



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA
**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA CON
MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

Trabajo Fin de Grado Los proyectos de Educación Física como medio para enriquecer los proyectos de centro

Autora: Cristina Miguel Espeso

Tutor académico: Borja Jiménez Herranz

RESUMEN

Con este trabajo se pretende demostrar cómo desde un proyecto que se encuentra dentro de una Programación Didáctica de Aula de Educación Física podemos dar respuesta y enriquecer un Proyecto de Centro.

Así pues, este documento muestra primeramente la necesidad de adaptarnos a los cambios sociales haciendo una revisión bibliográfica sobre la programación en Educación Primaria, el aprendizaje competencial y algunas de las metodologías activas y participativas, las cuales rompen con el método tradicional, permiten trabajar las competencias clave, promueven la motivación de los alumnos y hace que éstos sean los principales protagonistas de su aprendizaje.

En este documento también se expone una propuesta de intervención educativa ambientada en la temática que sigue el Proyecto de Centro “La vuelta al mundo en 80 días” y basada en dos metodologías activas, como son el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación. A lo largo del trabajo se darán a conocer las ideas principales de las unidades didácticas que forman parte de nuestra propuesta y se desarrollará, a modo de ejemplo, una unidad didáctica de orientación.

Finalmente, y tras la puesta en práctica de cuatro de las doce unidades didácticas que conforman nuestro proyecto, se reflexionará y se analizarán los resultados obtenidos, ya que mostraremos cómo las distintas sesiones han permitido que los alumnos alcancen los estándares y objetivos propuestos y concluiremos nuestro trabajo demostrando que el aprendizaje basado en proyectos es una metodología educativa válida y aplicable al área de Educación Física.

Palabras clave:

Proyecto Educativo de Centro, Programación Didáctica de Aula, proyecto, aprendizaje competencial, metodologías activas y participativas, aprendizaje basado en proyectos, gamificación, motivación.

ABSTRACT

This work aims to demonstrate how from a project that is within a Didactic Programming of Physical Education Classroom we can respond and enrich a Project Center.

Thus, this document first shows the need to adapt to social changes by making a bibliographic review on the programming in Primary Education, competency learning and some of the active and participatory methodologies, which break with the traditional method, allow to work the competences key, they promote students' motivation and make them the main protagonists of their learning.

This document also presents a proposal for educational intervention set in the theme that follows the Center Project "Around the world in 80 days" and based on two active methodologies, such as project-based learning and gamification. Throughout the work will be announced the main ideas of the teaching units that are part of our proposal and will develop, as an example, a didactic unit of guidance.

Finally, and after putting into practice four of the twelve teaching units that make up our project, we will reflect and analyze the results obtained, as we will show how the different sessions have allowed the students to reach the proposed standards and objectives and we will conclude our work demonstrating that project-based learning is a valid educational methodology applicable to the area of Physical Education.

Keywords:

Educational Project Center, Didactic Programming Classroom, project, competencial learning, active and participatory methodologies, project-based learning, gamification, motivation.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	1
3. OBJETIVOS	4
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	5
4.1. LA PROGRAMACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA	5
4.2. APRENDIZAJE COMPETENCIAL.....	7
4.2.1. Origen de las competencias clave.....	8
4.2.2. Definición y tipos de competencias clave	9
4.2.3. Relación entre las competencias y la teoría de las inteligencias múltiples	10
4.2.4. La enseñanza tradicional versus enseñanza activa	12
4.2.5. ¿Cómo debe ser el aprendizaje por competencias?.....	13
4.3. METODOLOGÍAS ACTIVAS Y PARTICIPATIVAS	14
4.3.1. Definición y características de metodologías activas y participativas	15
4.3.2. Clasificación de metodologías activas	16
4.3.3. Aprendizaje Basado en Proyectos	17
4.3.4. Gamificación	20
5. DISEÑO	21
5.1. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE AULA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA 5º CURSO.....	21
5.1.1. Introducción, justificación e ideas principales de la propuesta	21
5.1.2. Características de los alumnos	23
5.1.3. Objetivos de la Programación Didáctica de Aula de Educación Física para 5º curso	25
5.1.4. Contenidos de la Programación Didáctica de Aula de Educación Física para 5º curso	26
5.1.5. Metodología	27
5.1.6. Unidades didácticas del proyecto “Volando voy con Willy Fog”	28
5.1.7. Ambientación y relación de las unidades didácticas con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”	30
5.1.8. Atención a la diversidad.....	38
5.1.9. Evaluación.....	38

5.2. EXPOSICIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA ORIENTACIÓN.....	41
5.2.1. Introducción	41
5.2.2. Objetivos	42
5.2.3. Contenidos	44
5.2.4. Competencias clave	45
5.2.5. Metodología	47
5.2.6. Sesiones	47
5.2.7. Recursos espaciales y materiales	52
5.2.8. Evaluación.....	52
6. RESULTADOS OBTENIDOS.....	54
7. CONCLUSIONES	56
7.1. Respuesta a los objetivos del TFG	56
7.2. Limitaciones del trabajo	57
7.3. Prospectiva de futuro.....	58
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
8.1. Bibliografía	59
8.2. Legislación:.....	62
8.3. Webgrafía	62
9. ANEXOS.....	63

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Relación entre las competencias clave y las inteligencias múltiples.....	11
Tabla 2. Características principales de los modelos de enseñanza tradicional y activa.....	12
Tabla 3. Clasificación de metodologías activas y participativas siguiendo a Fernández (2006).17	
Tabla 4. Fases de un proyecto siguiendo a Díez (1996).....	19
Tabla 5. Temporalización de las unidades didácticas dentro del proyecto “Volando voy con Willy Fog”.....	29
Tabla 6. Unidad didáctica 1, del primer trimestre	30
Tabla 7.Unidad didáctica 2, del primer trimestre.....	31
Tabla 8. Unidad didáctica 3, del primer trimestre.....	31
Tabla 9. Unidad didáctica 4, del primer trimestre	32
Tabla 10. Unidad didáctica 5, del segundo trimestre	33
Tabla 11. Unidad didáctica 6, del segundo trimestre	33
Tabla 12. Unidad didáctica 7, del segundo trimestre	34
Tabla 13. Unidad didáctica 8, del segundo trimestre	35
Tabla 14. Unidad didáctica 9, del tercer trimestre	35
Tabla 15.Unidad didáctica 10, del tercer trimestre	36
Tabla 16. Unidad didáctica 11, del tercer trimestre	36
Tabla 17. Unidad didáctica 12, del tercer trimestre	37
Tabla 18.Procedimientos e instrumentos de evaluación	40
Tabla 19. Primera sesión	48
Tabla 20. Segunda sesión	49
Tabla 21. Tercera sesión.....	50
Tabla 22. Cuarta sesión	51
Tabla 23. .Indicadores para evaluar nuestro trabajo como docentes.....	53
Tabla 24. Indicadores para evaluar nuestro trabajo como docentes.....	53
Tabla 25. Evaluación de la unidad didáctica de orientación. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	119

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Los niveles de concreción curricular y los documentos que incluyen. Fuente: Elaboración propia	7
Figura 2. Características de las metodologías activas y participativas. Fuente: Elaboración propia.....	15

1. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo Fin de Grado vamos a presentar el desarrollo de un proyecto dentro de una Programación Didáctica de Aula para quinto curso de Educación Primaria. Dicho proyecto tiene como objetivo principal demostrar cómo desde la asignatura de Educación Física, nosotros los maestros, podemos dar sentido y enriquecer un Proyecto de Centro.

En este documento se realizará un análisis de cómo es la programación en Educación Primaria y se hablará de uno de los aspectos, que a día de hoy, los docentes tenemos que tener muy en cuenta a la hora de programar, como es el aprendizaje competencial, pues las competencias son actualmente uno de los aspectos fundamentales del enfoque curricular de nuestro Sistema Educativo.

Como todos sabemos, la sociedad ha cambiado mucho a lo largo de los años, y por tanto, la escuela no puede apoyarse en los mismos principios educativos que se usaban en el siglo XIX. Por este motivo, en la realización de este trabajo nos centraremos en las metodologías activas y participativas, unas metodologías que rompen con lo tradicional, permiten trabajar todas y cada una de las competencias clave, tratan de dar respuesta a los cambios sociales, garantizan la adquisición de aprendizajes significativos y fomentan la participación activa del alumnado, convirtiéndole en el principal protagonista de su propio aprendizaje.

En este documento analizaremos los diferentes tipos de metodologías activas y participativas que podemos encontrar y aplicar en nuestras clases, y nos centraremos en el aprendizaje basado en proyectos y en la gamificación, pues como he comentado anteriormente, en la realización de este trabajo hemos elaborado un proyecto, el cual estará ambientado siguiendo la temática del Proyecto de Centro “La vuelta al mundo en 80 días.”

Este proyecto integra 12 unidades didácticas, todas ellas permitirán que los alumnos sientan que están realizando un viaje por el mundo, descubriendo, conociendo y practicando deportes y juegos de diferentes culturas. En el presente documento explicaremos las ideas principales de cada unidad y hablaremos de la relación que existe entre ellas. Así mismo, a modo de ejemplo, desarrollaremos una de las unidades en su totalidad titulada “Descubriendo los secretos de las ciudades italianas” donde trabajaremos el deporte de orientación.

Por último, nos gustaría destacar que en este trabajo también analizaremos los resultados obtenidos tras llevar a cabo 4 de las unidades didácticas y expondremos las conclusiones extraídas y las referencias bibliográficas que nos ha guiado a la hora de realizar este trabajo.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

A lo largo de mi estancia como alumna de prácticas en uno de los colegios públicos de la provincia de Segovia, tuve la posibilidad de conocer y llevar a cabo algunas de las actividades que formaban parte del Proyecto de Centro titulado “La vuelta al mundo en 80 días.”

Este proyecto me pareció muy enriquecedor, ya que tenía como objetivo principal fomentar en los niños el gusto por la lectura y trabajar la interculturalidad para favorecer la integración y mejorar las relaciones sociales de los niños y niñas.

Tras estar varios meses en el centro educativo, pude observar la expectación que este proyecto causó en los alumnos. La gran variedad de actividades que se llevaron a cabo, la motivación que mostraron los niños durante la realización de las mismas, el hilo conductor y los objetivos que perseguía dicho proyecto, han sido la fuente de inspiración que me ha guiado y orientado a la hora de realizar este trabajo.

“Volando voy con Willy Fog” es el proyecto que presento en este documento y que he elaborado inspirándome en el Proyecto de Centro y su temática. Uno de los objetivos principales de este proyecto es el de alcanzar los objetivos propuestos en el Proyecto de Centro y enriquecerlo desde el área de Educación Física.

He decidido realizar este proyecto para mostrar la relevancia que tiene nuestra asignatura y demostrar cómo desde ella podemos trabajar contenidos de distintos ámbitos, transmitir una serie de valores y dar a conocer algunos aspectos culturales, algo que considero esencial, pues hoy en día, a los centros educativos de nuestro país acude un gran número de alumnado con procedencia extranjera.

El proyecto que he elaborado se encuentra dentro de la Programación Didáctica de Aula para quinto curso de Educación Primaria y con él también pretendo erradicar las conductas de ocio sedentario y adaptarme a los cambios de la sociedad, pues como todos sabemos, los niños y niñas de hoy en día no suelen conocer juegos porque no suelen salir a la calle a jugar, prefieren pasar el tiempo viendo la televisión o jugando con videojuegos.

Teniendo en cuenta estos aspectos, he considerado que sería muy beneficioso trabajar los juegos tradicionales y los juegos del mundo, para que así los alumnos conozcan los juegos propios de su zona y de otras culturas. Pienso que si motivamos a los niños y niñas y les enseñamos otras formas de diversión más activas, podremos contribuir a que las personas incorporen la actividad física a su modo de vida, mejorando así su salud.

Mi estancia en el centro ha hecho que también me dé cuenta de que aunque estemos en el año 2019 y las cosas han cambiado mucho con respecto a mi etapa como alumna de Educación Primaria, sigue habiendo diferencias entre chicos y chicas, pues, por lo general, los chicos siguen siendo mucho más activos que las chicas a la hora de practicar deportes como el fútbol y el baloncesto fuera del horario escolar, y cuando estos deportes se trabajan en la escuela, la diferencia entre sexos es abismal. Por este motivo, he decidido introducir dentro del proyecto algunos deportes alternativos. Como asegura Contreras (2010), los juegos y deportes alternativos por sus características y con un adecuado tratamiento, podrían favorecer sentimientos de una competencia más igualitaria entre chicos y chicas, de una mayor justicia en la elección de los gustos por las actividades físico-deportivas a desarrollar, y una mayor participación de las chicas frente a las prácticas de los deportes convencionales, los cuales están más arraigados y estereotipados en la cultura de los varones.

Además de trabajar diferentes juegos y deportes, para enriquecer más este proyecto e introducir mejor a los alumnos en la temática del mismo, he decidido dar a conocer los orígenes de cada deporte y ambientar los espacios educativos en función del país en el que ha surgido cada uno de ellos.

Gracias a este trabajo podré mejorar mi labor como futura docente, ya que la realización del mismo me ayudará a adquirir las competencias generales requeridas para el título de Grado en Educación Primaria (Marbán, 2008). Algunas de las competencias que la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado me ayudará a adquirir son:

1. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
2. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
3. Fomentar la lectura y el comentario crítico de textos de los diversos dominios científicos y culturales contenidos en el currículo escolar.
4. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
5. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

6. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

7. Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

Por último, me gustaría destacar, que además de ayudarme a crecer profesionalmente, la realización de este trabajo también contribuirá a que mejore a nivel personal. Considero que con este Trabajo de Fin de Grado no sólo aprenderé cómo programar y llevar a cabo un proyecto dentro de la Programación Didáctica de Aula en Educación Física, sino que también aprenderé a trabajar en grupo, a reflexionar junto con los alumnos, a comportarme para ser un modelo a seguir y a transmitir una serie de valores, que harán que los ciudadanos del futuro puedan cambiar aquellos aspectos que hoy en día están empeorando el mundo en el que vivimos.

3. OBJETIVOS

El principal objetivo que persigue este trabajo es el de dar a conocer cómo desde la asignatura de Educación Física, nosotros los maestros, podemos *desarrollar un proyecto dentro de la Programación Didáctica de Aula para quinto curso de Educación Primaria que contribuya a enriquecer un Proyecto de Centro.*

Los objetivos específicos que pretendemos alcanzar en este trabajo son los siguientes:

- 1) Diseñar un Proyecto que nos permita trabajar los contenidos que forman parte de la asignatura de Educación Física y que a su vez esté muy relacionado con la temática que sigue el Proyecto de Centro.
- 2) Dar a conocer el carácter interdisciplinar que tiene la asignatura de Educación Física, mostrando cómo a través de los diferentes juegos y deportes se pueden establecer vínculos y trabajar los contenidos propios de otras materias.
- 3) Trabajar la interculturalidad mediante el estudio de los diferentes deportes y juegos del mundo y ambientando diferentes espacios.
- 4) Fomentar el aprendizaje significativo del alumnado a través del aprendizaje basado en proyectos y de una metodología que fomente la participación activa y la motivación de todo el alumnado.
- 5) Comprobar si el aprendizaje basado en proyectos es una metodología educativa válida y aplicable al área de Educación Física.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este capítulo se asentarán las bases de nuestro Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG). En él hablaremos de la programación en Educación Primaria y de uno de los aspectos que debemos tener en cuenta a la hora de programar, como es el aprendizaje competencial. En este epígrafe trataremos el concepto de competencias, así como la necesidad de aprender a través de las mismas para cumplir los objetivos actuales de la educación y la posible respuesta que pueden ofrecer las nuevas metodologías activas y participativas, como el trabajo por proyectos o la gamificación, para alcanzar dichos objetivos.

4.1. LA PROGRAMACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Al igual que los presentadores necesitan un guión, los albañiles un plano y los músicos una partitura, nosotros, los maestros, necesitamos una programación para ofrecer una educación de calidad. Si queremos que nuestra labor sea creativa y no ocurra de forma improvisada o rutinaria, debemos programar. Pero ¿Qué es programar? ¿Qué entendemos por programación didáctica?

Según Zabala (2010), desde el punto de vista didáctico, la programación es la ordenación de todo un sistema de actividades escolares con vistas a alcanzar los objetivos fijados. Para este autor es esencial que los docentes tengan un buen conocimiento del currículo y sepan contextualizar los elementos que en él aparecen en función del nivel de desarrollo de los alumnos, para que así éstos adquieran aprendizajes significativos.

Por otro lado, Sánchez (2003), nos dice que programar es un acto de reflexión y planificación a través del cual se transforman las intenciones educativas en propuestas didácticas concretas que nos permitan alcanzar los objetivos previstos en el currículo.

Dentro del área de Educación Física nos encontramos a autores como Viciano (2002), el cual define la planificación como “la función reflexiva del docente que consiste en organizar flexible y sistemáticamente los contenidos del currículo de Educación Física y la intervención docente, en función de los objetivos educativos, para prever justificadamente, un plan futuro de actuación eficaz” (p.23)

Teniendo en cuenta las palabras de estos autores, debemos saber que la programación en Educación Primaria debemos concretarla en 3 niveles de concreción.

Siguiendo el esquema de Contreras (2010), el primer nivel de concreción se corresponde con el currículum educativo que elabora el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, y que se plasma a través de los documentos legales; como son las leyes orgánicas, los reales decretos, los decretos y las órdenes. En la comunidad de Castilla y León, este primer nivel viene determinado por:

➤ Los documentos estatales:

-Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su nueva redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.

- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

➤ Los documentos autonómicos:

-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.

En el segundo nivel de concreción, los equipos docentes adecuan el primer nivel de concreción a los rasgos característicos de una situación educativa, que vienen determinados por un contexto socio-cultural, un tipo de centro y los rasgos y características peculiares de los alumnos.

El desarrollo de este nivel lo realiza el equipo docente y según los artículos 15, 16, 17 y 18 establecidos en el Decreto 26/2002, el documento general de centro es la Programación General Anual (PGA) y dentro de esta programación se incluyen el Proyecto Educativo de Centro (PEC), la Propuesta Curricular (PC) y las Programaciones Didácticas de Cuso (PDC).

El tercer nivel de concreción o desarrollo curricular guarda relación con la Programación Didáctica de Aula, a través de la cual, los maestros damos una respuesta educativa a los rasgos y características peculiares de los alumnos en grupo clase.

Según Bañuelos y Fernández (2003), la programación de aula ha de apasionar, emocionar realmente a los niños, respetar y responder a sus intereses y sus necesidades, también debe respetar de igual forma los ritmos individuales y de desarrollo evolutivo de los niños, partir de los conocimientos previos de éstos, estimular la autonomía, la acción, el pensamiento creativo, propiciar actividades que admitan una gran variedad de respuesta, favorecer las acciones individuales y los diferentes tipos de agrupaciones, ampliar los conocimientos, las experiencias, actitudes y los hábitos ya adquiridos. Dicha programación también debe ser fascinante para los maestros/as y responder por tanto a los intereses de éstos, ya que son quienes la diseñan y la llevan a la práctica.

Durante muchos años estos han sido los tres grandes niveles de concreción curricular, pero actualmente autores como Sánchez Bañuelos (2003) y la Orden de 13 de julio de 1994 que regula el procedimiento de diseño, desarrollo y aplicación de adaptaciones curriculares en los centros docentes de Educación Infantil, Primaria y Secundaria, consideran la existencia de un Cuarto Nivel de Concreción Curricular.

Este cuarto nivel se corresponde con la elaboración de las diferentes adaptaciones del currículo para el alumnado con algún tipo de discapacidad. Los responsables de desarrollar este cuarto nivel son los tutores/as, los maestros/as de Educación Especial y los Equipos de Orientación Educativa o Multifuncionales.

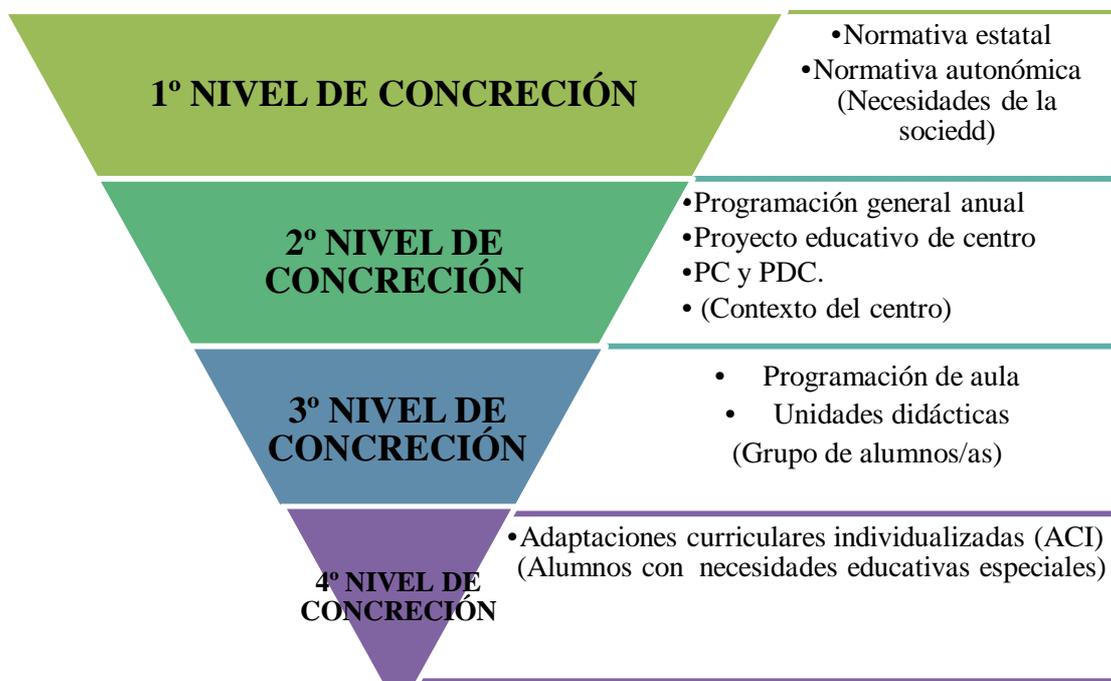


Figura 1. Los niveles de concreción curricular y los documentos que incluyen. Fuente: Elaboración propia

Todos estos aspectos se tendrán muy en cuenta a la hora de realizar este TFG, pues en el presente documento presentaremos el desarrollo de un proyecto que se encuentra dentro de la Programación Didáctica de Aula para quinto curso de Educación Primaria y que contribuirá a enriquecer un Proyecto de Centro.

