podido planificar y trabajar las metodologías activas y participativas en el área de Educación Física para conseguir potenciar el aprendizaje competencial. Una propuesta que se ha centrado en la adaptación primordial a la realidad del contexto y las características del alumnado.

Seguidamente, comenzar con el análisis de los objetivos específicos planteados:

El primer objetivo establecido ha sido el siguiente, *conocer y analizar las diferentes metodologías activas y participativas y su potencial en el área de Educación Física*. La revisión bibliográfica ha sido clave para dar respuesta a este objetivo, mediante la que hemos podido adquirir la información más significativa en torno a las metodologías activas y participativas. Además destacar la importancia de un análisis de la información, para poder valorar las metodologías activas y participativas que más se podían adaptar al área de Educación Física. Para ello, ha sido fundamental la conexión con las orientaciones metodológicas y características que identifican esta área de Educación Física. Consiguiendo la base idónea para el diseño de la propuesta de intervención.

El segundo objetivo específico propuesto, *diseñar y poner en práctica una propuesta de intervención en Educación Física centrada en el aprendizaje cooperativo para promover el aprendizaje competencial del alumnado*, se centra en el diseño de la propuesta realizada. En este caso “La escuela de SuperPODERES”, con la que se ha buscado la programación de un diseño donde prevalece el aprendizaje cooperativo como medio de aprendizaje. Para ello, ha sido esencial que la estructura de las sesiones se centre en el trabajo en equipo y los retos comunes, donde la implicación de todos los miembros era esencial para su resolución. Además, destacar la autonomía que se promueve en el aprendizaje, que da el medio idóneo para que los alumnos se desarrollen competencialmente, debido a la necesidad de buscar estrategias y herramientas para resolver de los problemas.

El tercer objetivo específico establecido, *desarrollar estrategias de aprendizaje cooperativo como elemento esencial de las metodologías activas y participativas*, le da la estructura a la propuesta de intervención. Teniendo en cuentas las diferentes estrategias de metodologías activas y participativas analizadas, hemos seleccionado principalmente las que fomentaban el aprendizaje cooperativo. La propuesta de intervención ha sido diseñada con una estructura en la que la cooperación es un elemento clave, donde la puesta en práctica es esencial. Desde la práctica es realmente desde donde se observa la funcionalidad de las estrategias propuestas.

Por último, el cuarto objetivo específico propuesto, *valorar y analizar críticamente la propuesta de intervención como medio de adquisición de aprendizaje en la formación docente*, se consigue mediante el análisis de los resultados y la elaboración de las consideraciones finales. La respuesta a este último objetivo es la más global, debido a que se consigue hacer una valoración y análisis general sobre la planificación y puesta en práctica de la propuesta de intervención. Es fundamental analizar de forma crítica, para poder mejorar las propuestas y evolucionar en la práctica docente. En dicha evolución es esencial la formación docente, en este caso nos encontramos en la inicial, pero no debemos olvidar la necesidad de seguir manteniendo una formación continua.

7.2 LIMITACIONES DEL ESTUDIO

Este segundo apartado de consideraciones finales busca valorar las limitaciones que se han dado durante la puesta en práctica de la propuesta de intervención. Destacar dos limitaciones significativas: (1) tiempo para la puesta en práctica y (2) el espacio de la propuesta.

7.2.1 El tiempo para la puesta en práctica

La primera limitación ha sido el tiempo, debido a que el grupo seleccionado asistía a un programa de natación, con lo que el tiempo designado a esta propuesta se limitaba a una sesión semanal. Por lo tanto, al ser seis sesiones, la propuesta se extendía a un mes y medio, coincidiendo con las vacaciones de navidad, por lo que no existía una continuidad en la puesta en práctica. Por tanto, la mayor limitación ha sido no poder realizar la propuesta de intervención completa para llevar a cabo una valoración y análisis exhaustivo de la misma.

7.2.1 El espacio de la propuesta

La segunda limitación considerada ha sido el espacio de la propuesta. El lugar donde se ha llevado a cabo la intervención era destinado para actividades múltiples, entre ellas, el programa de madrugadores. Por tanto, al realizar la propuesta en la primera sesión de los viernes, el tiempo de preparación previo era muy escaso. Este factor ha afectado significativamente a la ambientación del espacio, elemento clave para el desarrollo de propuestas gamificadas como es el caso de “La escuela de SuperPODERES”.