En primer lugar, nos centraremos en el segundo nivel de concreción curricular, realizando una programación didáctica para quinto curso de Educación Primaria. Asimismo, también nos centraremos en el tercer nivel de concreción curricular para concretar esa programación y elaborar una Programación Didáctica de Aula adaptada a los rasgos y características de los alumnos que forman parte de nuestra aula.

4.2. APRENDIZAJE COMPETENCIAL

Uno de los aspectos que hemos tenido muy en cuenta a la hora de programar ha sido el aprendizaje competencial, ya que las competencias clave son uno de los elementos principales que nos han llegado desde Europa, y a día de hoy, podemos decir que estas competencias también son uno de los aspectos fundamentales del enfoque curricular de nuestro Sistema Educativo.

Así mismo, en este apartado hablaremos del origen de las competencias y explicaremos que son las competencias clave, que tipo de competencias hay, qué es y cómo debe ser el aprendizaje competencial y que implica este tipo de aprendizaje. También hablaremos de la relación que existe entre las competencias clave y las inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner.

4.2.1. Origen de las competencias clave

Como ya hemos comentado, el enfoque curricular del aprendizaje por competencias tiene su origen en Europa, en la Recomendación 2006/962/C del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Estas competencias no surgieron en el sistema educativo español ni son una novedad de la LOMCE (1990) ni de la LOE (2006), aunque esta última fue la primera ley orgánica que incorporó este elemento.

García (2017) asegura que este enfoque surge en el contexto de los nuevos retos que la globalización plantea a la Unión Europea, que hace que cada ciudadano requiera una amplia gama de competencias para adaptarse de modo flexible a un mundo que está cambiando con rapidez y muestra múltiples interconexiones.

En otras palabras, podemos decir que estas competencias surgen de la innovación educativa y de la búsqueda de alternativas pedagógicas con las que responder a una nueva realidad caracterizada por el fenómeno de la globalización, los cambios socioculturales y económicos y la influencia de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Actualmente, las Competencias clave son una realidad presente en los currículos educativos y apuestan por la acción, por el saber hacer y por el cambio educativo hacia la acción.

4.2.2. Definición y tipos de competencias clave

Tal y como establece el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, las competencias suponen una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales.

El artículo 2 de este Real Decreto define las competencias como las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. (p.19351)

Siguiendo este Real Decreto 126/2014, las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo.

En el artículo 2.2.del Real Decreto 126/2014 se establecen siete competencias clave, las cuales serán esenciales para alcanzar el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación. Estas competencias son las siguientes:



Ilustración 1. Las 7 competencias clave. Fuente: Google imágenes.

Seguidamente, comentaremos las características de estas competencias teniendo en cuenta 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 bachillerato.

1. Competencia en comunicación lingüística. Hace referencia a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con los otros de forma oral o escrita.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La primera hace referencia a las capacidades necesarias para aplicar el razonamiento matemático y resolver cuestiones de la vida cotidiana. La segunda se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea.

3. Competencia digital. Se refiere al uso crítico y seguro de las TIC para obtener, analizar, comprender, producir e intercambiar información.

4. Aprender a aprender. Permiten que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él.

5. Competencias sociales y cívicas. Se refieren a las capacidades necesarias para relacionarse con las personas y participar de manera democrática, activa y participativa en la vida social y cívica.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Hace referencia a las habilidades que son necesarias para transformar las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.

7. Conciencia cultural y expresiones culturales. Implica la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

4.2.3. Relación entre las competencias y la teoría de las inteligencias múltiples

La Teoría de las Inteligencias Múltiples fue ideada por Howard Gardner, un psicólogo estadounidense que quiso hacer frente al paradigma de una inteligencia única. Para Gardner la inteligencia académica (la obtención de titulaciones y méritos educativos; el expediente académico) no es un factor decisivo para conocer la inteligencia de una persona.

Este autor, en contra de los test tradicionales (y que a día de hoy se siguen empleando en las evaluaciones individualizadas de 3º y 6º) empleados para determinar el coeficiente intelectual de las personas donde solo se valoraban las inteligencias lógico matemáticas y lingüísticas, aseguró que existen diferentes tipos de inteligencias y que los niños se diferencian en la intensidad de éstas y en la forma en que recurren a ellas y las combinan, para llevar a cabo diferentes labores, solucionar problemas y progresar en distintos ámbitos.

Según Gardner, son muchas las personas que pese a obtener muy buenas calificaciones académicas, presentan problemas a la hora de hacer frente a otras facetas de su vida, y al contrario, durante mucho tiempo ha habido alumnos que no han tenido un buen rendimiento escolar y años después, en su etapa profesional, han sido grandes empresarios, importantes artistas, deportistas de élite, etc. Howard Gardner (2011), nos dice que en la mayoría de las escuelas se organizan de un modo uniforme. Se enseñan y evalúan las mismas materias de formas muy similares, a todos los estudiantes por igual, porque parece justo poder tratar a todos los estudiantes como si fueran iguales, pero la realidad es que no lo son. Gardner asegura que es importante que los maestros conozcan a sus alumnos e identifiquen cuáles son las inteligencias en las que cada uno de ellos destaca, para explotarlas y enseñar a los niños cómo ellos mismos pueden desarrollarlas.

En este apartado hablamos de la teoría de Howard Gardner porque las inteligencias que este autor propone están muy relacionadas con las competencias clave, pues ambas permiten que los alumnos sean conscientes de sus posibilidades, de los ámbitos en los que destacan y de sus talentos; algo esencial, pues como bien establece el preámbulo I de la LOMCE (2013), “todas las personas jóvenes tienen talento y sus talentos son lo más valioso que tenemos como país.” (p.97858)

El trabajo por inteligencias y competencias permite que los alumnos desarrollen su propio talento y puedan integrarse y desenvolverse con soltura y autonomía en la compleja sociedad actual. Es decir, posibilita que el alumno pueda alcanzar ese desarrollo integral.

Para Alart (2015) cada inteligencia tiene su correspondiente competencia para desarrollar (ver Tabla1)

Tabla 1. Relación entre las competencias clave y las inteligencias múltiples.

COMPETENCIAS CLAVE	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES
Competencia en comunicación lingüística	Inteligencia lingüística
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	Inteligencia lógico-matemática Inteligencia naturalista
Competencia digital	Inteligencia lingüística Inteligencia visual-espacial Inteligencia lógico-matemática
Aprender a aprender	Inteligencia interpersonal Inteligencia intrapersonal
Competencias sociales y cívicas	Inteligencia interpersonal
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Inteligencia intrapersonal
Conciencia cultural y expresiones culturales	Inteligencia visual-espacial Inteligencia musical Inteligencia cinético-corporal

Tras observar las relaciones que existen entre las competencias clave y las inteligencias múltiples, podemos decir que en las clases de Educación Física trabajamos estas competencias e inteligencias. Por ejemplo, cuando creamos las asambleas, planteamos retos para que los alumnos dialoguen o mandamos buscar información, recogerla en un cuaderno y explicarla, estamos trabajando la inteligencia lingüística y la competencia en comunicación lingüística.

4.2.4. La enseñanza tradicional versus enseñanza activa

Una vez que conocemos el concepto de competencia y sabemos cuáles son los tipos de competencias que se deben trabajar en Educación Primaria para alcanzar los objetivos actuales que se plantea el sistema educativo, nos planteamos las siguientes preguntas: ¿La enseñanza tradicional es adecuada para que los alumnos aprendan por competencias? ¿Los métodos tradicionales de enseñanza pueden cumplir los objetivos marcados por las competencias clave?

Tal y como asegura Marqués (2011), a principios del siglo XX, algunos autores como Dewey, Freinet y Montessori defendieron la necesidad de realizar un cambio en la concepción de enseñanza, ya que pensaban que la enseñanza tradicional no daba una respuesta ajustada a los cambios sociales y no garantizaba el desarrollo integral de los niños y niñas.

Según Zabala (2010), la escuela tradicional engloba entre sus características principales la importancia de la memorización, del libro de texto, de la disciplina...frente a las características de la escuela innovadora, la cual se fundamenta en la comprensión de conocimientos, el razonamiento y autonomía del alumno.

Son muchas las diferencias que hay entre la enseñanza tradicional y la enseñanza activa. A modo de resumen, en la Tabla 2 se recogen algunas de estas diferencias y las características más destacadas de cada modelo de enseñanza.

Tabla 2. Características principales de los modelos de enseñanza tradicional y activa

	TRADICIONAL	ACTIVA
Papel del alumno	Pasivo	Activo
Papel del maestro	Instructor	Facilitador de aprendizajes
Técnicas empleadas	Técnica expositiva	Variedad de técnicas
Contenidos a trabajar	Conceptuales	Conceptuales, actitudinales y procedimentales
Objetivos	Adquisición de conceptos	Adquisición de habilidades y destrezas.

Teniendo en cuenta las características de ambos modelos educativos y los aspectos tratados en apartados anteriores, podemos dar respuesta a las preguntas planteadas al comienzo de este capítulo y asegurar que la enseñanza tradicional no es la más adecuada a la hora de trabajar por competencias, ya que el trabajo por competencias implica la acción por parte del alumno.

Los métodos tradicionales sólo aseguran la adquisición de determinados conocimientos (saber), pero se olvidan de las actitudes (saber ser) y procedimientos (saber hacer) que implica el trabajo por competencias.

4.2.5. ¿Cómo debe ser el aprendizaje por competencias?

Álvarez, Pérez y Suárez (2008) aseguran que el aprendizaje por competencias se desvincula de la repetición memorística y la reiteración de tareas y se basa en la adquisición de conocimientos, de actitudes y procedimientos.

Aunque no existe una única opinión acerca de cómo debe ser el aprendizaje por competencias, la gran mayoría de los autores coinciden al afirmar que este tipo de aprendizaje debe ser funcional y significativo. Debe ser un aprendizaje que parta de los conocimientos previos para favorecer un desarrollo cognitivo que afecte a todos los recursos, conocimientos, procedimientos y actitudes. El aprendizaje por competencias debe preparar a los individuos para enfrentarse a la vida diaria, enseñándoles a dar respuesta a las situaciones y conflictos de la vida real.

Siguiendo lo establecido en el Real Decreto 126/2014, el aprendizaje por competencias también debe favorecer los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el concepto se aprende de forma conjunta al procedimiento de aprender dicho concepto.

Según este Real Decreto 126/2014, para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo. El rol del docente será fundamental, pues éste deberá ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas, la aplicación de los conocimientos aprendidos y la promoción de la actividad de los estudiantes.

Para García (2017), las competencias se contemplan como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal (en la escuela a través del currículum), como en los contextos educativos no formales (en la educación para el tiempo libre), y en contextos educativos informales.

Por último nos gustaría hacer hincapié en la idea de que el aprendizaje por competencias debe centrarse en las metodologías que permitan trabajar dichas competencias.

4.3. METODOLOGÍAS ACTIVAS Y PARTICIPATIVAS

Teniendo muy en cuenta los aspectos tratados en el capítulo anterior, podemos asegurar que no existe una única metodología válida para enseñar por competencias, pero a día de hoy, sabemos que los métodos tradicionales en los que el maestro lleva a cabo una clase magistral donde explica una serie de contenidos y los alumnos permanecen inactivos escuchándole, no son los más adecuados si nuestro objetivo es que nuestros alumnos adquieran las diferentes competencias.

La sociedad del siglo XXI está cambiando y, por tanto, la escuela no puede apoyarse en los mismos principios educativos que se usaban en el siglo XIX. La escuela, y los docentes, deben cambiar para adaptarse y dar respuesta a la sociedad actual.

Los maestros también debemos de desarrollar una serie de competencias docentes para que nuestros alumnos aprendan competencialmente y sepan aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Las actuales corrientes pedagógicas aseguran que la técnica expositiva y la clase magistral sirven para aprender competencias, pero únicamente de carácter conceptual o académico. Sin embargo, es esencial que los maestros atendamos a todas las dimensiones de las competencias, debemos aprender y enseñar actitudes y procedimientos, no solo contenidos.

A lo largo de los años, han sido muchos los autores que han buscado métodos reaccionarios a lo tradicional, tratando de superar el sistema anterior y cumplir los objetivos de las competencias, proponiendo unos métodos alternativos, como son las metodologías activas y participativas.

4.3.1. Definición y características de metodologías activas y participativas

Fortea (2009) define la metodología didáctica como el conjunto de estrategias de enseñanza con base científica que el docente propone en su aula para que los estudiantes adquieran determinados aprendizajes.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje podemos encontrar diversos modelos educativos, desde enfoques más instructivos centrados en el profesorado y la enseñanza y donde se promueve un aprendizaje memorístico, a modelos educativos más participativos centrados en el alumno y su papel activo durante el proceso de aprendizaje.

Las metodologías activas y participativas, son aquellos modelos educativos que se centran en el alumno, convirtiéndole en el protagonista de su propio aprendizaje. Como bien asegura Fernández (2006), las metodologías activas son aquellas en las que el alumnado tiene alto grado de participación y la responsabilidad del aprendizaje depende directamente de su actividad, implicación y compromiso.

Siguiendo a Ridao (2017), las principales características de las metodologías activas y participativas aparecen en la Figura 2.

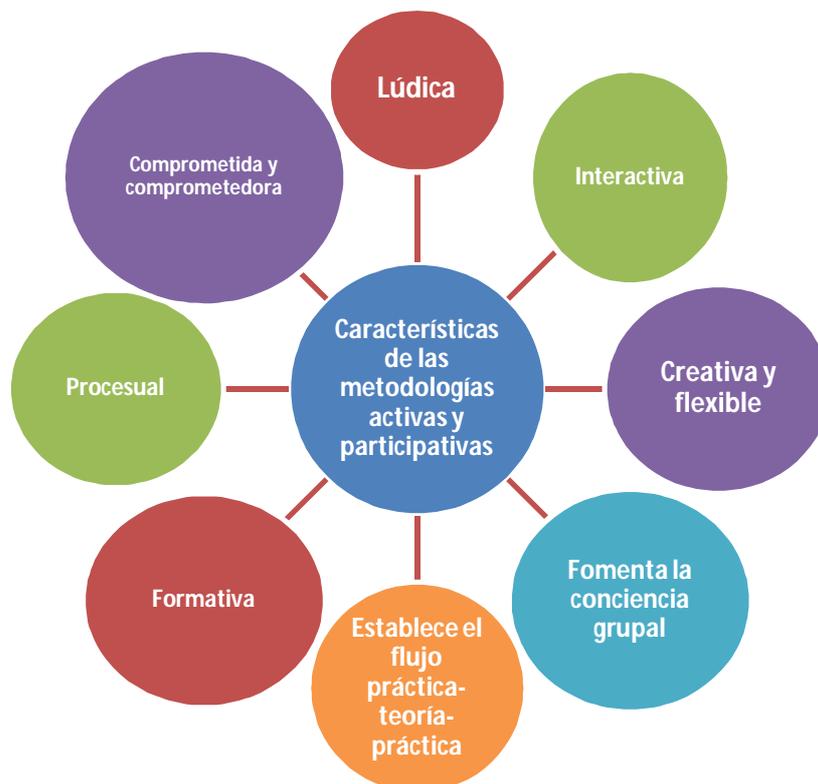


Figura 2. Características de las metodologías activas y participativas. Fuente: Elaboración propia.

1. Lúdica: Las metodologías activas utilizan el juego como recurso para impulsar el aprendizaje de los niños y niñas. En este tipo de métodos, el juego es uno de los elementos más importantes para la formación íntegra de los niños, ya que su carácter formativo, les permite adquirir nuevos conocimientos y desarrollar habilidades personales, sociales, afectivas, psicomotrices y cognitivas.

2. Interactiva: Este tipo de metodologías promueven el contacto, el diálogo y la discusión de los alumnos con el objetivo de que éstos confronten ideas, creencias, mitos y estereotipos en un ambiente de tolerancia y respeto.

3. Creativa y flexible: Las metodologías activas y participativas no son modelos rígidos, estáticos y autoritarios. Aunque estos modelos tienen unos objetivos establecidos, aceptan la idea de que dichos objetivos pueden alcanzarse de formas diferentes.

4. Fomenta la conciencia grupal: Estas metodologías promueven y favorecen las relaciones entre los alumnos, fomentando la solidaridad, el respeto, la tolerancia y el sentimiento de pertenencia a un grupo.

5. Establece el flujo práctica-teoría-práctica: Estas metodologías hacen que los alumnos reflexionen sobre la realidad cotidiana de forma individual y colectiva.

6. Formativa: Las nuevas metodologías promueven el pensamiento crítico, el razonamiento, la conciencia de sí mismo y de su entorno, la escucha atenta, tolerante y respetuosa, el diálogo y el debate.

7. Procesual: Al igual que los métodos tradicionales, se brinda importancia a los contenidos, pero se prioriza aún más el proceso por medio del cual los alumnos desarrollan todas sus potencialidades.

8. Comprometida y comprometedora: Para Ridaó (2017), estas metodologías se fundamentan en el compromiso de la transformación cultural, lo que promueve el compromiso de los participantes con el proceso y lo que se derive de él.

4.3.2. Clasificación de metodologías activas y participativas

La clasificación de las metodologías activas no es una tarea fácil, pues no existe una única forma de agrupar el repertorio tan amplio que existe de métodos activos. En este TFG seguiremos la propuesta de Fernández (2006) para citar y explicar brevemente las diferentes metodologías activas (ver Tabla 3).

Tabla 3. Clasificación de metodologías activas y participativas siguiendo a Fernández (2006)

Aprendizaje cooperativo	“Estrategias de enseñanza en las que los estudiantes trabajan divididos en pequeños grupos en actividades de aprendizaje y son evaluados según la productividad del grupo”(p.45)
Aprendizaje basado en proyectos	“Estrategia en la que el producto del proceso de aprendizaje es un proyecto o programa de intervención profesional, en torno al cual se articulan todas las actividades formativas” (p.46).
Contrato de aprendizaje	“Un acuerdo que obliga a dos o más personas o partes” (p.47).
Aprendizaje basado en problemas	“Estrategia en la que los estudiantes aprenden en pequeños grupos, partiendo de un problema, a buscar la información que necesita para comprender el problema y obtener una solución, bajo la supervisión de un tutor” (p.48).
Exposición/ lección magistral	“Presentar de manera organizada información (profesor-alumnos; alumnos-alumnos)” (p.49).
Estudio de casos	“Es una técnica en la que los alumnos analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de llegar a una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces” (p.49).
Simulación y juego	“Marco donde aprender de manera interactiva por medio de la experiencia viva, afrontar situaciones que quizá no están preparados para superar en la vida real, expresar sus sentimientos respecto al aprendizaje y experimentar con nuevas vías y procedimientos” (p.50).

Tras analizar y explicar brevemente los diferentes tipos de metodologías activas y participativas, en este trabajo nos centraremos en el aprendizaje basado en proyectos y en la gamificación.

4.3.3. Aprendizaje Basado en Proyectos

Dentro de las metodologías activas comentadas en el apartado anterior, nos vamos a centrar fundamentalmente en el aprendizaje basado en proyectos, ya que posteriormente, en este TFG, desarrollaremos un proyecto dentro de una Programación Didáctica de Aula.

Tal y como establece el Anexo 1-A del Decreto 26/2016, el trabajo por proyectos es especialmente relevante para el aprendizaje por competencias, se basa en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en él la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el

que se integran varias áreas o materias: los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, los elementos que integran las distintas competencias.

Trujillo (2012) nos dice que el aprendizaje basado en proyectos surge a finales del siglo XIX en Estados Unidos de un movimiento educativo progresista. Fue Kilpatrick quien en 1918 dio origen al concepto en su artículo "The Project Method". Según Zabala (2010), los proyectos de trabajo favorecen el aprendizaje cooperativo. Se trata de crear situaciones de trabajo en las que los alumnos puedan, a partir de un planteamiento inicial, relacionado con sus conocimientos previos, buscar información, seleccionarla, comprenderla, relacionarla a través de diferentes situaciones, para después convertirla en conocimiento.

Según Escamilla (2009, citado por García, 2013) los principios pedagógicos que sustentan esta metodología son los siguientes:

1. *Principio de actividad.* Este principio asegura que los alumnos aprenden a través de la experimentación y de las acciones que llevan a cabo sobre los objetos ya que es así como crean sus primeras estructuras de conocimiento. Por este motivo, los proyectos deben proponer actividades que favorezcan y permitan el aprender haciendo.
2. *Principio de interacción con el medio.* El alumno va descubriendo y comprendiendo el mundo que le rodea a través de las interacciones que establece con él; por ello, los proyectos deben permitir y facilitar la interacción con el medio.
3. *Principio de interés.* A la hora de trabajar por proyectos los docentes deben despertar el interés en los alumnos, es importante que los maestros conozcan los intereses de los niños y niñas, sus gustos...para así motivarlos.
4. *Principio de juego.* El juego es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades del niño. Es un recurso que el niño utiliza espontáneamente para hacer aprendizajes significativos, ya que para él constituye una actividad relajada, que realiza por mero placer y sin ninguna finalidad concreta, jugar es un fin en sí mismo.
5. *Principio de creatividad expresiva.* Los proyectos son una herramienta muy importante para desarrollar la capacidad creativa de los alumnos; algo esencial, pues la sociedad actual necesita ciudadanos que sean creativos.
6. *Principio de inclusión.* Los proyectos deben favorecer el respeto por las diferencias ofreciendo una educación inclusiva y de calidad.
7. *Principio de investigación.* Los alumnos se plantean multitud de preguntas y quieren dar respuesta a todos sus interrogantes, esto genera en ellos un interés por el tema que les lleva a investigar y a buscar información en distintos medios.

A la hora de diseñar cualquier proyecto deberemos tener en cuenta diferentes fases para su realización, siguiendo a Díez (1996) las fases que debe tener un proyecto y que se ajustan a los principios pedagógicos aparecen en la Tabla 4.

Tabla 4. Fases de un proyecto siguiendo a Díez (1996)

FASE 1	Elección del tema de estudio	La elección del tema de estudio responderá verdaderamente a los intereses de los alumnos. Serán los propios alumnos los que democráticamente elijan el tema que se va a estudiar. Según Vergara (2015), la elección del tema puede surgir por interés espontáneo de los alumnos, por un suceso del centro, por actividades que ya están programadas en el centro (esta permite planificarlo con antelación), por un encargo hecho a un grupo de una actividad del centro, por una propuesta comunitaria y por una acción provocada por el mismo maestro.
FASE 2	¿Qué sabemos y qué queremos saber?	Se trata de conocer las ideas previas de los alumnos, y por lo tanto, el punto de partida. También se establecerán las metas, pues no se puede iniciar un proyecto sin tener unos objetivos claros o definidos. Es el momento de formular propuestas.
FASE 3	Comunicación de ideas previas y contraste con ellas	Esta comunicación se producirá mediante la interacción entre iguales.
FASE 4	Búsqueda de las fuentes de comunicación	Se deben buscar respuestas a las preguntas formuladas mediante diferentes tipos de recursos y fuentes.
FASE 5	Organización del trabajo	Es esencial programar de forma secuenciada las tareas concretas, fijar los objetivos, organizar los espacios y recursos y distribuir los tiempos.
FASE 6	Realización de actividades	Se llevarán a cabo todas y cada una de las actividades propuestas asegurando la participación activa de todos los alumnos y garantizando la igualdad de oportunidades.
FASE 7	Elaboración de un dossier	Supone la realización de un informe que recoja todo lo realizado. Es una memoria del trabajo ejecutado.
FASE 8	Evaluación de lo realizado	Se evaluará el proyecto tanto desde la perspectiva de enseñanza como desde la perspectiva de aprendizaje. La evaluación será necesaria para tomar conciencia de lo que se ha trabajado. Para conocer qué propuestas se han llevado a cabo y en definitiva, para valorar lo que se ha aprendido.

Para Pérez (2013), los elementos que componen la programación de un proyecto son los mismos que conforma una unidad didáctica, dichos elementos son: justificación el tema, objetivos y contenidos por áreas, competencias, principios psicopedagógicos, recursos, actividades, medidas de atención a la diversidad y bibliografía.

Las diferencias entre un proyecto y una programación convencional, según Trueba (1999), está en que los temas parten de los alumnos y no vienen dados desde fuera, se tiene en cuenta lo que saben los niños y lo que quieren saber, el diseño de la programación es abierto para que se adapte a la evolución de los acontecimientos, los tiempos previstos tienen que ser flexibles y aproximados, los errores son valorados como algo positivo y necesario para el aprendizaje, el proyecto es el fin en sí mismo y no para forzar contenidos, de tal manera que la interrelación entre áreas se da de manera natural y se enfatiza sobre los procesos y no sobre los resultados, de ahí que, la evaluación se de de manera procesual al inicio, durante y al terminar el proyecto.

4.3.4. Gamificación

Para enriquecer nuestro proyecto, introducir a los alumnos en la temática del mismo y motivarles utilizaremos el método de la gamificación.

Según afirma Marín (2015), la gamificación educativa es una estrategia de aprendizaje basada en el empleo del juego en situaciones no lúdicas, con el fin de desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje que resulten efectivos, motivando e involucrando así al alumnado, enriqueciendo la relación entre el maestro y los alumnos y favoreciendo el clima del aula.

El uso de la gamificación en el ámbito educativo, según Kapp (2012) debe tener en cuenta las mecánicas y dinámicas del juego y la estética. En este apartado nos centraremos en este último elemento, pues es uno de los aspectos que hemos tenido muy en cuenta a la hora de programar nuestro proyecto, ya que durante la realización del mismo ambientaremos y decoraremos los diferentes espacios educativos inspirándonos en una agencia de viajes y en algunos países del mundo.

Hemos decidido prestar especial atención a la estética porque creemos que todos aquellos elementos estéticos que despierten los sentidos de los jugadores harán que el proyecto sea más atractivo.

Creemos que es importante que desde la primera toma de contacto, los niños se sientan enganchados y atraídos con la temática para conseguir así un alto grado de involucración por parte de los alumnos.

5. DISEÑO

Este capítulo es uno de los apartados más importantes de este trabajo. En él, los contenidos teóricos desarrollados en los apartados anteriores cobrarán sentido, ya que mostraremos un ejemplo en el que se puede observar cómo efectivamente, desde la práctica educativa de la asignatura de Educación Física, podemos dar sentido y enriquecer un Proyecto de Centro.

Este apartado queda dividido en dos partes diferenciadas: (1) la primera parte corresponde a la propuesta de intervención. En este sentido se diseña una Programación Didáctica de Aula de Educación Física dirigida a los alumnos del quinto curso de Educación Primaria. Dentro de esta programación de Educación Física desarrollamos el proyecto denominado “Volando voy con Willy Fog”, que está directamente relacionado con el Proyecto de Centro titulado “La vuelta al mundo en 80 días”. (2) En la segunda parte tendrá lugar la exposición de una de las unidades didácticas que forman parte de la Programación Didáctica de Aula. En concreto, se expone la unidad didáctica “Descubriendo los secretos de las ciudades italianas”, la cual está ambientada en el proyecto “Volando voy con Willy Fog”.

5.1. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE AULA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA 5º CURSO

En este apartado daremos a conocer el hilo conductor y las ideas principales que configuran nuestra Programación Didáctica de Aula, así como el Proyecto “Volando voy con Willy Fog” que desarrollamos desde Educación Física. A través de este proyecto no sólo trabajaremos los contenidos propios de esta asignatura, sino que también abordaremos otros contenidos como la educación en valores, la interculturalidad o el fomento a la lectura.

5.1.1. Introducción, justificación e ideas principales de la propuesta

Teniendo en cuenta que el centro educativo está desarrollando el proyecto denominado “La vuelta al mundo en 80 días”, y que es un colegio que cuenta, al igual que otros muchos, con un número elevado de alumnado de procedencia extranjera, hemos considerado necesario que la diversidad cultural se convierta en un eje vertebrador de las programaciones didácticas.

Por este motivo, hemos decidido crear, desde el segundo nivel de concreción curricular, una Programación Didáctica para los alumnos de quinto curso de primaria y después concretarla a través del tercer nivel de concreción curricular elaborando una Programación Didáctica de Aula que permita dar una respuesta educativa a los rasgos y características peculiares de los alumnos que forman parte de nuestro grupo clase.

Nuestra programación didáctica de aula reforzará y enriquecerá el proyecto del centro, permitiendo que los alumnos, desde la asignatura de Educación Física, conozcan, respeten y valoren diversos aspectos culturales.

Esta programación didáctica de aula integra 12 unidades didácticas. Todas estas unidades didácticas se desarrollarán y ambientarán en torno a un eje común, el proyecto “Volando Voy con Willy Fog”, donde se dará la posibilidad a los alumnos de imaginar y sentir que están en diferentes países del mundo, conociendo parte de su cultura, juegos y deportes.

Durante la puesta en práctica de esta programación didáctica utilizaremos como recurso la ambientación, pues la sala de usos múltiples se convertirá en una agencia de viajes. Esta sala será el punto de encuentro antes de comenzar cada unidad, y en ella, los alumnos recibirán un billete de avión con el destino al que van a viajar. En el anexo I puede verse un ejemplo del tipo de billete de avión que utilizaremos al inicio de cada unidad.

Antes de comenzar esta programación, repartiré a los alumnos un cuaderno en el que tendrán que pegar cada billete de avión y anotar el nombre y los juegos del país que se va a trabajar. Los alumnos también anotarán las reflexiones, actividades preferidas y aquellos aspectos que les hayan llamado la atención de cada unidad. Este cuaderno, será para nosotros, los maestros, un instrumento muy valioso a la hora de evaluar la implicación, el trabajo y las impresiones que los alumnos han tenido a lo largo de las unidades didácticas y durante el desarrollo de toda la programación.

La primera unidad didáctica que se llevará a cabo es la de los juegos tradicionales propios de España, pues considero que es esencial que los alumnos conozcan, respeten y disfruten realizando los juegos propios de su zona y país antes de conocer y practicar juegos de otras culturas. Pienso que es esencial introducir contenidos referentes a los diversos rasgos culturales característicos de distintos países, pero sin olvidar nunca nuestra propia cultura.

Teniendo en cuenta que en 5º y 6º de Primaria, el eje vertebrador de nuestras programaciones didácticas es el bloque 4 de juegos y actividades deportivas, en el resto de unidades didácticas se trabajarán los deportes y juegos procedentes de distintos países. Primero viajaremos por Europa y después nos desplazaremos a otros continentes como Asia, África y América.

Los deportes y países que se estudiarán en cada una de las unidades didácticas son los siguientes: (1) Juegos tradicionales de España, (2) Parkour en Francia, (3) Orientación en Italia, (4) Acroport en Grecia, (5) Teatro de Sombras en China, (6) Bádminton en India, (7) Combas en Egipto, (8) Zancos en Argelia, (9) Musical el Rey León y Tanzania, (10) Retos cooperativos en Brasil, (11) Últimate en California, (12) Juegos del mundo de los países estudiados.

La idea es que al comienzo de cada unidad, los alumnos busquen en casa, junto a sus familias, los juegos típicos del país que se va a estudiar y los anoten en su cuaderno. Cada día será un grupo de alumnos el que exponga oralmente los juegos que han encontrado, contribuyendo de esta forma, a la competencia en Comunicación Lingüística y al elemento transversal de expresión oral y escrita.

Al finalizar cada unidad, todo el alumnado votará por el juego que considera que le resultará más divertido a la hora de realizarlo. Con toda la información expuesta por los alumnos, iremos creando una base de datos que se cerrará cuando hayamos recorrido todos los países a los que hemos viajado.

La última unidad didáctica que cerrará las puertas de esta programación será la unidad titulada “Juegos del mundo”, y en ella se realizarán los juegos de los países que hemos trabajado a lo largo de todo el curso escolar y que los alumnos han ido votando y eligiendo en cada unidad.

Las unidades didácticas que forman parte de esta programación nos permitirán trabajar todos y cada uno de los bloques de contenidos de la asignatura de Educación Física que aparecen en el Decreto 26/2016, especialmente el Bloque 4 de juegos y actividades deportivas. Pero además de trabajar los contenidos propios de Educación Física, a través de esta programación también trabajaremos los siguientes elementos transversales establecidos en el artículo 10 del Real Decreto 126/2014: (1) comprensión lectora, (2) expresión oral y escrita, (3) comunicación audiovisual, (4) Tecnologías de la Información y la Comunicación, (5) emprendimiento y (6) educación cívica y constitucional. La medida en la que estos elementos serán trabajados puede observarse en el Anexo II.

Así mismo, todas las unidades didácticas desarrollarán las competencias que establece el RD126/2014: la comunicación lingüística, la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y la conciencia y expresiones culturales. En el desarrollo de cada una de las unidades didácticas que en este documento se presentan se explica de qué manera se trabajan cada una de las competencias.

5.1.2. Características de los alumnos

Esta Programación Didáctica de Aula va dirigida a un grupo de 20 alumnos que se encuentra en 5º de Primaria. Este grupo es muy participativo, todos los niños vienen con muchas ganas a las clases de Educación Física. Son niños que suelen cumplir las normas de los juegos, aunque en algunas ocasiones, alguno de ellos se frustra cuando no gana o no le sale la actividad como pensaba y se enfada.

En esta clase podemos observar que todos los alumnos se llevan muy bien entre ellos; aunque a la hora de establecer grupos, algunos niños muestran tener preferencia por juntarse con algún compañero en concreto, pero no hay una presencia clara de líderes y podemos asegurar que el grupo está muy unido. La mayoría de los niños se conocen y llevan siendo compañeros desde que cursaban el segundo ciclo de Educación Infantil.

Los alumnos de esta etapa educativa se encuentran, según Piaget (1981), en el periodo de las operaciones concretas, y por lo tanto, son capaces de generalizar los aprendizajes adquiridos y relacionados con situaciones ajenas a su realidad. Estos alumnos tienen una mayor capacidad de atención, dominan perfectamente el lenguaje verbal, lo que les permite organizar adecuadamente el pensamiento mediante sus funciones de comunicación y representación y son capaces de reflexionar sobre su propia actividad y asimilar los nuevos contenidos que van adquiriendo.

Tal y como establece Pueyo (2009), estos niños poseen un mayor control de las emociones y van diferenciándose en sus intereses, necesidades y gustos personales. Aunque en esta etapa desaparecen los miedos infantiles, aparecen otras preocupaciones, pues el miedo al ridículo se acentúa y son muchos los alumnos que empiezan a perder la motivación por la actividad física mostrando inseguridad en cuanto a su capacidad para realizar actividades delante de los demás. Por lo general se sienten inseguros con los compañeros del sexo opuesto, sobre todo en parejas o pequeños grupos.

Podemos decir que los alumnos de esta clase tienen una imagen clara y definida de sí mismos, ya conocen su identidad sexual y saben qué se les da bien y en qué presentan una mayor dificultad. Estos alumnos se interesan cada vez más en pasar el tiempo con amigos. Niños y niñas juegan juntos, aunque en muchas ocasiones los alumnos muestran tener preferencias por jugar con compañeros del mismo sexo, pues siempre que dejamos libertad para que los niños se agrupen, los alumnos se juntan estableciendo diferencias entre sexos.

En este sentido, en la presente programación daremos a conocer diferentes deportes alternativos para motivar a todo el alumnado y favorecer el desarrollo de la coeducación y la igualdad, pues como ya he comentado en apartados anteriores, según Contreras (1998), los juegos y deportes alternativos, debido a sus características particulares y con un adecuado tratamiento, podrían favorecer sentimientos de una competencia más igualitaria entre chicos y chicas, de una mayor justicia en la elección de los gustos por las actividades físico-deportivas a desarrollar, y una mayor participación de las chicas frente a las prácticas de los deportes convencionales, los cuales están más arraigados y estereotipados en la cultura de los varones.

Siguiendo las palabras de Picq y Vayer (1985), los alumnos de esta etapa educativa ya tienen una maduración casi definitiva del sistema nervioso central que les permite perfeccionar sus acciones motrices gracias a una mejor explotación cognoscitiva de su experiencia activa. Estos alumnos poseen un alto grado de autonomía, realizan movimientos mejores, más efectivos y más rápidos y logran una mejor organización y estructuración espacio-temporal.

Nos encontraríamos en la Fase III establecida por Sánchez Bañuelos (1986), y por lo tanto, a lo largo de esta programación trabajaremos las habilidades motrices específicas a través de una serie de juegos y deportes que permitirán que los alumnos sigan mejorando y progresando en su desarrollo psicomotor.

Por último, nos gustaría destacar que en esta aula hay dos alumnos que presentan necesidades educativas especiales; uno de ellos tiene microcefalia, una anomalía consistente en un desarrollo insuficiente del cráneo. Este defecto congénito hace que el alumno tenga una leve discapacidad intelectual, problemas de habla y de movimiento. Aun así, este niño ha estado siempre muy estimulado y en las clases de educación física no necesita ningún tipo de adaptación. Sí que es verdad que en alguna ocasión no entiende la explicación de algún juego y tenemos que repetirle lo que tiene que hacer, pero rápidamente nos entiende y realiza las sesiones con total normalidad. Otra de las alumnas que presenta necesidades educativas especiales está aún sin diagnosticar. Los especialistas no saben muy bien qué es lo que le pasa, pero es una niña que presenta leves problemas motrices y de habla y un retraso en el desarrollo; en muchas ocasiones actúa como lo haría un niño de 6 años de edad.

Pese a presentar estas dificultades, ambos alumnos siguen a la perfección las sesiones de Educación Física y guardan muy buena relación con el resto de compañeros de la clase.

5.1.3. Objetivos de la Programación Didáctica de Aula de Educación Física para 5º curso

El Real Decreto 126/ 2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, define los objetivos como los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar el proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

A través de la puesta en práctica de las diferentes unidades didácticas, nos planteamos alcanzar diferentes objetivos, los cuales han sido elaborados tomando como referencia los objetivos generales de la etapa (artículo 7 del Real Decreto 126/2014), y los criterios de evaluación y contenidos que forman parte de cada uno de los bloques propios de la asignatura de Educación Física para 5º de Primaria (anexo I del Decreto 26/2016).

La elaboración de los objetivos de área ha sido una decisión tomada desde la Comisión de Coordinación Pedagógica (CCP) para dotar de mayor coherencia, sistematicidad y lógica interna a las programaciones didácticas de curso. En este sentido, no debemos olvidar, que en ninguna normativa legislativa aparecen objetivos generales de área para ninguno de los cursos o etapa de Primaria.

➤ Los objetivos que pretendemos alcanzar son los siguientes:

1. Conocer y practicar deportes y juegos de distintos países que forman parte de los cinco continentes del mundo.
2. Identificar similitudes y diferencias entre los juegos y deportes practicados y algunos juegos y deportes tradicionales del entorno.
3. Conocer, comprender y valorar la procedencia de los juegos y deportes practicados.
4. Promover la tolerancia hacia otras culturas por medio del conocimiento de otras formas de diversión.
5. Mostrar interés por el conocimiento de las costumbres y tradiciones de otros pueblos.
6. Fomentar la interculturalidad a través de la Educación Física.
7. Conocer y utilizar instrumentos para orientarse en el espacio (mapa, brújula...)
8. Explorar y experimentar posibilidades y recursos expresivos del propio cuerpo a través del teatro de sombras y los musicales.
9. Promover valores y actitudes de respeto, compañerismo, esfuerzo, perseverancia, igualdad, deportividad, solidaridad, éxito personal y colectivo.
10. Fomentar, desde la asignatura de Educación Física, el gusto por la lectura, reforzando el proyecto de centro “La vuelta al mundo en 80 días” y utilizando un género literario como hilo conductor de la programación de esta materia.

5.1.4. Contenidos de la Programación Didáctica de Aula de Educación Física para 5º curso

Siguiendo lo establecido en el Artículo 2 del Real Decreto 126/2014, los contenidos son un conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias.

Tomando como referencia los objetivos formulados en el apartado anterior y los bloques de contenidos (especialmente el bloque 4) que aparecen 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, en esta programación se trabajarán los siguientes contenidos:

1. Conocimiento y práctica de diferentes juegos y deportes procedentes de los cinco continentes.
2. Similitudes y diferencias entre los juegos y deportes de diferentes culturas, incluidas las de la cultura propia.
3. Estudio de los orígenes y procedencia de diferentes deportes y juegos.
4. Respeto a la diversidad cultural y a sus manifestaciones.
5. Interés por el conocimiento de las costumbres y tradiciones de otros pueblos.
6. Conocimiento y uso de los instrumentos de orientación.
7. Experimentación de las posibilidades expresivas del cuerpo a través de musicales y del teatro de sombras.
8. Transmisión de valores y actitudes de respeto, compañerismo, esfuerzo, perseverancia, igualdad, deportividad, solidaridad, éxito personal y colectivo.
9. Enriquecimiento del proyecto de centro “La vuelta al mundo en 80 días”.
10. Fomento a la lectura a través del uso de un género literario en las clases de E. F.

5.1.5. Metodología

Tal y como establece el Real Decreto 126/2014, la metodología didáctica hace referencia al conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados. Por otro lado, Fortea (2009) define la metodología didáctica como el conjunto de estrategias de enseñanza con base científica que el docente propone en su aula para que los estudiantes adquieran determinados aprendizajes.

En esta programación llevaremos a cabo una metodología activa y participativa que fomente la creatividad, la imaginación y la curiosidad de los niños y niñas. Incluiremos actividades que impliquen a todo el alumnado, favoreciendo la interacción entre alumnos, el compañerismo, la cooperación, el respeto, la honestidad, la deportividad...

Trataremos de crear un clima de respeto, de confianza y de igualdad y crearemos diferentes tipos de agrupamientos (individual, parejas, tríos, pequeños y grandes grupos). Procuraremos que todos los agrupamientos sean heterogéneos, para que los alumnos con un ritmo de aprendizaje más rápido ayuden a los niños que tienen un ritmo más lento y así trabajen juntos, ayudándose los unos a los otros.

Durante la puesta en práctica de esta programación didáctica de aula habrá sesiones más directivas y otras más participativas que integren tareas abiertas y cerradas. Por lo general, se utilizarán como estilos de enseñanza la modificación del mando directo, la asignación de tareas, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas (Delgado Noguera, 1991).

El modelo de sesión que utilizaremos a la hora de desarrollar las sesiones que forman parte de esta programación didáctica de aula se estructurará en tres momentos (López et al., 2016): (1) *Empezando*, donde se realizará una asamblea inicial en la que se motivará a los alumnos, se expondrán los juegos y deportes que los niños han buscado y estudiado en sus casas junto a sus familias, se reflexionará sobre lo que se hizo en sesiones anteriores y se comentará lo que se va a trabajar ese día en clase. (2) *En marcha*, donde se realizarán los juegos y actividades de activación, juegos y actividades de mayor intensidad física con paradas de reflexión- acción cuando sean necesarias y, finalmente actividades de menor intensidad física. Y (3), *para terminar*, donde se hará una asamblea final con una puesta en común de lo realizado en clase y se recogerá el material que se ha utilizado en la sesión.

Teniendo en cuenta las orientaciones metodológicas para el área de Educación Física establecidas en el Decreto 26/2016, llevaremos a cabo actividades en las que se eliminarán los estereotipos y no se fomentará la competitividad con la carga agresiva que conlleva. Hay que tener siempre presente que la conducta motriz es el principal objeto del área y estará dirigida al desarrollo de un alumnado que valore, acepte y respete la propia realidad corporal y la de los demás, muestre una actitud reflexiva y crítica a partir de una metodología activa, inclusiva, participativa, motivadora y le sitúe en situaciones reales que contribuyan al desarrollo de su autonomía y le haga corresponsable de su aprendizaje.