7.3 PROSPECTIVA DE FUTURO

Todas estas metodologías activas y participativas que se encuentran en plena emergencia, nos hacen cuestionarnos si realmente se quedan ahí, o van más allá de su apariencia. En ciertas ocasiones se habla de las metodologías activas y participativas como el fin en sí mismo, en lugar de interpretarlas como lo que en realidad son, un medio eficaz de aprendizaje.

Es necesario enfatizar en los resultados, evidencias y proyectos contrastados que en verdad funcionan utilizando este tipo de metodologías activas y participativas como medio de aprendizaje. Por ello, con esta propuesta de intervención buscamos dar respuesta a ese énfasis, con nuevas líneas de investigación.

La línea de investigación más cercana a lo realizado, estaría centrada en implementar esta propuesta en otra temporalización y espacio para poder paliar las limitaciones más significativas que ha tenido la puesta en práctica. Para ello, sería esencial la coordinación con otros maestros, para poder llevar a cabo la propuesta en otro espacio, donde se pudiese tener un tiempo previo para la preparación.

Otra posible línea de investigación se centraría en la adaptación de la de la propuesta, para su puesta en práctica en diferentes centros y con otros grupos de alumnos. Consiguiendo así, llevar a cabo una valoración mediante el contraste de resultados y consideraciones finales entre las diferentes puestas en práctica.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaso, M. (2013). *Reduolution: hacer la revolución en la educación*. Madrid: Paidós.
- Águeda, B. y Cruz, A. (2005). *Nuevas claves para la docencia universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Narcea.
- Barrows, H.S. (1986). A Taxonomy of problem-based learning methods, en *Medical Education*, 20(6), 481-486.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
- Colomina, R. y Onrubia, J. (1990). *Interacción educativa y aprendizaje escolar: La interacción entre alumnos*. En C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi (Eds.), *Desarrollo psicológico y educación* (415-436). Madrid: Alianza Editorial.
- Contreras, O. y Gutiérrez, D. (coords.)(2017). *El Aprendizaje Basado en Proyectos en Educación Física*. Barcelona: INDE.
- Delgado Noguera, M.A. (1991). *Los estilos de aprendizaje en Educación Física: propuesta para una enseñanza de la reforma*. ICE: Universidad de Granada.
- Delors, J. (1994). *Los cuatro pilares de la educación*, en *La Educación encierra un tesoro México: El Correo de la UNESCO*. Recuperado en: http://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf
- De Miguel, M. (coord.). (2005) *Metodologías de enseñanza para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior*. Oviedo: Ediciones Universidad de Oviedo. Recuperado en https://www.google.com/url?sa=t&ret=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiA04PYwvTfAhXC2AKHdwbDowQFjAAegQICBAC&url=https%3A%2F%2Fwww2.ulpgc.es%2Fhege%2Falmacen%2Fdownload%2F42%2F42376%2Fmodalidades_en_senanza_competencias_mario_miguel2_documento.pdf&usg=AOvVaw1DI-R4odffNZ3lhFs5cRr7
- Díaz-Aguado, M.J. (2003). *Educación intercultural y aprendizaje cooperativo*. Madrid: Pirámide.
- Exley, K. y Dennick, R. (2007). *Enseñanza en Pequeños grupos en Educación Superior*. Madrid: Narcea.
- Fernández-Berrocal, P., & Pacheco, N. E. (2002). La inteligencia emocional como una habilidad esencial en la escuela. *Revista Iberoamericana de educación*, (1-6).
- Fernández-Río, J., Rodríguez, J. M., Velázquez, C. y Santos, L. (2013). *Actividades y juegos cooperativos para educar en la escuela y en el tiempo libre*. Madrid: Editorial CCS.
- Gardner, H. (2010). *La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.