Nuestro papel como docentes siempre será el de guía y orientador durante la ejecución de las diferentes actividades, pues solo intervendremos cuando consideremos que los alumnos tienen alguna dificultad. En este caso serán fundamentales los ciclos de reflexión-acción donde el alumnado habla sobre los retos propuestos y las dificultades encontradas para poner solución durante la acción. De esta forma se fomenta el diálogo y la resolución de conflictos entre los propios alumnos, haciendo hincapié en la adquisición de autonomía en la toma de decisiones.

5.1.6. Unidades didácticas del proyecto “Volando voy con Willy Fog”

“Volando voy con Willy Fog” es un proyecto que se encuentra dentro de la Programación Didáctica de Aula de Educación Física para el 5º curso y pretende dar respuesta y enriquecer el Proyecto de Centro “La vuelta al mundo en 80 días”. El principal objetivo de este Proyecto de Centro es el *de fomentar en los niños y niñas el gusto por la lectura y trabajar la educación intercultural para mejorar la integración y las relaciones entre los alumnos que forman parte del centro educativo.*

Desde la Programación Didáctica de Aula desarrollamos el proyecto “Volando voy con Willy Fog”, poniendo en práctica 12 unidades didácticas que se trabajarán a lo largo de todo el curso escolar, realizando cuatro unidades didácticas en cada uno de los tres trimestres.

Todas las unidades didácticas se llevarán a cabo en el gimnasio, los patios y los alrededores del colegio, y para que los alumnos se motiven y se integren más en cada una de las sesiones que se van a realizar, ambientaré estos espacios en función del país que se trabaje en cada unidad.

A la hora de secuenciar y temporalizar las unidades didácticas, se ha tenido en cuenta las dos horas y media semanales de Educación Física (anexo II del Decreto 26), así como la climatología propia de la provincia de Segovia, procurando que los deportes que se realizan al aire libre se trabajen en los meses de buen tiempo.

Como he comentado en apartados anteriores, las unidades seguirán un orden lógico a la hora de trabajar la interculturalidad, primero conoceremos los juegos de nuestra propia cultura, después conoceremos los deportes y juegos practicados en Europa; ya que es el continente en el que nos encontramos, y finalmente conoceremos y practicaremos los juegos y deportes de otros continentes más lejanos.

En la siguiente tabla se puede observar, de forma más visual la temporalización de las diferentes unidades didácticas.

Tabla 5. Temporalización de las unidades didácticas dentro del proyecto “Volando voy con Willy Fog”

TRIMESTRE	UNIDAD DIDÁCTICA	FECHA
Primero	U.D.1. Juegos tradicionales (España)	Del 10 al 28 de septiembre
	U.D.2. Parkour (Francia)	Del 1 al 26 de octubre
	U.D.3. Orientación (Italia)	Del 29 de octubre al 24 de noviembre
	U.D.4. Acrosport (Grecia)	Del 26 de noviembre al 20 de diciembre
Segundo	U.D.5. Teatro de Sombras (China)	Del 8 de enero al 1 de febrero
	U.D.6. Badminton (India)	Del 4 al 22 de febrero
	U.D.7. Combas (Egipto)	Del 25 de febrero al 15 de marzo
	U.D.8. Zancos (Argelia)	Del 18 de marzo al 10 de abril
Tercero	U.D.9. Musical el Rey León (Tanzania)	Del 24 de abril al 10 de mayo
	U.D.10. Retos cooperativos (Brasil)	Del 13 al 24 de mayo
	U.D.11. Últimate (California)	Del 27 de mayo al 7 de junio
	U.D.12. Juegos del mundo	Del 10 al 20 de junio

5.1.7. Ambientación y relación de las unidades didácticas con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”

Unidad Didáctica 1. Juegos tradicionales

Esta unidad didáctica abrirá las puertas de mi programación, y como bien indica su nombre, en ella se trabajarán los juegos populares y tradicionales que se realizaban en nuestro país con la ayuda del propio cuerpo, objetos caseros, instrumentos reciclados o con recursos naturales como arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.

Siguiendo los contenidos establecidos en el bloque 4 de juegos y actividades deportivas del Decreto 26/2016, es esencial que los alumnos conozcan, aprendan, practiquen y participen en juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales, valorando aquellos que conforman el patrimonio cultural de Castilla y León. No debemos olvidar que los juegos tradicionales son una manifestación del folclore de cada una de las regiones españolas, y que unidos a sus materiales, normas y estructura nos ayudan a revivir el pasado, comprender las costumbres de cada zona y, por supuesto de la época. Indudablemente, este tipo de juegos ayuda a comprender que, con simplicidad de materiales y espacios, se pueden crear un sinnúmero de juegos para pasar el tiempo, sin necesidad de tecnologías.

Teniendo en cuenta que la gran mayoría de los alumnos de hoy en día ya no salen a la calle a jugar porque prefieren pasar el tiempo viendo la tele o jugando con los videojuegos, he considerado que sería muy enriquecedor que en la escuela se den a conocer los juegos populares y tradicionales propios de nuestra región promoviendo la enseñanza de los mismos y evitando que éstos queden en el olvido. Algunos de los juegos que se llevarán a cabo en esta unidad son la rayuela, las canicas, las chapas, la goma, la petanca, la rana, las carreras de sacos, el pañuelo y las tabas.

Tabla 6. Unidad didáctica 1, del primer trimestre

Unidad didáctica 1. ¿A qué jugaban nuestros abuelos? Los juegos tradicionales		
Fecha: Del 10 al 28 de septiembre	Número de sesiones: 6	País: España
<u>Ambientación:</u> Esta unidad didáctica se llevará a cabo en los patios del colegio, y por ello, dibujaremos en el suelo una rayuela y colocaremos en cada rincón del patio diferentes materiales como tabas, cuerdas, chapas, canicas...que hace muchos años los niños y niñas empleaban para jugar en su tiempo libre o en el recreo.		
<u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u> En esta primera unidad daremos a conocer nuestra agencia de viajes y explicaremos a los alumnos que a lo largo del curso vamos a viajar a distintos países del mundo para conocer diferentes juegos y deportes. Después, repartiremos el cuaderno viajero que los alumnos tendrán que ir completando a lo largo del curso y les pediremos que busquen o pidan a sus abuelos información sobre los juegos tradicionales y la reflejen en su cuaderno para explicarla al resto de la clase y poder realizar los juegos expuestos.		

Unidad didáctica 2. Parkour

En esta unidad didáctica viajaremos a Francia y conoceremos un deporte alternativo urbano, el Parkour; también conocido como “el arte del desplazamiento”.

El Parkour es un deporte de origen francés que consiste en superar todo tipo de obstáculos con la única ayuda de nuestro cuerpo. El objetivo del mismo es conseguir llegar de un punto a otro de la ciudad superando diferentes obstáculos de la forma más rápida, fluida y armoniosa posible.

Tabla 7. Unidad didáctica 2, del primer trimestre

Unidad didáctica 2. El arte del desplazamiento francés. Parkour		
Fecha: Del 1al 26 de octubre	Número de sesiones: 6	País: Francia
<u>Ambientación:</u> Para trabajar este deporte, en esta unidad decoraremos el gimnasio y el patio del colegio inspirándonos en un barrio de París y ahí llevaremos a cabo las diferentes sesiones donde practicaremos los diferentes movimientos de este deporte, como son el <i>Monkey</i> , el <i>Tic-Tac</i> , el <i>Kong</i> , el <i>Speedvouldy</i> el <i>Gripeo</i> .		
<u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u> En esta unidad los alumnos tendrán que buscar algunos juegos franceses y apuntarlos en su cuaderno para después explicarlos.		

Unidad didáctica 3. Orientación

En esta unidad didáctica trabajaremos un deporte en el que los alumnos aprenderán a orientarse llevando a cabo una carrera colectiva y siguiendo diferentes recorridos. Esta carrera estará cronometrada con la ayuda de un mapa en el que se encontrarán ciertos controles marcados, por los que los niños y niñas deberán pasar, los cuales serán secretos y desconocidos por los alumnos antes de comenzar cada una de las sesiones que se van a realizar.

El desarrollo completo de esta unidad puede observarse más adelante, en el apartado 5.2.

Tabla 8. Unidad didáctica 3, del primer trimestre

Unidad didáctica 3. Descubriendo los secretos de las ciudades italianas. Orientación		
Fecha: Del 29 de octubre al 24 de noviembre	Número de sesiones: 4	País: Italia
<u>Ambientación:</u> La unidad didáctica de orientación será algo especial, pues los alumnos no conocerán el país al que van a viajar hasta que se introduzcan de lleno en la unidad y aprendan a utilizar el mapa para poderse orientar.		
<u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u> En esta unidad los alumnos tendrán que leer los mensajes de Willy Fog, traducir las frases que esconden algunos de los secretos de las ciudades italianas y buscar algunos juegos de origen italiano para después explicarlos.		

Unidad didáctica 4. Acrosport

Durante la puesta en práctica de esta unidad didáctica los alumnos sentirán que están en Grecia aprendiendo a practicar Acrosport, un deporte cooperativo que combina acrobacia y coreografía; ya que integra tres elementos fundamentales: (1) La formación de figuras o pirámides corporales. (2) La realización de habilidades gimnásticas de suelo (saltos, giros y equilibrios) que son utilizadas como transiciones de unas figuras a otras. (3) Música, que apoya al componente coreográfico de combinación de los elementos anteriores.

Las sesiones de esta unidad irán aumentando poco a poco el nivel de complejidad. Los alumnos comenzarán realizando figuras sencillas en pequeños grupos, hasta acabar en gran grupo realizando equilibrios y figuras más complejas que representan a algunos de los monumentos típicos de este país como el Partenón, el Arco de Hadrián, los Molinos o el Templo de Hephaestus.

Tabla 9. Unidad didáctica 4, del primer trimestre

Unidad didáctica 4. Somos monumentos griegos. Acrosport		
Fecha: Del 26 de noviembre al 20 de diciembre	Número de sesiones: 7	País: Grecia
<u>Ambientación:</u> Ambientaremos el gimnasio colocando murales de los monumentos griegos.		
<u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u> En esta unidad los alumnos tendrán que identificar y representar con su cuerpo diferentes monumentos de Grecia. Al igual que en otras unidades, buscarán información sobre los juegos más conocidos de este país y la expondrán en gran grupo.		

Unidad didáctica.5. Teatro de sombras

En la actualidad el teatro de sombras está cobrando fuerza, cada vez son más los colegios que quieren introducirlo como herramienta educativa en el aula, y aunque parezca novedoso, el origen del teatro de sombras se remonta a la prehistoria, cuando los hombres se reunían alrededor del fuego y proyectaban con sus manos sombras en las paredes de las cavernas.

Este tipo de teatro es considerado como la forma de hacer y representar títeres más antigua del mundo. Comenzó hace aproximadamente 1000 años en China, y por este motivo, en esta unidad didáctica viajaremos a este lugar y trabajaremos la expresión corporal.

La temática que orientará esta unidad didáctica será el circo, un espectáculo artístico que tiene su origen en el lejano oriente (China, Mongolia, India...) y que nos permitirá poner en práctica las acrobacias realizadas en la unidad didáctica anterior y promover actitudes de igualdad, respeto, tolerancia, no maltrato a los animales...

En esta unidad, los alumnos imaginarán que son los integrantes de un circo y tendrán que expresar y comunicar, a través de su cuerpo, actuaciones donde se llevan a cabo bailes, equilibrios, acrobacias...El desarrollo completo de esta unidad didáctica puede verse en el anexo III

Tabla 10. Unidad didáctica 5, del segundo trimestre

Unidad didáctica 5. El Circo Felizlandia. Teatro de sombras		
Fecha: Del 8 de enero al 1 de febrero	Número de sesiones: 8	País: China
<u>Ambientación:</u> Ambientaremos el gimnasio simulando que es un circo y creando diferentes rincones de trabajo que imiten a las dependencias donde entrenan los distintos profesionales del circo: forzudos, bailarines, equilibristas, animales y cuidadores y payasos malabaristas.		
<u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u>		
En esta unidad los alumnos tendrán que buscar información sobre los orígenes del teatro de sombras y buscar juegos propios de China para apuntarlos en el cuaderno y explicarlos.		

Unidad didáctica 6. Bádminton

En esta unidad didáctica viajaremos a la India; ya que el actual juego de bádminton surgió en este lugar, donde recibía el nombre de Poona, ciudad situada en el estado indio occidental del Maharashtra.

El objetivo de esta unidad es que los alumnos aprendan a manejar la raqueta, a realizar diferentes tipos de saques y golpes y se diviertan en las situaciones de juego.

En primer lugar, jugaremos con raquetas autoconstruidas por los propios alumnos, realizando juegos modificados y trabajando los golpes más básicos del juego. Finalmente utilizaremos las raquetas propias de este deporte y trabajaremos aquellos aspectos más técnicos.

Procuraremos que los alumnos aprendan cuáles son las posiciones que deben adoptar los jugadores (sus movimientos podrán ser expuestos y practicados mediante la presentación de modelos, o bien a través de que el propio alumno los vaya descubriendo progresivamente) y que la ejecución de los golpes y saques básicos sea la correcta.

Tabla 11. Unidad didáctica 6, del segundo trimestre

Unidad didáctica 6. Jugando al bádminton en la India. Bádminton		
Fecha: Del 4 al 22 de febrero	Número de sesiones: 6	País: India
<u>Ambientación:</u> Para llevar a cabo las diferentes sesiones de bádminton, ambientaremos nuestro gimnasio con imágenes de la ciudad de Poona e imaginaremos que estamos en este lugar aprendiendo a practicar este deporte.		
<u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u>		
En esta unidad los alumnos tendrán que buscar y estudiar información sobre los juegos propios de la India para apuntarlos en el cuaderno y explicarlos en gran grupo.		

Unidad didáctica 7. Combas

Tal y como asegura Peiró (2005), el origen del salto de comba es incierto, aunque hay algunas teorías que lo sitúan entre los artesanos de la cuerda del antiguo Egipto, quienes se divertían saltando por encima de las cuerdas trenzadas.

Según Bantulá (2006), el salto a la comba es un juego popular que tradicionalmente ha sido practicado casi exclusivamente por niñas. Este autor asegura que este carácter tradicional y exclusivo está adquiriendo en algunos países una visión más abierta y universal, considerándose en la actualidad como una actividad aeróbica dirigida a niños y niñas, con significativos beneficios para la salud y para el desarrollo armónico de aquellos que lo practican.

El salto de comba para Paredes (2002) también ha quedado plasmado en diferentes soportes como la pintura, escultura, fuentes documentales escritas y orales. Las estampillas emitidas por diferentes países relacionadas con el juego del salto de comba, suponen un elemento de unión entre las raíces y tradiciones lúdicas y la cultura de diferentes zonas geográficas.

En esta unidad realizaremos diferentes sesiones relacionadas con el juego de combas, donde los alumnos aprenderán a meterse y a salir de la comba y practicarán diversos tipos de salto: saltos con rotación delante, con rotación atrás, con rotación lateral...

La dificultad de las actividades irá aumentando de forma progresiva, en un primer momento realizaremos juegos con una sola comba, después jugaremos con doble comba y finalmente integraremos todo lo que hemos aprendido creando diferentes coreografías ambientadas en el país que estamos trabajando.

Tabla 12. Unidad didáctica 7, del segundo trimestre

Unidad didáctica 7. Saltando en Egipto. Combas		
Fecha: Del 25 de febrero al 15 de marzo	Número de sesiones: 6	País: Egipto
<u>Ambientación:</u> Teniendo en cuenta que son muchas las teorías que aseguran que el salto de comba surgió en Egipto, en esta unidad viajaremos y ambientaremos nuestro gimnasio inspirándonos en este lugar.		
<u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u> En esta unidad los alumnos tendrán que buscar y estudiar información sobre los juegos propios de Egipto para apuntarlos en el cuaderno y explicarlos en gran grupo.		

Unidad didáctica 8. Zancos

Desde la antigüedad más remota los zancos fueron utilizados en África por algunas tribus, y a día de hoy, en muchas comunidades africanas son parte indisoluble de ceremonias donde se utilizan como objetos sagrados.

En esta unidad viajaremos a Argelia y realizaremos diferentes sesiones donde los alumnos aprenderán a caminar y mantener el equilibrio subidos a los zancos. Las sesiones irán aumentando poco a poco su dificultad, primero estableceremos recorridos sencillos y utilizaremos zancos bajos y después emplearemos zancos más altos y realizaremos recorridos más complejos, con diferentes obstáculos. Esta unidad didáctica está muy relacionada con la unidad didáctica 9, donde realizaremos un musical ambientado en la película del Rey León; pues los alumnos podrán utilizar los zancos para representar a algunos animales, como por ejemplo las jirafas.

Tabla 13. Unidad didáctica 8, del segundo trimestre

Unidad didáctica 8. Zancudos en Argelia. Zancos		
Fecha: Del 18 de marzo al 10 de abril	Número de sesiones: 6	País: Argelia
<u>Ambientación:</u> Para llevar a cabo esta unidad ambientaremos nuestro gimnasio simulando que es un paisaje africano. Crearemos una especie de tribu, nos disfrazaremos y practicaremos con los zancos.		
<u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u> En esta unidad los alumnos tendrán que buscar y estudiar información sobre el origen de los zancos y buscar diferentes juegos africanos.		

Unidad didáctica 9. Musical El Rey León

En esta unidad didáctica viajaremos a Serengeti (Tanzania); ya que Wall Disney se inspiró en este lugar a la hora de crear la película titulada “El rey león” que nosotros vamos a trabajar.

Durante el desarrollo de esta unidad decoraremos el gimnasio simulando este paisaje africano y trabajaremos la expresión corporal, inventando diferentes coreografías para crear nuestro musical.

Los alumnos trabajarán en pequeños grupos, experimentando, planificando, ensayando y representando una de las escenas de la película. Finalmente, todos los alumnos se reunirán para crear colectiva y cooperativamente una entrada y una despedida final. Cuando los alumnos ya hayan preparado las coreografías en pequeño y gran grupo, pasaremos a la representación final.

Tabla 14. Unidad didáctica 9, del tercer trimestre

Unidad didáctica 9. El rey león. Musical		
Fecha: Del 24 de abril al 10 de mayo	Número de sesiones: 6	País: Tanzania
<u>Ambientación:</u> En esta unidad los propios alumnos crearán el escenario y las imágenes que utilizaremos de fondo para llevar a cabo nuestro musical. Todos juntos crearemos los disfraces y maquillajes que se van a emplear a la hora de poner en escena las actuaciones.		
<u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u> En esta unidad los alumnos escribirán los guiones en su cuaderno y seguirán exponiendo los juegos africanos que han buscado y estudiado.		

Unidad didáctica 10. Retos cooperativos

A lo largo del desarrollo de esta unidad, los alumnos trabajarán cooperativamente tratando de superar los retos y los obstáculos que se van encontrando a lo largo de su camino. Los niños y niñas participarán en gran grupo, leyendo los retos, proporcionando ideas, ayudándose los unos a los otros, siguiendo el recorrido indicado en el mapa y reforzando los aprendizajes que adquirieron en la unidad didáctica de orientación.

Tabla 15. Unidad didáctica 10, del tercer trimestre

Unidad didáctica 10. Perdidos en la Selva Amazónica. Retos cooperativos		
Fecha: Del 13 al 24 de mayo	Número de sesiones: 4	País: Brasil
<p><u>Ambientación:</u> En esta unidad didáctica viajaremos a Brasil; ya que decoraremos nuestro gimnasio simulando que es la Selva Amazónica y repartiremos un mapa para que los alumnos sigan el recorrido en el que se encontrarán con diversos retos.</p> <p>Algunos de los retos que trabajaremos son el naufragio, el muro,... La idea principal es que todos los retos estén ambientados; por ejemplo, para el reto del naufragio, diremos a los alumnos que tienen que pasar a la otra orilla del río (al otro lado del gimnasio) sin poder pisar ni tocar el agua (suelo) y que solo cuentan con la ayuda de dos canoas (colchonetas).</p> <p>Otro reto será el de pasar de una zona a otra de la “selva” saltando un muro (colchoneta grande) que separa ambas zonas.</p> <p>En cada una de las zonas del gimnasio habrá un reto planteado y un material distinto que simulará los elementos que podemos encontrarnos en una selva.</p>		
<p><u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u></p> <p>En esta unidad los alumnos anotarán en su cuaderno diferentes ideas de cómo ellos creen que se pueden superar los retos propuestos. También buscarán, estudiarán y explicarán los juegos brasileños que hayan encontrado.</p>		

Unidad didáctica 11. Últimate

En esta unidad didáctica viajaremos a California y explicaremos a los alumnos que en el año 1903 había una fábrica que en ese lugar vendía pasteles y que los niños se entretenían lanzándose los unos a los otros las bases de los moldes de lata de dichos pasteles, los cuales tenían forma de frisbee.

Después de explicar a los alumnos el origen del frisbee, les diremos que vamos a trabajar un deporte americano que utiliza este material, el Ultimate, y ambientaremos la zona verde de nuestro patio simulando un campo de fútbol americano.

Esta unidad didáctica seguirá el modelo comprensivo propuesto por Devís y Peiró (1992). Esta metodología se centra en la iniciación al deporte desde una visión globalizadora que parte de la táctica hacia la técnica.

Para dar comienzo a esta Unidad, motivaré a los alumnos a través de un video donde se ven las mejores jugadas de este deporte y donde se pueden descubrir las reglas del mismo. Tras motivarles, llevaré a cabo sesiones donde los niños y niñas realicen diferentes juegos modificados.

La dificultad de las actividades irá aumentando a medida que se vayan sucediendo las sesiones, iré de lo más simple a lo más complejo. Empezaré realizando juegos en pequeños grupos, hasta terminar en gran grupo. Esta unidad didáctica puede verse en el Anexo IV

Tabla 16. Unidad didáctica 11, del tercer trimestre

Unidad didáctica 11. Jugando al Últimate en California		
Fecha: Del 27 de mayo al 7 de junio	Número de sesiones: 4	País: California
<u>Ambientación:</u> Esta unidad se llevará a cabo en la zona verde de nuestro patio, y por ello, vamos a dibujar sobre el césped unas líneas blancas para crear un campo de fútbol americano, que es donde se realiza este deporte.		
<u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u> En esta unidad los alumnos anotarán en su cuaderno el reglamento de este deporte y buscarán los juegos propios de esta zona.		