- Goleman, D. (2005). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- González, M. D. C. B., Dueñas, M. S. M. (2017). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista panamericana de pedagogía*, (25), 271-275. Recuperado en <http://portalderevistasdelaup.mx/filespedagogia/journals/1/articles/259/public/259-798-1-PB.pdf>
- Iglesias, J., González, L. y Fernández-Río, J. (coord.) (2017). *Aprendizaje cooperativo: Teoría y práctica en las diferentes áreas y materias del currículum*. Madrid: Pirámide.
- Johnson, D.W. y Johnson, R.T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Aiqué.
- Kim, T. W., & Werbach, K. (2016). More than just a game: ethical issues in gamification. *Ethics and Information Technology*, 18(2), 157-173. Recuperado en https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1051&context=lgst_papers
- Labrador. M^a. J. y Andreu, M^a. J. (2008). Metodologías activas: Grupo de innovación en metodologías activas (GIMA). *Universidad Politécnica de Valencia*. Valencia: Editorial UPV.
- L'Ecuyer, C. (2013). *Educación en el asombro. ¿Cómo educar en un mundo frenético e hipere exigente?* Barcelona: Plataforma Editorial.
- López, G. (2012). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e Investigación*. (22), 41-60. Recuperado en <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/9053>
- López, V. M., Pedraza, M. A., Ruano, C. y Sáez, J. (coords.) (2016). *Programar por Dominios de Acción Motriz en Educación Física*. Buenos Aires. Miño y Dávila.
- Malaguzzi, L. (1994). Your image of the child: Where teaching begins. *Child Care Information Exchange*, 52-58.
- Marban Prieto, J.M. (2008). Memoria del Plan de Estudios del título de grado maestro-maestra en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid. 27-37.
- Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, L., & Guitert, M. (2015). Play the Game: gamification and healthy habits in physical education. *Apunts. Educación Física y Deportes*, (119), 1.
- Mora, F. (2015). *Neuroeducación: solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial.
- Robinson, K. (2015). *Escuelas creativas: La revolución que está transformando la educación*. Barcelona: Grijalbo.
- Sánchez-Rivas, E. y Pareja-Prieto, D. (2015). La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). *Innovaciones con tecnologías emergentes*. Málaga: Universidad de Málaga.

- Stufflebeam, D. y Shinkfield, A. (1995). *Evaluación sistemática - Guía teórica y práctica*. Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Tonucci, F. (2001). *La ciudad de los niños: un modo nuevo de pensar la ciudad*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Pareja, I. D. U. (2010). Motricidad infantil y desarrollo humano. *Educación física y deporte*, 20(1).
- Piaget, J. (1983). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique.
- Pujolàs, P. (2017). *Aprender juntos alumnos diferentes: Los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO.
- Prieto, L. (2006). Aprendizaje activo en el aula universitaria: el caso del aprendizaje basado en problemas, en *Miscelánea Comillas. Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 64 (124) ,173-196. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2150712>
- Velázquez, C., Fraile, A., López, V. M. (2014). Aprendizaje cooperativo en Educación Física. *Movimento: revista da Escola de Educação Física*, 1(20), 239-259. Recuperado en <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/download/40518/28352>
- Vergara, J.J. (2017). *Aprendo porque quiero: El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. Madrid: Ediciones SM.
- Vigotsky, L.S (2010). *Pensamiento y Lenguaje*. Traducción de José Pedro Tosaus Abadía; nueva edición a cargo de Alex Kozulin. Barcelona: Paidós.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2016). *The Gamification toolkit. Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. New York: Edith Warthon.
- Zavalloni, G. (2011). *La pedagogía del caracol. Por una escuela lenta y no violenta*. Barcelona: Graó.

8.1 REFERENCIAS LEGISLATIVAS

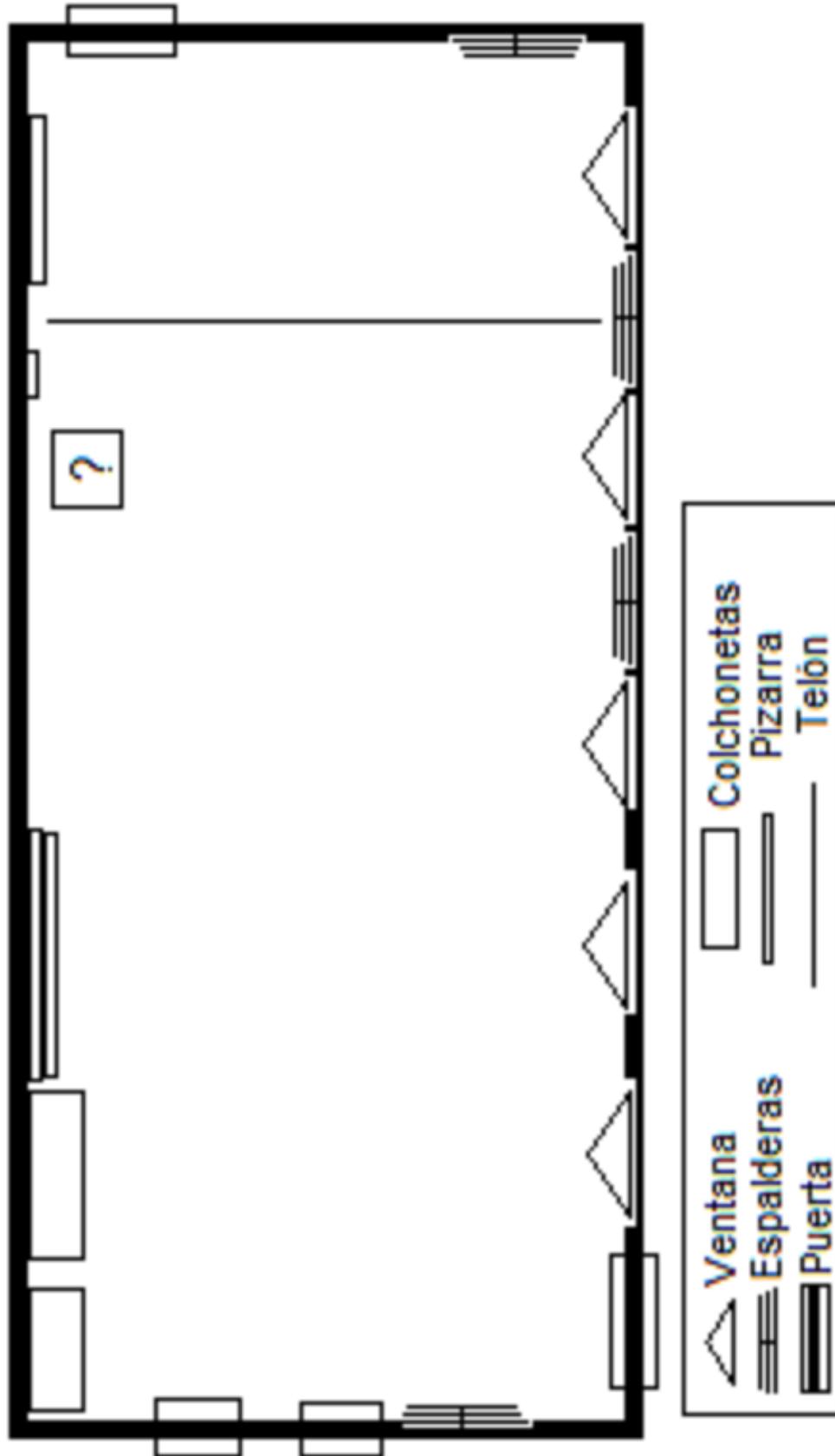
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE núm. 295 de 10 de diciembre de 2013. Pág. 97858- 97921).
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (núm. 106, de 4 de mayo de 2006. Pág. 17158-17207).
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (BOE núm.52 de 1 de marzo de 2014. Pág. 19349-19420).
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato.(BOE núm. 25, de 29 de enero de 2015. Pág. 6986 - 7003).

Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL nº142 de 26 de julio del 2016. Pág. 34184- 34746).

9. ANEXOS

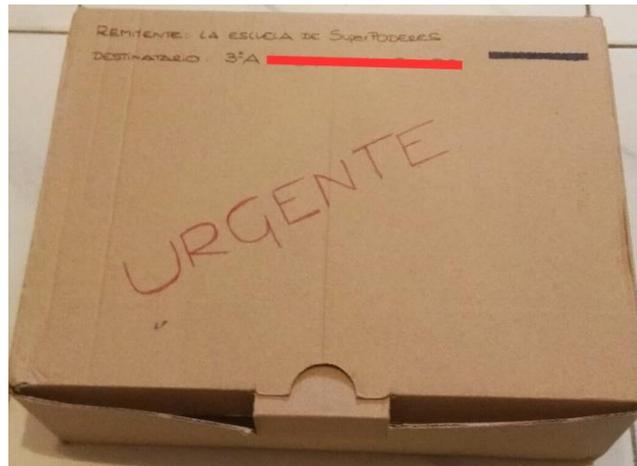
- 9.1 ANEXO I: MAPA SIMPLE DEL GIMNASIO**
- 9.2 ANEXO II: MATERIAL REALIZADO**
- 9.3 ANEXO III: FICHA DE SEGUIMIENTO GRUPAL**
- 9.4 ANEXO IV: INSTRUMENTOS DE EVALUACION DE LA
PROPUESTA Y LA LABOR DOCENTE**
- 9.5 ANEXO V: CREACIONES DE SIMBOLOS Y NOMBRES
DE EQUIPO**