U.D.12. Juegos del mundo

Esta unidad didáctica cerrará las puertas de mi programación, y en ella, se llevarán a cabo todos y cada uno de los juegos que los alumnos han ido buscando, explicando y seleccionando al comienzo de todas y cada una de las unidades didácticas que se han ido trabajando a lo largo del curso.

La idea principal es que los alumnos conozcan, jueguen y se diviertan practicando los juegos más conocidos de cada país, y que los alumnos que han buscado los juegos que han sido seleccionados por todo el grupo, se sientan maestros por un día y dirijan el juego durante la sesión. Con esta unidad didáctica los niños y niñas recordarán todos los países que hemos trabajado y a los que hemos “viajado” durante el curso escolar.

Tabla 17. Unidad didáctica 12, del tercer trimestre

Unidad didáctica 12. Juegos del mundo		
Fecha: Del 10 al 20 de junio	Número de sesiones: 4	País: Todos los estudiados
<u>Ambientación:</u> En esta unidad utilizaremos todos los elementos decorativos que hemos empleado en unidades anteriores. Crearemos diferentes rincones y cada uno de ellos representará a un país distinto.		
<u>Relación con el Proyecto “Volando voy con Willy Fog”</u> En esta unidad los alumnos anotarán en su cuaderno los juegos que más les han gustado y harán un dibujo representativo de los mismos para no olvidarlos. El último día observaremos los cuadernos y revisaremos todas y cada una de las anotaciones. También observaremos los billetes de avión que los alumnos han ido pegando y haremos un repaso de los países a los que hemos viajado.		

5.1.8. Atención a la diversidad

A simple vista todos los alumnos de la clase son iguales, pero en realidad cada uno de ellos tiene una historia y unas características que les hace únicos. Por este motivo, las propuestas aportadas serán flexibles y tendrán en cuenta que hay alumnos con un ritmo de aprendizaje más lento, para los cuales se plantearán actividades de apoyo y refuerzo y se les dará más tiempo para que puedan terminar las actividades, y otros alumnos con un ritmo de aprendizaje más rápido, con los que se trabajarán actividades de ampliación y profundización. Además, crearemos grupos heterogéneos para que los niños se ayuden los unos a los otros.

Aunque dentro del grupo hay dos niños que presentan necesidades educativas especiales; uno de ellos tiene microcefalia y otro está aún sin diagnosticar, ambos alumnos siguen a la perfección las clases; por lo que no hemos propuesto ninguna adaptación significativa, pero en cualquier caso, haremos adaptaciones a nivel de espacios, materiales, agrupamientos, reglas y estilos de enseñanza para atender a la diversidad del alumnado.

5.1.9. Evaluación

De acuerdo con lo establecido en el artículo 12 del Real Decreto 126/ 2014 de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, la evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será continua y global y los maestros evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerán indicadores de logro en las programaciones docentes.

Teniendo en cuenta todo esto, desarrollamos este apartado relativo a la evaluación dando respuesta a tres preguntas: ¿Qué evaluar? ¿Cómo evaluar? ¿Cuándo evaluar?

¿Qué evaluar?

Evaluaremos el proceso de aprendizaje de los alumnos, para ello analizaremos y evaluaremos los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de nuestra PDA para 5º ya que estos últimos se relacionan con las competencias y con los objetivos de etapa. En el anexo V se pueden observar las tablas en las que aparecen los bloques de contenidos con los respectivos criterios y estándares a evaluar.

También evaluaremos el proceso de enseñanza. Tras realizar todas y cada una de las unidades didácticas que forman parte de esta programación, evaluaremos nuestro trabajo como docentes teniendo en cuenta los objetivos que nos habíamos planteado y dando respuesta a indicadores como:

- ¿Hemos motivado a los alumnos?
- ¿Las unidades propuestas han sido las adecuadas, estaban bien ambientadas y han permitido alcanzar los objetivos establecidos?
- ¿El tiempo, la distribución y la secuencia de las unidades ha sido la correcta?
- ¿La selección de materiales y disposición de los espacios ha favorecido el desarrollo de las unidades?
- ¿Hemos sabido solucionar los conflictos y mejorar las conductas de comportamiento durante las sesiones?
- ¿La metodología empleada ha sido la adecuada?

¿Cómo evaluar?

Según López Pastor (2006), para que la evaluación sea auténtica ha de ser integrada, compartida y formativa.

Una evaluación integrada es aquella que no altera el proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación está incluida en la programación, no se rompe la dinámica de la clase porque forma parte del mismo proceso. No es una evaluación aislada.

La evaluación compartida es aquella que hace partícipe al alumno; es decir, aquella que permite que el alumno también evalúe, reflexione y valore su propio proceso de aprendizaje y el de sus compañeros. Este tipo de evaluación favorece los procesos de intercambio de información entre alumnos; y por este motivo, haremos que los alumnos se autoevalúen y evalúen a sus compañeros en cada una de las unidades didácticas. Un ejemplo de cómo los alumnos se evaluarán los unos a los otros y se autoevaluarán puede verse en el Anexo II.2.

La evaluación formativa analiza los progresos y dificultades que los niños van teniendo en su día a día y permite que los alumnos y los maestros se den cuenta de sus errores y de sus aciertos; mejorando de esta manera los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las principales técnicas o procedimientos que utilizaremos para evaluar a los alumnos van a ser la observación directa y las asambleas grupales o momentos para la reflexión, donde los alumnos exponen sus conocimientos, dudas y reflexiones.

Como instrumentos de evaluación utilizaremos un diario de la maestra donde anotaremos los comportamientos de los alumnos, sus comentarios y todos los aspectos que nos han llamado la atención durante el desarrollo de las sesiones que forman parte de cada unidad.

Además de utilizar el diario, también haremos uso del cuaderno de viaje que los alumnos han ido complementando a lo largo del curso escolar y pasaremos una encuesta con preguntas, de esta forma, evaluaremos si el proyecto que hemos llevado a cabo ha gustado y los alumnos han aprendido y disfrutado durante la realización de las unidades.

Tabla 18. Procedimientos e instrumentos de evaluación

PROCEDIMENTOS	INSTRUMENTOS
Observación directa	Lista de control de los estándares de aprendizaje evaluables
	Registro anecdótico
Intercambios orales con los alumnos	Asambleas iniciales y finales
	Paradas de reflexión-acción
Producciones de los alumnos	Cuaderno de viaje del alumno

A través de los resultados obtenidos, podremos proponer mejoras y detectar aquellos aspectos que se pueden mejorar en el caso de llevar de nuevo a cabo esta programación en un centro escolar.

En el Anexo VI mostraremos la lista de preguntas que entregaremos a nuestros alumnos para evaluar el interés y la calidad de los aprendizajes que éstos han adquirido

¿Cuándo evaluar?

Haremos distinción entre tres momentos:

-Evaluación inicial: antes de comenzar el trabajo propuesto realizaremos una asamblea donde se realizarán algunas preguntas relacionadas con el tema que vamos a trabajar; de esta manera conoceremos los intereses de los niños y sus conocimientos previos para garantizar la consecución de aprendizajes significativos.

-Evaluación procesual: se llevará a cabo a lo largo de toda la propuesta y nos permitirá comprobar que todo funciona correctamente y que los niños van avanzando; y si no es así poder rectificar a tiempo.

-Evaluación final: al finalizar nuestra propuesta comprobaremos si nuestros alumnos han alcanzado los objetivos que nos hemos propuesto a través de los indicadores y criterios anteriormente descritos.

5.2. EXPOSICIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA DE ORIENTACIÓN

En apartados anteriores hemos analizado diferentes aspectos propios de la Programación Didáctica de Aula tales como, las características del grupo-clase, los elementos curriculares, la secuencia y temporalización de contenidos, la metodología, la evaluación, etc. Asimismo, también hemos explicado cómo ambientaremos cada unidad didáctica y qué deportes y países se trabajan en cada una de ellas. A continuación mostramos un ejemplo de la tercera unidad didáctica titulada “Descubriendo los secretos de las ciudades italianas” que forma parte de esta Programación Didáctica de Aula y en la que trabajaremos el deporte de la orientación.

5.2.1. Introducción

Según García (2001), la orientación es un deporte en el cual los competidores buscan un número de puntos marcados en el mapa denominados controles o balizas en el más corto espacio de tiempo posible, ayudándose únicamente por un mapa y una brújula.

En esta unidad didáctica vamos a trabajar este deporte, porque como bien aseguran Julián y Pinos (2011), la orientación es una herramienta que tiene una gran transferencia en nuestra vida diaria, puesto que orientarnos forma parte de nuestro día a día aunque no nos demos cuenta. Nos sirve para interpretar planos de una ciudad, de un terreno natural, reconocer y aprender nuevos espacios (ciudades, paisajes, etc.), adaptarnos a nuevos lugares con prontitud y autonomía. Además, facilita encontrar lugares en sitios desconocidos, ayuda a calcular distancias y tiempos, reduce el riesgo de perderse y garantiza una adaptación más segura en el medio natural y en situaciones de poca visibilidad.

Si nos desplazamos a nuestra Comunidad, podemos observar que 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, sitúa las actividades de orientación dentro del Bloque 4 de contenidos del Área de Educación Física; ya que en este bloque se trabajan los juegos y actividades deportivas.

Teniendo en cuenta que la Programación Didáctica de Aula desarrolla el proyecto “Volando voy con Willy Fog”, que tiene como hilo conductor un viaje alrededor del mundo y que en cada unidad didáctica “viajamos” a países diferentes, hemos considerado que sería muy enriquecedor trabajar este deporte y dar a conocer la importancia que éste tiene a la hora de visitar y descubrir nuevos lugares.

La orientación deportiva no sólo nos permitirá trabajar contenidos propios del área de Educación Física, sino que también nos ayudará a favorecer el desarrollo de aptitudes motrices, cognitivas, sociales y afectivas, pues es un deporte interdisciplinar.

En esta unidad didáctica los alumnos aprenderán a orientarse, y a su vez trabajarán contenidos propios del área de Matemáticas, de Educación Artística, de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales. Todas las actividades de orientación que llevaremos a cabo tendrán un carácter integrador y coeducativo, ya que todas ellas facilitarán y exigirán el trabajo en grupo. En todas las sesiones, los alumnos tendrán que tomar decisiones, debatirlas y cooperar con el resto de compañeros del grupo, pues para que las actividades salgan correctamente, todos serán importantes y todos tendrán que colaborar.

Esta unidad didáctica se llevará a cabo en otoño, en los meses de octubre y noviembre, pues son meses en los que todavía no hace mucho frío y podemos salir al medio natural, rompiendo con la cotidianidad del aula; aspecto que enriquece nuestra labor, pues según Arribas y Santos (1999), la gran diversidad de acciones motrices que se llevan a cabo en el medio natural ayudan a desplegar un amplio repertorio motriz, posibilitando el incremento del conocimiento corporal, las habilidades motrices básicas y las habilidades motrices específicas, así como el enriquecimiento de la competencia motriz.

Gracias a las actividades que se llevarán a cabo en la naturaleza, también podremos favorecer el acercamiento, conocimiento y disfrute del medio natural, y a su vez reforzar una conciencia crítica ante los problemas medioambientales; algo esencial, pues en la sociedad en la que vivimos la gente ya no tiene contacto con el entorno natural y parece ir en contra de la madre naturaleza.

Nuestra misión a lo largo de esta unidad será la de motivar a los alumnos y alumnas, enseñarles a orientarse y aprovechar las salidas para recuperar el contacto directo con el medio natural; pudiendo así lograr que los futuros ciudadanos se responsabilicen, valoren la importancia de la naturaleza, la protejan y la conserven.

5.2.2. Objetivos

Objetivos generales del área de Educación Física para 5º curso

Los objetivos generales del área de Educación Física que se trabajarán a lo largo de esta programación, y especialmente en esta unidad didáctica, serán los siguientes:

1. Conocer y practicar deportes y juegos de distintos países.
2. Identificar similitudes y diferencias entre los juegos y deportes practicados y algunos juegos y deportes tradicionales del entorno.

3. Conocer, comprender y valorar la procedencia de los juegos y deportes practicados.
4. Promover la tolerancia hacia otras culturas por medio del conocimiento de otras formas de diversión.
5. Mostrar interés por el conocimiento de las costumbres y tradiciones de otros pueblos.
6. Fomentar la interculturalidad a través de la Educación Física.
7. Conocer y utilizar instrumentos para orientarse en el espacio (mapa, brújula...)
8. Promover valores y actitudes de respeto, compañerismo, esfuerzo, perseverancia, igualdad, deportividad, solidaridad, éxito personal y colectivo.
9. Fomentar, desde la asignatura de Educación Física, el gusto por la lectura, reforzando el proyecto de centro “La vuelta al mundo en 80 días” y utilizando un género literario como hilo conductor de la programación de esta materia.

Objetivos didácticos propios de la unidad

Durante el desarrollo de las sesiones que conforman esta unidad didáctica trataremos de alcanzar los siguientes objetivos:

1. Fomentar la práctica de orientación en el ámbito escolar.
2. Conocer los aspectos reglamentarios básicos de la orientación como deporte.
3. Conocer y practicar diferentes actividades de orientación.
4. Aprender la simbología básica de la orientación, puntos cardinales, escala y cálculo de rumbo.
5. Conocer diferentes tipos de mapas, visualizarlos, representarlos y situarnos en ellos.
6. Conocer las características de la brújula y aprender a utilizarla.
7. Realizar juegos y carreras adaptadas de orientación utilizando el material específico (plano, pinzas, tarjetas de control, balizas...)
8. Participar en debates y aceptar las opiniones de los demás ante las posibles situaciones conflictivas desde la perspectiva tanto de participante, como de espectador.
9. Desarrollar respeto hacia el entorno y medio natural en los juegos y actividades al aire libre.
10. Conocer la importancia de la prevención y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.
11. Utilizar las tecnologías de la información y comunicación como recurso para extraer y elaborar información relacionada con el área de Educación Física.
12. Aceptar las normas y reglas establecidas demostrando un comportamiento personal y social responsable hacia uno mismo y hacia los demás.

5.2.3. Contenidos

Contenidos del área de Educación Física para 5º curso

En esta unidad didáctica trabajaremos cinco de los bloques de contenidos establecidos en el Decreto 126 para los alumnos de 5º de primaria; especialmente trabajaremos el Bloque 4, que integra contenidos relacionados con los juegos y actividades deportivas.

Bloque 1: Contenidos comunes

- ❖ Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.
- ❖ Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas

..Bloque 2: Conocimiento corporal

- ❖ Direccionalidad del espacio. Dominio de los cambios de orientación y de las posiciones relativas derivados de los desplazamientos propios y ajenos.
- ❖ Organización del espacio de acción: ajuste de secuencias de acciones a diferentes intervalos de distancia; ajuste de trayectorias en la proyección de móviles
- ❖ Percepción y estructuración espacio-temporal: coordinación de varias trayectorias; coordinación de las acciones propias con las de otros con un objetivo común; anticipación configurativa.

Bloque 3: Habilidades motrices

- ❖ Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones: anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuesta, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades; interés por mejorar la competencia motriz.

Bloque 4: Juegos y actividades deportivas

- ❖ Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos.
- ❖ Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros y de los adversarios.
- ❖ Preparación y realización de juegos y actividades deportivas en el medio natural.
- ❖ Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y mantenimiento sostenible.

- ❖ Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- ❖ Valoración del juego y del deporte como manifestaciones sociales y culturales.
- ❖ Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

Bloque 6: Actividad física y salud

- ❖ Medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes, anticipación y empleo habitual de las medidas adecuadas a la actividad a realizar.

Contenidos didácticos propios de la unidad

A lo largo de las sesiones que forman parte de esta unidad didáctica trabajaremos los siguientes contenidos:

1. Conocimiento de los aspectos reglamentarios de la orientación.
2. Conocimiento de las características de los materiales específicos para poder utilizarlos de forma óptima.
3. Estudio de la simbología básica de la orientación, puntos cardinales, escala y cálculo de rumbo.
4. Realización de diferentes actividades y juegos de orientación con postas, planos y tarjetas de control.
8. Participación activa en las clases y debates.
9. Respeto y aceptación de las opiniones de los demás ante las posibles situaciones conflictivas.
9. Valoración de los deportes en la naturaleza como medio de disfrute del tiempo libre y mejora de la salud.
9. Respeto hacia el entorno y medio natural en los juegos y actividades al aire libre.
10. Prevención y medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.
11. Utilización de las tecnologías de la información y comunicación como recurso para extraer y elaborar información relacionada con el área de Educación Física.
- 12 Aceptación de las normas y reglas establecidas demostrando un comportamiento personal y social responsable hacia uno mismo y hacia los demás.

5.2.4. Competencias clave

Esta unidad didáctica contribuye al desarrollo de las competencias que aparecen en el artículo 2.2. del Real Decreto 126/2014, de la siguiente manera.

- Competencia en comunicación lingüística: Al ser sesiones donde los alumnos tienen que trabajar de manera cooperativa, requieren de intercambios comunicativos, pues los niños y niñas tendrán que charlar entre ellos, tomar decisiones y llegar a acuerdos para poder realizar las actividades con éxito. Además, en la última sesión los alumnos tendrán que leer, escribir y traducir diferentes frases.

No debemos olvidar que en cada unidad didáctica, los alumnos tienen buscar, leer, seleccionar, escribir en su diario y explicar oralmente los juegos que tienen su origen en el país que se está trabajando.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología Esta competencia se trabajará cuando los alumnos cuenten el número de balizas que han encontrado, o cuando observen la escala del mapa, para calcular las distancias y hacerse una idea de los pasos que tienen que dar a la hora de buscar cada una de las balizas.

Las actividades de orientación, sobre todo aquellas que se lleven a cabo en el medio natural, permitirán que los niños y niñas conozcan en profundidad el medio que les rodea y desarrollen hábitos de respeto y cuidado de los espacios comunes y públicos.

- Competencia digital. En esta unidad, al igual que en el resto, los alumnos tendrán que utilizar las tecnologías de la información y comunicación para buscar los juegos y deportes más populares del país que están trabajando; en este caso Italia.

- Competencia de aprender a aprender. En las diferentes sesiones se trabajará esta competencia; ya que los alumnos irán desarrollando su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, también aprenderán a organizar sus tareas y tiempo, y a trabajar en grupo para conseguir encontrar y descifrar los códigos de cada una de las balizas.

Como las sesiones seguirán un orden progresivo, los alumnos podrán aplicar los aprendizajes que ellos mismos han adquirido en las primeras sesiones para realizar de forma correcta la sesión final “Orientación en el parque”.

- Competencias sociales y cívicas. Las relaciones interpersonales van a estar presentes en toda la unidad. Habrá diferentes cambios de agrupamiento, de roles o de perspectivas que tendrán como resultado un diálogo constante. Se promoverá una participación activa mediante la toma de decisiones y la expresión de opiniones o ideas en un ambiente de respeto, igualdad y compañerismo.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Las sesiones que llevaremos a cabo obligarán a los alumnos a tomar decisiones con autonomía en situaciones en las que debe manifestar, perseverancia, auto superación y actitud positiva.
- Conciencia cultural y expresiones culturales. Esta unidad permitirá que los alumnos realicen mapas, formulen ideas o incluso expresen sentimientos de forma creativa.

En esta unidad también conoceremos parte de la cultura Italiana, observando, analizando y hablando de los diferentes juegos y monumentos que están presentes en este país.

5.2.5. Metodología

Siguiendo los estilos de enseñanza propuestos por Delgado Noguera (1991), podemos decir que la metodología que llevaremos a cabo a lo largo de esta unidad se caracteriza por fomentar la individualización, la socialización, y la creatividad. Utilizaremos una metodología activa, participativa y constructivista, ya que permitirá que todos y cada uno de los alumnos tengan la oportunidad de participar y disfrutar de todas las actividades que forman parte de las sesiones planteadas.

Nuestro papel como docentes será el de guiar a los niños y niñas, pero serán ellos los que irán construyendo su propio aprendizaje contando con nuestra ayuda.

Todas las sesiones integrarán parte teórica, que se realizará antes de comenzar cada sesión, y parte práctica, en la que se aplicarán todos los contenidos trabajados. Estas sesiones, como he comentado anteriormente, irán aumentando progresivamente su nivel de dificultad; partiremos de lo más sencillo a lo más complejo.

Esta progresión nos permitirá empezar desde un nivel inicial (nivel 0) a través del cual podremos adaptarnos a las características y rasgos característicos de nuestros alumnos; atendiendo de esta forma a la diversidad.

A lo largo de esta unidad didáctica llevaremos a cabo actividades individuales y otras cooperativas en grupos y por parejas. Crearemos grupos mixtos, favoreciendo de esta manera las relaciones interpersonales entre los alumnos y alumnas y siguiendo las orientaciones metodológicas del área de Educación Física establecidas en el Decreto 26/2016.

Como he comentado en apartados anteriores, el modelo de sesión que utilizaremos a la hora de desarrollar las sesiones que forman parte de esta programación didáctica de aula, y por lo tanto de esta unidad, se estructurará en tres momentos: (1) *Empezando*, (2) *en marcha*3), *para terminar* (López et al., 2016)

5.2.6. Sesiones:

Esta unidad didáctica se llevará a cabo a lo largo de cuatro sesiones, las cuales irán aumentando su complejidad de manera progresiva, ya que pasaremos de trabajar lo más sencillo, conocido y próximo a lo más complejo, desconocido y lejano.

❖ Primera sesión:

Esta sesión se llevará a cabo en el aula de usos múltiples; ya que este espacio educativo es el punto de encuentro que utilizaremos antes de comenzar todas y cada una de las unidades didácticas. Como he comentado previamente, durante el desarrollo de la programación, esta sala se convertirá en una agencia de viajes y en ella se repartirán sobres y billetes de avión.