9.1 ANEXO I. MAPA SIMPLE DEL GIMNASIO



9.2 ANEXO II: MATERIAL REALIZADO

- **Caja de motivación (Sesión 1):** este elemento formaba parte de la presentación de la propuesta de intervención, con la que los alumnos tenían su primer contacto con la “Escuela de SuperPODERES”. En este envío se encontraban los materiales para la realización de la identidad de cada grupo y el comunicado sobre la misión que tenía esta clase seleccionada.



- **Pancarta “Escuela de SuperPODERES” (todas las sesiones):** Esta pancarta tiene dos funciones clave en la propuesta: motivación y creación de espacios. La primera función da respuesta a la ambientación necesaria para crear una propuesta gamificación. Por otro lado, la creación de espacios, debido a que con esta pancarta se conseguían crear dos espacios (asamblea y sala de *Escape Room*).



- **Mapas simples del gimnasio (Sesiones *Escape Room*):** en el desarrollo de todas las sesiones con la estructura del *Escape Room*. En este espacio, se definen cinco zonas numeradas, donde se encuentran los diferentes retos cooperativos.



- **Tarjetas identificativas de roles (Sesiones *Escape Room*):** en cada pequeño-grupo existen cinco roles diferentes que irán rotando con el desarrollo de las diferentes sesiones.



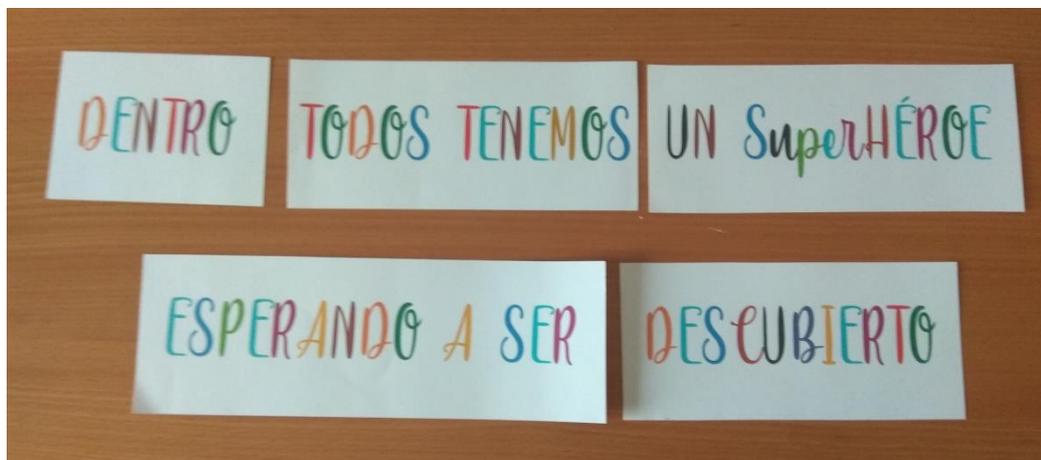
- **Pistas (Sesiones *Escape Room*):** en la resolución de cada uno de los retos cooperativos en pequeño grupo, se consigue una pista para el reto final, donde se consigue la cápsula del superhéroe.



- **Cápsula de Superpoderes (Sesiones *Escape Room*):** el reto final de todas las sesiones emerge la cápsula de un superhéroe, donde se encuentran sus superpoderes. Dicha cápsula se encuentra bajo medidas de seguridad. En el caso de la sesión 2, en una caja con cinco candados distintos.



- **Mensaje final (Sesiones *Escape Room*):** En cada una de las sesiones, junto con la cápsula de los superhéroes, se encuentra una parte del mensaje final. Los alumnos irán consiguiendo las diferentes partes del puzle y finalmente podrán descubrir lo que les quería comunicar Stan Lee.



9.3 ANEXO III: FICHA DE SEGUIMIENTO GRUPAL

	ALUMNOS																									
	A 1	A 2	A 3	A 4	A 5	A 6	A 7	A 8	A 9	A 10	A 11	A 12	A 13	A 14	A 15	A 16	A 17	A 18	A 19	A 20	A 21	A 22	A 23	A 24	A 25	
1.1.1Explica sus opiniones y respeta las de sus compañeros en el trabajo en grupo y en las asambleas																										
1.1.2Desarrolla estrategias de coordinación grupal para la resolución de los diferentes retos.																										
1.1.3Solucionar los conflictos de manera razonable en los retos.																										
2.1.1Realiza desplazamientos, conducciones o transporte de pelotas, balones y aros realizando diferentes trayectorias y manteniendo el control sobre ellos.																										
2.1.2Da solución a los retos utilizando las habilidades básicas.																										
2.1.3Resuelve situaciones de equilibrio estático y dinámico mediante el control corporal.																										
3.1.1Ejecuta desde parado combinaciones de un mínimo de tres habilidades motrices: sin pérdida del equilibrio y con continuidad																										
3.1.2Realiza coordinadamente desplazamientos en carrera a diferentes ritmos con salto y caída.																										
4.1.1Conoce y práctica diferentes retos en los miembros de su grupo.																										

	A 1	A 2	A 3	A 4	A 5	A 6	A 7	A 8	A 9	A 10	A 11	A 12	A 13	A 14	A 15	A 16	A 17	A 18	A 19	A 20	A 21	A 22	A 23	A 24	A 25
4.1.2 Utiliza los recursos adecuados para resolver los retos de forma colectiva.																									
4.1.3 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose al reto y a los parámetros espacio-tiempo del <i>Escape Room</i>																									
4.1.4 Colabora con su equipo en los retos y de forma activa y cooperativa.																									
4.1.5 Resuelve y propone soluciones a los retos con espontaneidad y creatividad.																									
4.2.1 Tiene interés por mejorar la competencia motriz mediante el trabajo en equipo																									
4.2.2 Demuestra autonomía y confianza en diferentes los diferentes roles.																									
4.2.3 Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado del <i>Escape Room</i>																									
5.1.1 Respetar las normas, mantiene una conducta respetuosa y no perjudica el desarrollo de las sesiones.																									
6.1.1 Conoce la importancia de la actitud postural en la realización de los diferentes retos grupales.																									

Escala 1-Nunca 2-Casi Nunca 3-A veces 4- Casi Siempre 5- Siempre

9.4 ANEXO IV: INSTRUMENTOS DE EVALUACION DE LA PROPUESTA Y LA LABOR DOCENTE

ITEMS A VALORAR	1	2	3	4	5
El hilo conductor implica al alumnado en la propuesta.					
Los retos crean motivación en el alumnado.					
La progresión de complejidad de adapta a las capacidades del alumnado.					
Los retos son accesibles para el alumnado					
Existe coherencia entre los objetivos propuestos y las sesiones prácticas.					
La dramatización ha sido la adecuada para motivar al alumnado.					
La labor docente de guía ha ayudado a los grupos en su autonomía					
La ambientación ha sido la apropiada.					
El lenguaje en las explicaciones es el adecuado.					
La organización del tiempo en las sesiones ha sido la adecuada.					
Escala	1-Nunca	2.Casi Nunca	3-A veces	4-Casi siempre	5-Siempre

9.5 ANEXO V: CREACIONES DE SIMBOLOS Y NOMBRES DE EQUIPO

Durante el desarrollo de la Sesión 1, se llevó a cabo una actividad centrada en la identidad de grupo. Donde cada grupo preseleccionado debía crear su propia identidad, diseñando un símbolo e inventándose un nombre. Seguidamente se muestran las creaciones de los cinco grupos.

- **Grupo 1: *Los demonios rojos***



- **Grupo 2: *Sabueso 12***



- Grupo 3: *Fornite*



- Grupo 4: *Super 5*



- Grupo 5: *Rey Potato*