Tabla 19. Primera sesión

SESIÓN 1	
Empezamos	<p>En esta primera sesión, daremos a los alumnos un sobre. Dentro de este sobre habrá escrito un mensaje:</p> <p style="text-align: center;">“Hola alumnos, soy el caballero británico Fog y tengo algo que contar, pues como todos sabéis, siempre descubro cosas a la hora de viajar.</p> <p style="text-align: center;">si mi mensaje queréis encontrar,</p> <p style="text-align: center;">tendréis que coger primero un mapa y saberlo usar.”</p> <p>Este mensaje lo utilizaremos para motivar a nuestros alumnos, haciéndoles ver que el objetivo es aprender a orientarnos para poder encontrar el mensaje que Fog nos quiere contar.</p> <p>Una vez que hemos motivado a nuestros alumnos, pasaremos a explicar en qué consiste la orientación, hablaremos de su importancia y trataremos los conceptos norte, sur, este y oeste. También hablaremos de la brújula, del mapa y de algunos de los elementos tradicionales que a lo largo de la historia nos han servido para orientarnos, como el sol, las estrellas, el musgo...</p>
En marcha	<p>Tras haber hablado sobre la orientación, mostraremos a los alumnos el mapa de la sala de usos múltiples (ver anexo VIII) donde vienen marcados unos puntos de colores. En gran grupo analizaremos el mapa y trataremos de situarnos en él.</p> <p>Minutos después, asignaremos un color a cada alumno para que busque, con la ayuda del plano, los puntos de dicho color.</p> <p>En cada punto, los alumnos encontrarán un billete de avión en el que no está escrito el destino al que se va a viajar. Este billete se completará en sesiones posteriores, cuando los alumnos averigüen el país que se va a trabajar.</p>
Y para terminar...	<p>Nos sentaremos formando un círculo en el suelo y en gran grupo explicaremos lo que hemos aprendido y nos ha llamado más la atención de la sesión.</p>
Observaciones	

El esquema de esta sesión puede verse en el anexo XVI.

❖ Segunda sesión:

La segunda sesión de orientación se realizará en el gimnasio del colegio, un espacio conocido por todos los participantes; pues en él se suelen llevar a cabo las clases de Educación Física.

Tabla 20. Segunda sesión

SESIÓN 2	
Empezamos	<p>Antes de comenzar la sesión, pondremos un vídeo en el que los alumnos aprenderán como se leen e interpretan los elementos de un mapa, como son los símbolos, los trazos, los colores, las curvas de nivel, la escala y los puntos cardinales.</p> <p>El video será el siguiente: https://www.youtube.com/watch?v=1RfGZAIZcnM</p> <p>Después de visualizar y hablar sobre el vídeo, nos desplazaremos al gimnasio.</p>
En marcha	<p>Antes de pasar a la acción, enseñaremos a los alumnos el mapa del gimnasio para que puedan tomarlo como referencia a la hora de realizar las actividades de esta sesión. (Ver anexo IX)</p> <p>Después de que todos niños y niñas hayan visualizado el mapa, agruparemos al alumnado por parejas y repartiremos balizas de diferentes colores. Cada pareja tendrá 5 balizas de un color concreto, creará un mapa del gimnasio y estudiará los lugares donde pueden esconder cada una de las balizas.</p> <p>Una vez que todas las parejas hayan elaborado el mapa del espacio, esconderán las balizas y anotarán en su mapa los puntos donde han colocado cada una de las balizas</p> <p>Minutos después, las parejas se intercambiarán los mapas e irán en busca de las balizas que hayan escondido sus compañeros siguiendo los puntos marcados.</p>
Y para terminar...	<p>Nos sentaremos formando un círculo en el suelo y en gran grupo los alumnos explicarán cómo han realizado y se han sentido durante la actividad.</p> <p>Los niños y niñas también hablarán de las dificultades que han tenido durante el desarrollo de la sesión y todo aquello que quieran compartir con el maestro y el resto de compañeros.</p>
Observaciones	

El esquema de esta sesión puede verse en el anexo XVII.

❖ Tercera sesión:

La tercera sesión se llevará a cabo en los patios del colegio. Esta sesión será algo más compleja que la anterior porque el espacio es más amplio.

Tabla 21. Tercera sesión

SESIÓN 3	
Empezamos	<p>Los alumnos recibirán otro sobre con un mensaje:</p> <p style="text-align: center;">“Cada vez estáis más preparados para mi mensaje encontrar, pero más tenéis que practicar, pues primero tendréis que descubrir el país en el que me encuentro y en el que no me importaría vivir.”</p> <p>Tras leer el mensaje recordaremos los contenidos teóricos que estudiamos y repasamos en las sesiones anteriores.</p>
En marcha	<p>Distribuiremos a la clase en 3 grupos. Cada grupo tendrá un mapa y deberá seguir el recorrido que se indica en él. Explicaremos a los alumnos que tienen que seguir el orden indicado (no pueden pasar del número 1 al número 3).</p> <p>Para que los alumnos no coincidan a lo largo del recorrido y no se copien los unos de los otros, estableceremos 3 recorridos diferentes. Cada grupo comenzará su recorrido en un lugar distinto.</p> <p>En cada baliza habrá una pieza de puzle que se corresponde con un monumento característico de una ciudad italiana y cada grupo tendrá un puzle distinto.</p> <p>Después de pasar por todos los puntos del recorrido, cada grupo creará el puzle utilizando las piezas que se han encontrado en cada baliza.</p> <p>Los planos con sus respectivos recorridos y las piezas de puzle que los alumnos encontrarán detrás de las balizas pueden observarse en los anexos X y XI.</p>
Y para terminar...	<p>Para finalizar esta sesión, en gran grupo, los alumnos observarán los puzles que han realizado al terminar el recorrido y averiguarán en qué país se encuentra Fog; que en este caso es Italia.</p> <p>Tras conocer el país al que van a “viajar”, explicaremos a los alumnos que deben cumplimentar el billete de avión que encontraron en la realización de la primera sesión y buscar, junto a su familia, los juegos más populares de Italia y anotarlos en su diario para así después poder exponerlos y explicarlos.</p>
Observaciones	

El esquema de esta sesión puede verse en el anexo XVIII.

❖ Cuarta sesión:

La cuarta y última sesión de orientación se llevará a cabo en el parque más grande de la localidad y antes de comenzarla, dedicaremos unos minutos para que los alumnos voten y expongan los juegos y deportes italianos que han buscado y reflejado en su cuaderno.

Tabla 22. Cuarta sesión

SESIÓN 4	
Empezamos	<p>Los alumnos recibirán otro sobre con un mensaje:</p> <p style="text-align: center;">“Si seguís los puntos marcados en el mapa correctamente, por fin podréis encontrar el mensaje en el que os cuento los secretos que están presentes en mi mente.”</p> <p>Tras leer el mensaje, los maestros encargados de llevar a cabo esta sesión, explicaremos unas pautas previas de cómo se debe realizar la actividad y recordaremos algunos de los aspectos teóricos que se han estudiado previamente en las sesiones anteriores.</p>
En marcha	<p>En esta sesión realizaremos tres grupos, y por lo tanto 3 recorridos distintos. Cada grupo deberá seguir recorridos diferentes y buscar una serie de balizas, al igual que en la sesión anterior; aunque nos gustaría destacar que esta sesión, los tres recorridos terminan en el mismo punto del parque.</p> <p>Detrás de cada baliza estará escrito un mensaje en italiano y en la última baliza de cada grupo vendrá escrito el significado de cada frase. Las frases serán los secretos que esconden las ciudades italianas.</p> <p>Los planos del parque y las frases que van escritas en cada baliza pueden verse en el Anexo XII y XIII.</p>
Y para terminar...	<p>Cuando todos los grupos hayan descifrado los secretos que esconden sus balizas, todos los alumnos se reunirán, leerán y compartirán los secretos encontrados.</p> <p>Seguidamente, nos reuniremos en asamblea y realizaremos a los alumnos una serie de preguntas para comprobar si los niños y niñas han estado motivados y los objetivos que nos planteábamos al inicio de la unidad han sido o no alcanzados.</p> <p>En esta asamblea los alumnos también explicarán oralmente los juegos italianos que han estudiado y recogido en su cuaderno.</p>
Observaciones	

El esquema de esta sesión puede verse en el anexo IXX.

5.2.7. Recursos espaciales y materiales

- Los recursos espaciales que utilizaremos son la sala de usos múltiples, el gimnasio, los patios de colegio y un parque que tiene grandes dimensiones con muchas zonas ajardinadas y con numerosos árboles, fuentes, zonas de juego...
- Los recursos materiales que serán necesarios para llevar a cabo esta unidad didáctica son: diferentes elementos como planos, balizas, tarjetas de control para señalar cada una de las balizas encontradas, sobres con mensajes de motivación, piezas de puzle, imágenes de algunos monumentos italianos y recursos digitales.

Como he ido comentado a lo largo de las descripciones de las sesiones, algunos de los recursos que he mencionado en este apartado pueden verse en los anexos (desde el anexo VII al anexo XIV)

5.2.8. Evaluación

Según Bondioli (2011), la evaluación es una actividad básicamente valorativa e investigadora, y por lo tanto, favorecedora del cambio y la mejora educativa. Desde esta concepción la evaluación no sólo afecta a los procesos de aprendizaje de los alumnos, sino también a los procesos de enseñanza desarrollados por los profesores y a los proyectos curriculares en los que estos se inscriben.

5.2.8.1. Evaluación de los procesos de aprendizaje:

La evaluación se llevará a cabo en tres momentos diferentes: (1) al inicio de la unidad, para conocer los conocimientos previos de los alumnos y establecer el punto de partida; (2) durante la unidad, para detectar posibles problemas y así poder ajustar y mejorar el proceso de enseñanza; y (3) al final de la unidad didáctica, para analizar en qué medida los alumnos han alcanzado los objetivos propuestos y saber qué aspectos de esta unidad podemos mejorar.

Para evaluar a nuestros alumnos tendremos en cuenta los criterios y estándares de aprendizaje para el 5º curso que aparecen en la Programación Didáctica de Aula. Estos elementos curriculares han sido adaptados y contextualizados a partir de los criterios y estándares de aprendizaje evaluables establecidos en el Decreto 26/2016 (ver anexo XIV).

El instrumento que utilizaremos para evaluar al alumnado, será una tabla con indicadores de logro y una escala numérica, creados específicamente a partir de criterios de evaluación del Decreto 26/ 2016 y siendo coherentes con los objetivos propuestos. (Anexo XV)

En dicha tabla aparece el nombre de cada alumno, y el número de cada indicador a la derecha. Siendo 1 el mínimo y 5 el máximo, deberé determinar el grado de consecución de cada indicador a través de la observación durante las sesiones.

Tabla 23. Indicadores para evaluar nuestro trabajo como docentes

Indicador de logro 1	Conoce y acepta los aspectos reglamentarios básicos de la orientación como deporte.
Indicador de logro 2	Participa y coopera de forma activa dentro del grupo, mostrando una actitud positiva, respetando las opiniones y resolviendo conflictos si los hubiera.
Indicador de logro 3	Utiliza adecuadamente los materiales específicos del deporte de orientación.
Indicador de logro 4	Proporciona ideas, se implica en las actividades y hace lo posible por superar los retos propuestos.
Indicador de logro 5	Conoce y valora los juegos y deportes italianos que se están estudiando.

2.2.8.2. Evaluación de los procesos de enseñanza:

Teniendo en cuenta lo establecido en el artículo 18.6 del Decreto 26/2016, a la hora de evaluar esta unidad didáctica tendremos en cuenta si los materiales, los recursos didácticos y la distribución de espacios y tiempos ha sido la adecuada. También prestaremos atención a los métodos didácticos y pedagógicos, analizando si éstos nos han permitido alcanzar los objetivos propuestos y han mejorado el clima del aula y del centro.

Además de evaluar estos aspectos, también evaluaremos nuestro trabajo a través de indicadores como:

Tabla 24. Indicadores para evaluar nuestro trabajo como docentes

-¿He motivado a los alumnos?
-¿Las actividades propuestas han sido las adecuadas, estaban orientadas a alcanzar los objetivos de las sesiones?
-¿El tiempo y la distribución de las sesiones ha sido la correcta?
-¿La selección de materiales y disposición de los espacios ha favorecido el desarrollo de las sesiones?
-¿La metodología empleada ha sido la adecuada?
-¿He sabido solucionar los conflictos y mejorar las conductas de comportamiento durante las sesiones

6. RESULTADOS OBTENIDOS

Dado que el periodo de prácticas es muy breve y esta propuesta de proyecto no se ha desarrollado en su totalidad, en este capítulo analizaremos los resultados que hemos obtenido tras realizar cuatro de las unidades didácticas que forman parte de nuestra programación.

Las unidades didácticas que se han llevado a cabo han sido las siguientes:

- Unidad didáctica 3. Descubriendo los secretos de las ciudades italianas. Orientación.
- Unidad didáctica 5. El circo Felizlandia. Teatro de sombras.
- Unidad didáctica 10. Perdidos en la selva amazónica. Retos cooperativos.
- Unidad didáctica 11. Jugando al Últimate en California.

En primer lugar, nos gustaría decir que la temática y ambientación de este proyecto ha motivado notablemente al grupo de alumnos. Al comenzar cada unidad, los niños y niñas mostraban un gran interés por conocer el país y el deporte que se iba a trabajar. Todos los alumnos han estado muy implicados durante el desarrollo de las sesiones y han disfrutado enormemente realizando las actividades propuestas.

Los instrumentos que hemos empleado para llevar a cabo la evaluación del proyecto han hecho que nos demos cuenta de lo enriquecedor que ha sido nuestro trabajo y de aquellos aspectos que se pueden mejorar.

Uno de los instrumentos empleados han sido los cuadernos personales, los cuales han permitido que los alumnos recojan todo aquello que se ha ido trabajando, explicando, reflexionando y aprendiendo en nuestras clases. El hecho de que los alumnos tuviesen que explicar a sus compañeros la información sobre los distintos países, juegos y deportes ha hecho que los alumnos estudiaran con entusiasmo, aprendieran a preparar y llevar a cabo una exposición, perdieran el miedo a la vergüenza y se sintieran por un momento como un maestro.

La realización de estos cuadernos también nos ha dado la posibilidad de conocer los aprendizajes que han adquirido nuestros alumnos, cuáles han sido las actividades que más han gustado, cómo se han sentido los niños y niñas durante nuestras clases y las posibles soluciones que ellos llevarían a cabo para afrontar diferentes retos cooperativos.

Tras analizar estos cuadernos, podemos afirmar que todos los alumnos han disfrutado y aprendido en nuestras clases, pero no a todos les han gustado de la misma manera las mismas actividades, pues cada uno de ellos tiene unas preferencias. Además, cada alumno ha realizado reflexiones distintas sobre las sesiones y cada uno de ellos resolvería los retos plantados de forma diferente.

Las listas de control y el diario reflexivo nos han permitido tener un control de todos los aspectos relevantes que han tenido lugar en nuestras clases. Después de realizar un análisis de estos instrumentos, podemos asegurar que los alumnos sí han alcanzado los estándares y objetivos propuestos, también podemos afirmar que los deportes alternativos, como el *Últimate*, favorecen sentimientos de una competencia más igualitaria entre chicos y chicas, que las sesiones planteadas han favorecido y mejorado las relaciones sociales en el grupo, que los alumnos de 5º de primaria son muy creativos y la gran mayoría de ellos no muestra tener vergüenza a la hora de trabajar la expresión corporal, que las actividades de orientación favorecen el aprendizaje interdisciplinar y motivan enormemente a los alumnos y que los retos cooperativos garantizan el rendimiento y la valoración de las actividades físicas, fomentan las relaciones sociales y de integración disminuyendo los conflictos, mejoran la capacidad para trabajar en grupo y aumentan la autoestima y el auto concepto de los alumnos permitiendo, con todo ello, la promoción de una Educación en valores en Educación Física.

A través de las asambleas y de las paradas de reflexión-acción hemos podido reconducir a los alumnos en las sesiones. Estas paradas han hecho que seamos conscientes de que cuando corriges a un alumno no siempre aprende, pues a veces es mejor que ellos mismos se den cuenta y reflexionen sobre sus propios errores; por este motivo decidimos hacer a los alumnos partícipes del proceso de evaluación haciendo que se autoevaluasen. También incluimos la coevaluación en algunas de las unidades, pues al igual que Falchikov (2005), pensamos que este tipo de evaluación profundiza la comprensión de los estudiantes de su propio aprendizaje y permite que se involucren de manera más activa y autodirigida en su proceso de aprendizaje.

Tras estudiar las fichas de coevaluación, nos dimos cuenta de que algunos alumnos no fueron objetivos a la hora de evaluar a sus compañeros, ya que pusieron calificaciones muy buenas a aquellos niños y niñas con los que se llevaban especialmente bien. A pesar de esto, nos gustaría decir que al observar cómo los alumnos construían la tabla de ítems que se iban a evaluar, dialogaban entre ellos aportándose ideas y propuestas de mejora, pudimos comprender que efectivamente, la coevaluación también es útil para planificar su propio aprendizaje, identificar sus propias fortalezas y debilidades, así como para desarrollar habilidades personales y metacognitivas.

Por último, nos gustaría destacar una vez más que desde este proyecto no sólo se han trabajado diferentes juegos y deportes; sino que también se han tratado contenidos que forman parte de otras materias, se han dado respuesta a las competencias clave, se han trabajado los elementos transversales y se han movilizad o emociones y sentimientos que han influido en las actitudes y comportamientos de los alumnos, a través de los valores que se han transmitido.

7. CONCLUSIONES

En este apartado daremos respuesta a los objetivos planteados al inicio del trabajo, comentaremos las limitaciones que nos hemos encontrado a la hora de poner en práctica algunas de las unidades didácticas que forman parte de nuestro proyecto y hablaremos de la prospectiva de futuro de nuestra propuesta.

7.1. Respuesta a los objetivos del TFG

Tras elaborar este documento y poner en práctica algunas de las unidades didácticas que lo conforman, podemos comprobar si hemos o no alcanzado los objetivos que nos hemos propuesto al comienzo del trabajo.

El objetivo principal de este trabajo era el de *desarrollar un proyecto dentro de la Programación Didáctica de Aula para quinto curso de Educación Primaria que contribuya a enriquecer un Proyecto de Centro.*

En el capítulo 5 de este documento se puede observar el diseño y las ideas principales que configuran el proyecto que hemos elaborado dentro de la Programación Didáctica de Aula para quinto curso de Educación Primaria. Tal y como queda reflejado, este proyecto sigue la misma temática que el Proyecto de Centro, el cual tiene como objetivo principal fomentar en los niños el gusto por la lectura e integrar y trabajar la interculturalidad para favorecer la integración y mejorar las relaciones sociales de los niños y niñas.

Desde nuestro punto de vista, la propuesta enriquece este Proyecto de Centro, pues durante la puesta en práctica de las diferentes unidades didácticas damos a conocer distintas formas de diversión y el origen de los deportes y juegos de diversas culturas. Además, fomentamos el gusto por la lectura utilizando como hilo conductor la novela “La vuelta al mundo en 80 días” y haciendo que los alumnos busquen y lean información.

Con respecto al objetivo específico número 1: *Diseñar un Proyecto que nos permita trabajar los contenidos que forman parte de la asignatura de Educación Física y que a su vez esté muy relacionado con la temática que sigue el Proyecto de Centro*, podemos decir que tal y como se puede observar, el proyecto que hemos elaborado trabaja contenidos de Educación Física y está directamente relacionado con la temática del Proyecto de Centro “La vuelta al mundo en 80 días”, ya que nuestro proyecto también tiene como hilo conductor esta novela francesa escrita por Julio Verne y en él los alumnos realizan un viaje en el que conocen y practican diferentes deportes y juegos del mundo.

Dando respuesta al objetivo específico número 2: *Dar a conocer el carácter interdisciplinar que tiene la asignatura de Educación Física, mostrando cómo a través de los diferentes juegos y deportes se pueden establecer vínculos y trabajar los contenidos propios de otras materias*, podemos asegurar que de forma indirecta, hemos trabajado contenidos propios de otras materias. Cuando los alumnos han buscado información, la han escrito en su cuaderno y la han expuesto oralmente, han trabajado contenidos propios del área de Lengua Castellana y Literatura. Las salidas al medio natural han permitido trabajar contenidos propios de las Ciencias Naturales. El hecho de conocer la historia de diferentes culturas ha permitido tratar contenidos propios de las Ciencias Sociales...

El objetivo específico número 3 de este trabajo era el de *trabajar la interculturalidad mediante el estudio de los diferentes deportes y juegos del mundo y ambientando diferentes espacios*, y a día de hoy, podemos decir que a través de la puesta en práctica de este proyecto y de la ambientación de los diferentes espacios, los alumnos han sentido que estaban en diferentes países del mundo conociendo algunas formas de diversión, juegos y deportes procedentes de distintas culturas.

Con respecto al objetivo específico número 4: *Fomentar el aprendizaje significativo del alumnado a través del aprendizaje basado en proyectos y de una metodología que fomente la participación activa y la motivación de todo el alumnado*, podemos decir que tal y como hemos comentado en apartados anteriores, el aprendizaje basado en proyectos parte de los conocimientos previos de los alumnos y permite que éstos establezcan conexiones entre lo que ya saben y los aprendizajes nuevos. Además, este tipo de metodología motiva e implica al alumnado, convirtiéndolo en el verdadero protagonista de su aprendizaje.

El objetivo número 5 que nos habíamos propuesto era *comprobar si el aprendizaje basado en proyectos es una metodología educativa válida y aplicable al área de Educación Física* y después de poner en práctica algunas de las unidades didácticas, podemos asegurar que, efectivamente, el aprendizaje basado en proyectos sí es una metodología educativa válida, que se puede aplicar y que enriquece el área de Educación Física.

7.2. Limitaciones del trabajo

La posibilidad de llevar a cabo diferentes sesiones y unidades didácticas ha hecho que reflexionemos y anotemos aquellos aspectos que se pueden mejorar, pues a veces lo que se tiene en mente y programas de una manera que consideras idónea, requiere de pequeñas modificaciones y adaptaciones a la hora de trabajar y poner las ideas en práctica.

Las cuatro unidades didácticas que hemos llevado a cabo y hemos plasmado en este documento se distribuían en diferentes sesiones, pero tenemos que decir que todas las unidades se han ampliado, pues el tiempo que se le dedica a la asignatura de Educación Física es insuficiente, las clases son muy cortas y no daba tiempo a realizar todas las actividades que formaban parte de las sesiones de cada unidad. Además, en este centro, los alumnos perdían mucho tiempo en los desplazamientos y en el momento del aseo. Si las clases coincidían justo antes del recreo, los alumnos tenían que salir cuarto de hora antes para poder almorzar. Teniendo en cuenta estos aspectos, tuvimos que modificar nuestra programación y añadir más sesiones para poder así realizar todas y cada una las actividades que teníamos programadas y conseguir los objetivos propuestos en cada unidad.

Como he comentado a lo largo de este trabajo, la ambientación de los espacios educativos ha sido uno de los puntos fuertes de nuestro proyecto, pero nos gustaría destacar que decorar la sala de usos múltiples, el patio y el gimnasio para contextualizar e introducir mejor a los alumnos en la temática de nuestro trabajo no ha sido tarea fácil; ya que exige mucha dedicación, esfuerzo y tiempo. En nuestro caso, nos gustaría recalcar que no hemos tenido problemas a la hora de ambientar los espacios, pues los maestros tutores nos han ayudado a realizar esta tarea siempre que han podido, pero pensamos que quizás es un trabajo difícil para un solo maestro y no todos los docentes estarían dispuestos a crear escenarios nuevos en cada unidad didáctica.

Pese al gran esfuerzo, podemos asegurar que el tiempo que hemos dedicado a programar, a decorar los espacios y a preparar los materiales, ha merecido la pena, pues creemos que este proyecto ha gustado mucho a los maestros y alumnos de este centro y ha alcanzado los objetivos propuestos.

7.3. Prospectiva de futuro

Como ya he comentado anteriormente, este proyecto no ha podido llevarse a cabo en su totalidad, y por este motivo, me gustaría decir que en un futuro me encantaría desarrollar todas y cada una de las unidades que lo conforman siguiendo la temporalización establecida en este documento, pues pienso que este proyecto es muy valioso porque enriquece el Proyecto de Centro y muestra la multitud de posibilidades que la asignatura de Educación Física puede ofrecer.

Considero que el aprendizaje basado en proyectos es la metodología más adecuada para favorecer el desarrollo integral del alumno y adquirir aprendizajes significativos. Creo que sería muy interesante seguir estudiando y aplicando ésta y otras metodologías activas, combinándolas y aprovechando todos sus puntos fuertes, para así dar respuesta a los cambios sociales que se están produciendo en nuestra sociedad y ofrecer una verdadera educación de calidad.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

8.1. Bibliografía

- Alart, N (2007). Aspectos comunes entre las competencias clave y la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner. Página web de Nuria Alart. Recuperado el día 15 de marzo de 2015 de <http://www.xtec.cat/-natart>.
- Álvarez, S; Pérez, A; & Suárez, L. (2008). Hacia un enfoque de la Educación en Competencias. Asturias: Consejería de Educación y Ciencia de Asturias. Recuperado de <http://www.cprceuta.es/CPPSXXI/Modulo%204/Archivos/Primaria/ENLACES%20Y%20DOCUMENTOS%20DIGITALES/LEER/ENFOQUE%20BASADO%20EN%20COMPETENCIAS.PDF>.
- Arribas, H. y Santos, M. L. (1999) Conexiones entre la Educación Física, el ocio y las actividades en la naturaleza en la formación de nuestros escolares. Actas del XVII Congreso Nacional de Educación Física. (Volumen I). Universidad de Huelva. IAD.
- Bantulá, J. (2006). Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: Europa-Juegos infantiles-año1989. En X. Pujadas; A. Fraile; V. Gambau; X. Medina; J. Bantulá (Comps.) Culturas deportivas y valores sociales. Madrid: Librerías deportivas Esteban Sanz, S.L.
- Bondioli, Anna (2011). Tiempos Espacios y Grupos: El Análisis y la Evaluación de la Organización en la Escuela Infantil. Ed. Grao.
- Contreras, O.R (1998). Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista. Barcelona: Inde.
- Contreras, O. R. (2010). Didáctica de la educación física: Un enfoque constructivista. Barcelona: Inde.
- Delgado, M.A. (1991). Los estilos de enseñanza en Educación Física. Propuesta para una reforma. Granada: Universidad de Granada.
- Devís, J. y Peiró, C. (1992): Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados. Inde publicaciones. Barcelona.
- Díez, M.C. (1996). Proyectando otra escuela. Trabajando por proyectos en la Educación Infantil. Madrid: De La Torre.
- Falchikov, N. (2005). Improving Assessment Through Student Involvement: Practical solutions for aiding learning in higher and further education. Routhledge, New York. ISBN-0-415-30821-6.
- Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. Educación S.XXI, recuperado de <http://revistas.um.es/educatio/article/view/152/135>.

- Gallego Ortega, José Luis (2007). Educación Infantil. Aljibe.
- García, E. (2001). Carreras de orientación el deporte del siglo XXI. Madrid: Desnivel.
- García, R. (2013). Enseñar y aprender en educación infantil a través de proyectos. Cantabria: Universidad de Cantabria.
- García, J. (2017) Competencias clave, 5 cuestiones. Recuperado de: <https://www.mundoprimaria.com/pedagogia-primaria/competencias-clave.html>
- Howard Gardner (2011). Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica. Paidós.
- Julián, J.A. y, Pinos, M. (2011). Unidades didácticas de segundo ciclo de primaria. Actividad: Orientación. Zaragoza: Departamento de Educación, Universidad, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón. Recuperado de: [http://ryc.educa.aragon.es/sio/admin/admin_1/file/DOC/Primaria20111130/unidad es/03%20educacion%20fisica.pdf](http://ryc.educa.aragon.es/sio/admin/admin_1/file/DOC/Primaria20111130/unidad%20educacion%20fisica.pdf) (Consulta: 27 de abril de 2014).
- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley&Sons.
- Kipatrick, T.H. (1918). The Project Method. Teachers College Record. Recuperado de <http://historymatters.gmu.edu/d/4954/>
- López, V.M., Pedraza, M.A., Ruano, C. y Sáez, J. Programar por Dominios de Acción Motriz en Educación Física. Buenos Aires (Argentina): Miño y Dávila.
- Marbán, J.M. (2008). Memoria de plan de estudios del título de grado Maestro o Maestra en Educación Primaria. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. Digital Education, 27.
- Marqués, P. (2011). Concepciones sobre la enseñanza. Recuperado de <http://www.peremarques.net/ensenanz.htm>
- Miguel Ángel Fortea Bagán (2009). Metodologías didácticas para la enseñanza/ aprendizaje de competencias. Unitat de SuportEducatiu (USE). Universitat Jaume I file:///C:/Users/Cristina/Downloads/Metodologias_didacticas_EA_competencias_FORTEA_.pdf Metodologías didácticas para la E/A de competencias. Miguel Angel Fortea. Formació professorat de la Unitat de SuportEducatiu (UJI) (Curso CEFIRE Castellón 2009: “Competencias en el ámbito de las ciencias experimentales. Programar y trabajar por competencias”)
- Paredes J. (2002). Tesis Doctoral. El deporte como juego: un análisis cultural.
- Peiró, C., Hurtado, I. e Izquierdo, M. (2005). Un salto hacia la salud: actividades y propuestas educativas con combas. INDE: Barcelona.

- Pérez Pueyo, A. (2009): “Capacidades del alumnado de primaria para una Educación Física Integral en la LOE: Características psicopedagógicas. EFDeportes.com, Revista Digital, Buenos Aires. Año 14, N° 135. Agosto de 2009_ <http://www.efdeportes.com/>
- Piaget, J. (1981): Problemas de psicología genética. Ed. Ariel. México.
- Picq y Vayer (1985) Educación psicomotriz y retraso mental. Madrid: Científico Médica.
- Ridaio, M (2017). Metodología activa-participativa. La Brújula del Docente. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/88699020/Metodologia-Activa-Participativa>
- Sánchez Bañuelos. F (1986). Didáctica de la educación física y el deporte. Gymnos.
- Sánchez, F. (2003). Didáctica de la educación física. Madrid: Alhambra
- Sánchez Bañuelos, F. y Fernández, E. (2003). Didáctica de la Educación Física. Madrid: Prentice Hall.
- Trueba, B. (1999). Talleres integrales en educación infantil. Una propuesta de organización del escenario escolar. Madrid: Ediciones de la Torre. Recuperado el 14 de abril de 2016 de:
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=YyZQDOvQiVwC&oi=fnd&pg=PA171&dq=libro+de+beatriz+trueba+fases+de+los+proyectos&ots=ofqslV_uCK#v=onepage&q&f=false
- Trujillo, F. (2012). Enseñanza basada en proyectos: una propuesta eficaz para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias básicas. Eufonía - Didáctica de la Educación Musical.
- Vergara, J. J. (2015). Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) paso a paso. España: SM.
- Viciano Ramírez, Jesús (2002). “Consideraciones generales sobre la planificación en educación física” y “La sesión en Educación Física” en Planificar en Educación Física. Barcelona INDE (EF)
- Zabala, A & Arnau, L. (2010). 11 Ideas Clave. Cómo aprender y enseñar competencias. Barcelona: Graó.
- Zabala Vidiella, Antonio. (2010). La práctica educativa: Cómo enseñar. Barcelona: Graó.

8.2. Normativa legislativa

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- 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.
- Orden de 13 de Julio de 1994 que regula el procedimiento de diseño, desarrollo y aplicación de adaptaciones curriculares en los centros docentes de Educación Infantil, Primaria y Secundaria.
- 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 bachillerato.

8.3. Webgrafía

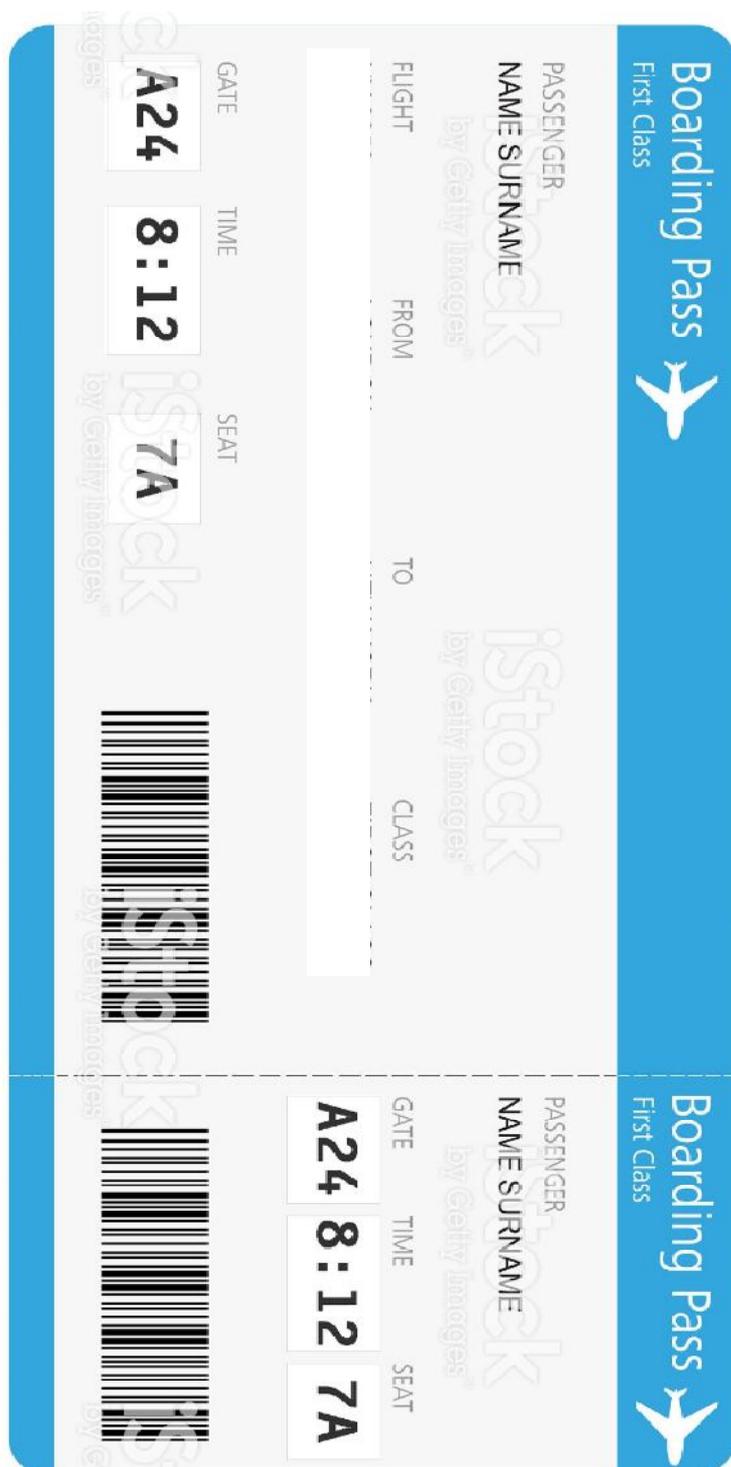
- <https://www.mundoprimaria.com/pedagogia-primaria/competencias-clave.html>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1RfGZ4IZcnM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=uUPNn8d2L9E>
- <https://www.youtube.com/watch?v=f7h5nNYyH8M&t=200s>

9. ANEXOS

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO I. Ejemplo del billete de avión que se entregará a los alumnos al comenzar cada unidad	64
ANEXO II. Elementos transversales que aparecen en el RD 126/2014 y que se trabajan en el proyecto.....	65
ANEXO III. Unidad Didáctica 5. Teatro de sombras: “El circo Felizlandia”	66
ANEXO III.1. Tablas de co-evaluación	79
ANEXO III.2. Tabla para evaluar mi trabajo como docente durante la unidad didáctica	81
ANEXO IV “Unidad didáctica 11. Jugando al Últimate en California”	84
ANEXO V. Evaluación del proyecto.....	100
ANEXO VI. Lista de preguntas para evaluar el interés del alumnado y sus aprendizajes.....	103
ANEXO VII. Mensajes motivadores para iniciar las sesiones de orientación.....	104
ANEXO VIII. Plano de la sala de usos múltiples con los puntos establecidos.....	107
ANEXO IX. Plano del gimnasio del colegio.....	108
ANEXO X. Planos del gimnasio del colegio con sus respectivos recorridos.....	109
ANEXO XI. Piezas de puzzle para colocar detrás de las balizas.	112
ANEXO XII. Balizas de la sesión 4 de orientación.....	113
ANEXO XIII. Planos del parque con sus respectivos recorridos.....	116
ANEXO XIV. Evaluación de la unidad de orientación.....	119
ANEXO XV. Evaluación de la unidad de orientación. Tabla con indicadores de logro y una escala numérica.....	121
ANEXO XVI. Esquema de la primera sesión de orientación.....	122
ANEXO XVII. Esquema de la segunda sesión de orientación.....	123
ANEXO XIX. Esquema de la cuarta sesión de orientación.....	124
ANEXO XVIII. Esquema de la tercera sesión de orientación.....	125

ANEXO I. Ejemplo del billete de avión que se entregará a los alumnos al comenzar cada unidad



ANEXO II. Elementos transversales que aparecen en el RD 126/2014 y que se trabajan en el proyecto

1. La **comprensión lectora**, dado que el hilo conductor de este proyecto es la novela titulada “La vuelta al mundo en 80 días” y que en todas y cada una de las unidades didácticas los alumnos tienen que buscar, leer, entender y seleccionar información sobre los juegos y deportes.

2. La **expresión oral y escrita**, al igual que en la comprensión lectora, a través de la búsqueda de la información relacionada con el proyecto y el tratamiento de la misma, los alumnos completarán de forma escrita su cuaderno y además expondrán oralmente esa información a sus compañeros.

3. La **comunicación audiovisual**, ya que a través de los medios de comunicación como la televisión o internet, los alumnos podrán buscar y obtener información acerca de los deportes y juegos de su cultura y de otros países del mundo.

4. Las **Tecnologías de la Información y la Comunicación**, pues se hará uso de los ordenadores, proyectores y pizarras digitales para buscar la información y reforzar los aprendizajes de los alumnos.

5. El **emprendimiento**, ya que, la puesta en práctica del proyecto hace que el alumnado sea por sí mismo el que emprenda las acciones necesarias para dar respuesta a lo que se le exige.

6. La **educación cívica y constitucional**, pues las distintas unidades que forman parte del proyecto favorecen las relaciones sociales al realizar trabajos en grupo, en los que se debe respetar a los demás y las reglas establecidas.

ANEXO III. Unidad Didáctica 5. Teatro de sombras: “El circo Felizlandia”

1. Introducción:

“Felizlandia” es una Unidad Didáctica que muestra cómo desde la asignatura de Educación Física, una materia que tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida ésta como la integración de los conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos vinculados a la conducta motora; nosotros los maestros, podemos trabajar la expresión corporal y la educación en valores, dos aspectos esenciales que deben trabajarse en Educación Primaria.

Si nos desplazamos al 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, y analizamos los bloques de contenidos propios de la asignatura de Educación Física, podremos comprender, tal y como se expone en el bloque 5, que es esencial fomentar en nuestros alumnos la comunicación y la expresividad a través del cuerpo y el movimiento.

No debemos olvidar que la expresión corporal ayuda a controlar el movimiento del cuerpo, a tener un crecimiento saludable y a mejorar la confianza y seguridad en uno mismo. El cuerpo y los movimientos corporales constituyen los primeros instrumentos de comunicación que los niños aprenden a utilizar.

De acuerdo con Cervera (1996), la expresión corporal nos permite expresar y comunicar, pues el cuerpo utiliza un lenguaje muy directo y claro, más universal que el oral, al que acompaña generalmente para matizarlo y hacerlo más comprensible. Teniendo todo esto en cuenta, considero que es fundamental trabajar estos aspectos con los alumnos de Educación Primaria.

Me gustaría recalcar que la asignatura de Educación Física ofrece múltiples oportunidades. Podríamos decir que desde ella se pueden trabajar muchos de los contenidos que se encuentran en el currículum dentro de otras materias. Es una asignatura que integra actividades en las que se pueden eliminar estereotipos y trabajar la educación en valores, algo fundamental en la sociedad en la que vivimos, donde las personas se aíslan, son cada vez más egoístas, muestran indiferencia ante lo que sucede a su alrededor y ya no se relacionan de la misma manera con sus seres queridos.

Con Felizlandia pretendo dejar constancia de la interdisciplinariedad de esta asignatura, y dar a conocer que los maestros de Educación Física tenemos que tener siempre presente que la conducta motriz es el principal objeto del área. Asimismo, ésta estará dirigida al desarrollo de un alumnado que valore, acepte y respete la propia realidad corporal y la de los demás, muestre una actitud reflexiva y crítica a partir de una metodología activa, inclusiva, participativa,

motivadora y le sitúe en situaciones reales que contribuyan al desarrollo de su autonomía, y le haga corresponsable de su aprendizaje.

Para lograr los objetivos propuestos, utilizaré como recurso el teatro de sombras, debido a lo atractivo que les resulta a los alumnos y lo poco habitual que es en las escuelas, y como metodología el trabajo por rincones, que permite que todos los niños y niñas tengan la oportunidad de experimentar, manipular, organizar su propio tiempo y construir sus propios aprendizajes de forma activa.

Durante la puesta en práctica de este proyecto, el gimnasio se convertirá en un circo donde podremos encontrar las diferentes zonas en las que ensayan los distintos profesionales y un telón, que delimitará el espacio que ocupará el escenario.

Por último, me gustaría destacar que con esta unidad pretendo mejorar personal y profesionalmente. Considero que con este trabajo no sólo conoceré cómo llevar a cabo una sesión de expresión corporal; sino que también aprenderé a trabajar en grupo, a mejorar mi trabajo como docente, a reflexionar junto con los alumnos, a comportarme para ser un modelo a seguir y a transmitir una serie de valores, que harán que los ciudadanos del futuro puedan cambiar aquellos aspectos que hoy en día están empeorando el mundo en el que vivimos.

2. Objetivos Didácticos y Contenidos de aprendizaje:

Bloque 1: Contenidos comunes

CONTENIDOS

- ❖ Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.
- ❖ Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.

OBJETIVOS

- ❖ Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones interpersonales de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características, personales, de género, sociales y culturales.
- ❖ Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas y lúdicas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica y empática, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.

Bloque 2. Conocimiento corporal

CONTENIDOS

- ❖ El esquema corporal y su estructuración. Toma de conciencia, interiorización y representación de las posibilidades y limitaciones motrices de las partes del cuerpo. Valoración de la propia realidad corporal, respetando la propia y la de los demás.
- ❖ Toma de conciencia e interiorización de las sensaciones corporales y discriminación e identificación de las sensaciones asociadas al movimiento.
- ❖ Desarrollo y consolidación de la lateralidad corporal: dominio de la orientación lateral del propio cuerpo. Orientación de personas y objetos en relación a sí mismo y a un tercero.
- ❖ Toma de conciencia de aspectos propioceptivos relacionados con las posturas corporales, el control corporal en reposo y/o en movimiento. Hábitos posturales correctos.
- ❖ Direccionalidad del espacio: dominio de los cambios de orientación y de las posiciones relativas derivadas de los desplazamientos propios o ajenos. Orientación en el espacio.
- ❖ Organización y exploración del espacio de acción: Perspectivas, dimensiones, estimación de intervalos de distancia en unidades de acción asociadas a los patrones fundamentales y las habilidades básicas y complejas; ajuste de trayectorias en la impulsión o proyección del propio cuerpo o de otros objetos.
- ❖ Organización temporal del movimiento: ajuste de una secuencia a un intervalo temporal determinado; anticipación de la organización temporal de un movimiento aplicada a los nuevos aprendizajes motrices; análisis e interiorización de estructuras rítmicas externas y ajuste de movimientos predeterminados a las mismas; y, ajuste de la acción a un determinado intervalo temporal.
- ❖ Asociación y disociación de movimientos con diferentes segmentos corporales.

OBJETIVOS

- ❖ Conocer y valorar su propio cuerpo como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.
- ❖ Organizar el espacio de representación respecto a la fuente de luz y los espectadores.

Bloque 5. Actividades artístico-expresivas

CONTENIDOS

- ❖ Adecuación del movimiento a estructuras espacio temporales sencillas.
- ❖ El cuerpo y el movimiento: Exploración y conciencia de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal con espontaneidad y creatividad.

- ❖ Expresión de sentimientos y emociones individuales y compartidas a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.
- ❖ Disfrute mediante la expresión del propio cuerpo. Valoración de los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo (gesto, mímica...), propios y de los compañeros, respetando las diferencias en el modo de expresarse.
- ❖ Improvisaciones, representaciones de roles, personajes y dramatizaciones a través del lenguaje corporal.
- ❖ Simbolismo colectivo mediante el lenguaje corporal, propio y de los compañeros.
- ❖ Utilización de objetos y materiales en dramatizaciones y en la construcción de escenarios.
- ❖ Reconocimiento y aceptación del contenido comunicativo con independencia de las características del emisor.

OBJETIVOS

- ❖ Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.
- ❖ Fomentar la creatividad, la imaginación y la improvisación con materiales cotidianos en escenarios reales o ficticios.
- ❖ Utilizar el cuerpo como medio expresivo para comunicar ideas, personajes, acciones o sentimientos en un ambiente confortable, promoviendo la desinhibición y confianza.

3. Competencias clave y específicas:

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística. La comunicación entre los miembros de cada grupo será una constante durante toda la Unidad. Desde el inicio verbalizando sus impresiones previas, y más tarde en pequeños grupos, cuando sean los encargados de expresar ideas, repartir roles, elaborar la representación, ponerse acuerdo y entenderse...
En esta Unidad, los alumnos tendrán que leer, comprender y reflexionar sobre las historias que encontrarán en cada rincón. También tendrán que leer y comprender las tablas en las que se indican los ítems a evaluar.
- Competencias sociales y cívicas. Las relaciones interpersonales van a estar presentes en toda la Unidad. Diferentes cambios de agrupamiento (en los momentos de exploración y elaboración), de roles o de perspectivas, tendrán como resultado un diálogo constante. Se promoverá una participación activa mediante la toma de decisiones y la expresión de opiniones o ideas en un ambiente de respeto, igualdad y compañerismo.

- Conciencia y expresiones culturales. Se propiciará una educación en valores a través de la dramatización con el uso del teatro de sombras valorándolo, al mismo tiempo, como una forma de expresión corporal artística.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Se fomentará la autonomía de los alumnos, otorgando libertad a su imaginación y creatividad para hacer un uso de los espacios y materiales, mediante la exploración y experimentación. Asimismo, ellos serán los encargados de elaborar sus propias producciones.

Competencias específicas:

- Educación en valores. Es el principal propósito de la Unidad, mediante procesos reflexivos, críticos y empáticos se pretende romper estereotipos, fomentar la igualdad y las conductas cívicas. Todo ello a través de la expresión y la comunicación corporal.
- Relaciones interpersonales. Mediante cambios de agrupamientos se promueve un constante cambio de opiniones, ideas y experiencias, propiciando el mayor número de interacciones entre los alumnos y, por tanto, creando relaciones interpersonales entre ellos.

4. Metodología:

En esta Unidad Didáctica voy a utilizar una de las metodologías más importantes en España, como es la metodología por rincones. He decidido emplear esta metodología porque según Fernández (2009), ayuda al alumno a la construcción de sus propios conocimientos de una manera activa.

Este autor asegura que la creación de rincones permite que todos los niños y niñas tengan la oportunidad de experimentar, manipular y organizar su propio tiempo de trabajo con actividades estructuradas y programadas previamente, mediante las cuales se consiguen unos objetivos muy concretos de aprendizaje.

En esta Unidad crearemos 5 rincones diferentes, uno para cada una de las profesiones que queremos trabajar:

- Rincón 1: Animales y cuidadores.
- Rincón 2: Bailarines.
- Rincón 3: Payasos.
- Rincón 4: Personas fuertes.
- Rincón 5: Equilibristas.

Uno de los objetivos que pretendo alcanzar es que todos los alumnos y alumnas pasen por los diferentes rincones, desarrollando su imaginación, su creatividad, jugando, reflexionando sobre las historias de cada rincón, creando composiciones, aportando ideas en grupo, manipulando los diferentes materiales, expresando y, sobre todo, disfrutando de su lenguaje corporal.

Para conseguir el objetivo propuesto, también voy a estructurar la sesión en diferentes fases, utilizando la metodología de las 5 E: Estimulación, entonación, exploración, elaboración y exposición - estética.

1. Estimulación:

Para comenzar la primera sesión, pondré un vídeo donde se reflejen las distintas actuaciones llevadas a cabo por los diferentes profesionales del circo. Con este vídeo pretendo motivar e introducir a los niños y niñas en la temática de la sesión que posteriormente vamos a trabajar.

2. Entonación:

Después de visualizar y comentar el vídeo, llevaré a cabo un calentamiento expresivo que mejore la actitud de los alumnos y alumnas hacia las acciones expresivas. Para trabajar este tipo de calentamiento, he programado una actividad en la que los participantes deben imaginar que son los personajes de un circo.

En primer lugar, explicaré a los alumnos algunos de los aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de trabajar con el telón y el foco en el teatro de sombras. Una vez dadas las explicaciones, los alumnos tendrán que escuchar la música y moverse en círculo alrededor del telón interpretando al personaje del circo que ellos deseen.

He decidido que los alumnos se muevan en círculo para que todos pasen alguna vez por detrás del telón y jueguen con su silueta; de esta forma, todos los alumnos también tendrán la posibilidad de ver las siluetas producidas por sus compañeros cada vez que éstos pasen por detrás del telón.

3. Exploración:

Una vez que los alumnos ya han tomado contacto con el telón, el foco y la temática, les reuniré en grupos de 4 o 5 personas; cada grupo tendrá que desplazarse a un rincón diferente, jugar y explorar con los distintos materiales. Todos los grupos irán rotando y cambiando de rincón cuando pare la música y de una señal.

Procuraré estar muy atenta a las reacciones de nuestros alumnos y haré que éstos valoren cada uno de los rincones por los que han pasado. Todos los comentarios y valoraciones se anotarán en un cuaderno de clase.

4. Elaboración:

Tras haber experimentado y jugado por los diferentes rincones, asignaré a cada alumno un rincón; siempre teniendo en cuenta las valoraciones y comentarios de los que he hablado en el apartado anterior.

En el caso de que algún alumno esté disconforme con mi decisión, daré la posibilidad de que los niños hablen entre ellos, se pongan de acuerdo e intercambien el rincón que les ha sido asignado, pues ante todo quiero que los niños disfruten y no se sientan obligados a hacer algo con lo que se sienten mal.

Durante esta fase de la sesión, los alumnos tendrán que crear una producción, todos tendrán que participar y dar ideas, pues las producciones finales serán el resultado del conjunto de ideas propuestas por todos y cada uno de los participantes de cada grupo.

5. Exposición - estética:

Una vez que cada grupo ya ha planificado y ensayado su producción, se hará una puesta en común a través del teatro de sombras teniendo en cuenta los consejos que se dieron al comienzo de la sesión.

Cada grupo podrá mostrar su creación, de tal forma que resulte atractiva para el resto de alumnos de la clase, y a su vez observar las producciones realizadas por sus compañeros.

Para que los alumnos valoren su trabajo y puedan reforzar los aprendizajes adquiridos durante la sesión, les mostraré la grabación que yo misma he realizado durante la puesta en común de las producciones.

5. Actividades de enseñanza- aprendizaje:

Esta Unidad Didáctica consta 4 sesiones de una hora más o menos, que se realizarán en cuatro días diferentes. Durante todas las sesiones se promoverá la desinhibición, la creatividad e imaginación, la pérdida de la timidez, la expresión corporal... sin olvidar mi principal propósito: la educación en valores.

❖ Primera sesión.

Comenzaré la sesión presentándome y diciendo que soy parte de la plantilla del Circo Felizlandia para, seguidamente, preguntarles si han estado alguna vez en el circo y si les ha gustado. Les explicaré que ese día no es un día feliz en el Circo, ya que la mayor parte de mis compañeros han caído enfermos y no podemos realizar la función, por lo que les pediré ayuda.

A continuación, reproduciré un vídeo en el que diferentes actores están realizando un teatro de sombras ambientado en el circo y les diré que esos son algunos de los números que realizábamos cuando todos estábamos sanos, empezándoles a estimular.

Una vez terminado el vídeo, les preguntaré si quieren ayudarnos para, seguidamente, empezar “un exigente casting” para ver si pasan las pruebas. Como nuestro circo es especial porque procede de China y juega con las luces y las sombras, experimentarán con dichos elementos, haciendo que cada uno

de ellos pase realizando la sombra del personaje de circo que ellos mismos quieran, con música de fondo, y teniendo en cuenta una explicación previa de aspectos más técnicos (cercanía, lejanía, nitidez, tamaño...). Se colocarán en forma de círculo de tal manera que los compañeros irán viendo las sombras, aportando su punto de vista o posibles mejoras.

❖ Segunda sesión

En la segunda sesión, los alumnos realizarán actividades que les permitirán familiarizarse con el foco y el telón. Los niños y niñas trabajarán en grupos, parejas y de forma individual.

Los ejercicios consistirán en escoger un papel donde viene escrita una acción (deportes, actividades de la vida cotidiana...) y expresar con el cuerpo dicha acción para que el resto de compañeros traten de adivinarla.

❖ Tercera sesión

Una vez que los alumnos ya se han familiarizado con el foco y el telón, pasaremos a la explicación de cada uno de los 5 rincones propuestos, dividiéndolos en grupos. En cada rincón primero tendrán que leer la historia y luego explorar, experimentar y jugar con todos los materiales allí presentes, de una forma respetuosa, evidentemente. Al término de la música (que estará sonando), deberán pasar al siguiente rincón, no sin antes completar la tabla que se encuentra en el mismo.

Cuando todos los grupos hayan pasado por todos los rincones, les reuniremos y reflexionaremos sobre aquello que han sentido, los usos que han dado a los materiales, preferencias... básicamente a través de cuestiones. Finalmente, en la tabla marcarán aquel rincón que más les ha gustado y nos despediremos de ellos hasta la próxima sesión.

❖ Cuarta sesión.

Empezaremos recordando aspectos más técnicos acerca de las sombras, para su uso y colocación en la representación final. Sin más dilación y, con los datos obtenidos en tablas en la sesión anterior, pasaremos a la división por grupos y personajes de los alumnos, tras un "exhaustivo estudio". Les explicaremos que tendrán que preparar una breve representación de los personajes que les ha tocado para ser mostrada a sus compañeros, teniendo que aportar cada persona del grupo una idea y con la libertad de uso de materiales y música (en la medida de lo posible). El presentador pasará por todos y cada uno de los grupos para saber cómo darles la mejor descripción y recibimiento posible.

Una vez pasado el tiempo de preparación, les asignaremos un orden de salida e iremos colocando a los espectadores para que comience la función. Finalmente, aceptaremos a todos como integrantes del Circo Felizlandia y concluiremos la sesión proyectando toda la representación y reflexionando a través de preguntas. ¿Cómo os habéis sentido? ¿Qué habéis aprendido? ¿Qué os ha parecido que los cuidadores trataran bien a los animales? ...

Por último, en el aula, todos juntos observaremos los videos de las actuaciones y realizaremos una evaluación.

6. Recursos:

Para llevar a cabo esta Unidad Didáctica contaré con la ayuda de la maestra de Educación Física del centro, ambas acondicionaremos el gimnasio del colegio, tapando sus ventanas con cartones y esterillas para evitar que entre luz solar, y crearemos diferentes rincones; en cada uno de ellos trabajaremos las distintas profesiones que nos podemos encontrar en el circo.

En cada uno de los rincones habrá disponibles diversos materiales característicos de los componentes del circo. Me gustaría destacar que en todos y cada uno de los rincones hemos creado pequeñas historias para trabajar también la educación en valores (respeto y cuidado a los animales, eliminación de estereotipos, igualdad de género...).

Estos son los diferentes materiales, historias y rincones que crearemos y utilizaremos:

Rincón 1: Animales y cuidadores

Algunos animales de la selva al circo se fueron a vivir
y durante años fueron maltratados para a muchos niños hacer reír.
En el circo Felizlandia queremos todos poder disfrutar,
pero sin la necesidad de a los animales maltratar.
Si una buena actuación quieres lograr,
a los animales tendrás que cuidar, enseñar y mimar.

- Picas.
- Aros.
- Cuerdas.
- Conos.

Rincón 2: Payasos

Aunque no lo creas,
los payasos son unas de las personas más inteligentes
que te puedes encontrar,
pues con un sólo gesto,
a tí de risa te pueden hacer llorar.

- Pelotas.
- Pañuelos.
- Conos.
- Pelotas.
- Malabares.

Rincón 3: Forzudos

En el circo Felizlandia un día un accidente sucedió,
pues una terrible tormenta a la carpa del circo destruyó.
Para este problema solucionar,
a los forzudos hicieron llamar.
Estos hombres fuertes la carpa no pudieron montar,
fueron varias mujeres las que lo pudieron lograr.
Desde entonces en Felizlandia pudimos comprender,
que hombres y mujeres tienen el mismo poder.

-Picas.
-Ladrillos.
-Pelotas

Rincón 4: Bailarines

Fermín siempre había sido un niño muy feliz,
hasta que en la escuela de baile no le quisieron admitir.
“¡Eres un chico!” Le dijeron “¡Los niños no pueden bailar!”
Fermín no entendía estas palabras
que en su cabeza no paraban de sonar,
pues él sabía que era capaz
de utilizar su cuerpo para expresar y a la gente ilusionar.
En el circo Felizlandia si creemos en la igualdad.
Así que ¡chicos y chicas!
preparad una buena coreografía que la música va a sonar.

-Tutús.
-Aros.
-Cuerdas.

Rincón 5: Equilibristas

Si un buen equilibrista quieres ser,
al suelo no te debes caer.
Ve siempre con cuidado
y no te despistes mirando hacia otro lado.

-Bancos.
-Picas.
-Pañuelos.

Además de estos materiales, también necesitaremos unos papeles donde vienen escritas las acciones que se tienen que interpretar, unas fichas donde los alumnos anotarán cuánto les ha gustado cada rincón y así poderles asignar uno en concreto y aquellos materiales que hacen posible llevar a cabo el teatro de sombras:

- Tela translúcida.
- Foco de luz (retroproyector o proyector de diapositivas)
- Alambre o cable donde colgar la tela.
- Música y equipo de sonido.
- Cámara de vídeo.
- Carteles para presentar la exposición.

7. Evaluación:

Según Bondioli (2011), la evaluación es una actividad básicamente valorativa e investigadora, y por lo tanto, favorecedora del cambio y la mejora educativa. Desde esta concepción la evaluación no sólo afecta a los procesos de aprendizaje de los alumnos, sino también a los procesos de enseñanza desarrollados por los profesores y a los proyectos curriculares en los que estos se inscriben.

7.1. Evaluación de los procesos de aprendizaje:

Para evaluar a nuestros alumnos tendré en cuenta los criterios y estándares de aprendizaje establecidos en el Decreto 26/2016.

Bloque I

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Opinar coherentemente con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.

1.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos razonablemente.

1.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

Bloque II

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

3. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Adapta las habilidades básicas de desplazamientos, saltos y giros al espacio de acción y a las diferentes actividades físicas.
- 3.1. Acepta su realidad corporal y la de los otros.
- 3.3. Muestra interés y disposición por participar.
- 3.4. Valora el trabajo de los demás

Bloque V

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.
2. Participar con interés y autonomía en todo tipo de actividades respetando a las personas, las normas, los materiales y los espacios utilizados.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Utiliza los recursos expresivos del cuerpo para comunicarse y realizar representaciones sencillas.
- 1.2. Se expresa a partir de estímulos musicales, plásticos y verbales.
- 1.4. Entiende las expresiones corporales de los compañeros.
- 1.5. Expresa movimientos a partir de estímulos musicales o rítmicos, individualmente, en pareja o en grupo.
- 2.1. Muestra interés y participa en las actividades artístico expresivas actuando con autonomía en todo momento.
- 2.2. Respeta las normas y reglas, controlando su conducta para que sea respetuosa y no perjudique el desarrollo de la actividad.

El instrumento que utilizaremos para evaluar al alumnado, será una tabla con escala numérica con indicadores de logro, creados específicamente a partir de criterios de evaluación del Decreto 26/ 2016 del 21 de julio, y siendo acordes con los objetivos propuestos.

En dicha tabla aparece el nombre de cada alumno, y el número de cada indicador a la derecha. Siendo 1 el mínimo y 5 el máximo, deberé determinar el grado de consecución de cada indicador a través de la observación durante las sesiones.

- Indicador de logro 1: Capta, expresa y comunica corporalmente de forma crítica a las compañeras/os, el mensaje de igualdad de género, no discriminación o maltrato, respeto...
- Indicador de logro 2: Participa y coopera de forma activa dentro del grupo, mostrando una actitud positiva, respetando las opiniones y resolviendo conflictos si los hubiera.
- Indicador de logro 3: Utiliza el cuerpo como recurso expresivo y se ayuda de los materiales (respetuosamente) para comunicar ideas, acciones, personajes...
- Indicador de logro 4: Se expresa corporalmente de forma desinhibida, sin timidez, superando miedos o barreras...
- Indicador de logro 5: Emplea su cuerpo para adecuar estructuras rítmicas, y lo ubica correctamente respecto a la fuente de y los espectadores.

7.2. Coevaluación:

La coevaluación es un proceso a través del cual los estudiantes y los profesores participan en la evaluación del trabajo de los estudiantes. Autores como Falchikov (2005) han encontrado que este tipo de evaluación profundiza la comprensión de los estudiantes de su propio aprendizaje y permite que se involucren de manera más activa y autodirigida en su proceso de aprendizaje.

Topping (2013) afirma que la coevaluación también es útil para planificar su propio aprendizaje, identificar sus propias fortalezas y debilidades, así como para desarrollar habilidades personales y metacognitivas transferibles a otras áreas.

Teniendo en cuenta las palabras de estos autores, he considerado que sería muy enriquecedor que los alumnos se evalúen los unos a los otros después de realizar cada una de las actuaciones. Pienso que es gratificante que los alumnos se feliciten y comenten entre ellos los aspectos que se pueden mejorar.

Para que el proceso sea justo y todos los alumnos sean evaluados por igual, he decidido crear juntos una tabla que integra un listado con los ítems que se van a tener en cuenta a la hora de calificar; de esta manera, los alumnos planificarán y llevarán a cabo las actuaciones teniendo presentes aquellos aspectos que se van a evaluar. Estas tablas pueden verse en el anexo III.1.

7.3. Evaluación de los procesos de enseñanza:

Además de evaluar a nuestro alumnado, también evaluaré mi trabajo a través de indicadores como:

- ¿He motivado a los alumnos?
- ¿Las actividades propuestas han sido las adecuadas, estaban orientadas a alcanzar los objetivos de las sesiones?
- ¿El tiempo y la distribución de las sesiones ha sido la correcta?
- ¿La selección de materiales y disposición del gimnasio a favorecido el desarrollo de las sesiones?
- ¿He sabido solucionar los conflictos y mejorar las conductas de comportamiento durante las sesiones?

En el anexo III.2 se puede observar la ficha de autoevaluación que también utilizaré para evaluar mi trabajo durante el desarrollo de la Unidad Didáctica.

En esta ficha anotaré los aspectos que pueden mejorarse, para reflexionar sobre ellos y no volver a cometer errores en el caso de llevar a cabo de nuevo esta Unidad Didáctica con otros alumnos

ANEXO III.1. Tablas de co-evaluación

Co-evaluación Expresión y comunicación corporal. FELIZLANDIA 5° PRIMARIA

PERSONA QUE EVALUA:

BAILARINES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Inician la actuación con una buena PRESENTACIÓN										
Se COMPRENDEN las acciones que están realizando										
Se SITUAN correctamente con respecto al telón, al foco y al espectador										
Se hace un buen uso de los MATERIALES										
Hay COORDINACIÓN entre los componentes del grupo.										
La actuación es Atractiva (bonita, divertida...)										
Se DESPIDEN correctamente al finalizar la actuación										

EQUILIBRISTAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Inician la actuación con una buena PRESENTACIÓN										
Se COMPRENDEN las acciones que están realizando										
Se SITUAN correctamente con respecto al telón, al foco y al espectador										
Se hace un buen uso de los MATERIALES										
Hay COORDINACIÓN entre los componentes del grupo.										
La actuación es Atractiva (bonita, divertida...)										
Se DESPIDEN correctamente al finalizar la actuación										

FORZUDOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Inician la actuación con una buena PRESENTACIÓN										
Se COMPRENDEN las acciones que están realizando										
Se SITUAN correctamente con respecto al telón, al foco y al espectador										
Se hace un buen uso de los MATERIALES										
Hay COORDINACIÓN entre los componentes del grupo.										
La actuación es Atractiva (bonita, divertida...)										
Se DESPIDEN correctamente al finalizar la actuación										

PAYASOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Inician la actuación con una buena PRESENTACIÓN										
Se COMPRENDEN las acciones que están realizando										
Se SITUAN correctamente con respecto al telón, al foco y al espectador										
Se hace un buen uso de los MATERIALES										
Hay COORDINACIÓN entre los componentes del grupo.										
La actuación es Atractiva (bonita, divertida...)										
Se DESPIDEN correctamente al finalizar la actuación										

ANIMALES Y CUIDADORES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Inician la actuación con una buena PRESENTACIÓN										
Se COMPRENDEN las acciones que están realizando										
Se SITUAN correctamente con respecto al telón, al foco y al espectador										
Se hace un buen uso de los MATERIALES										
Hay COORDINACIÓN entre los componentes del grupo.										
La actuación es Atractiva (bonita, divertida...)										

ANEXO III.2. Tabla para evaluar mi trabajo como docente durante la unidad didáctica

Aspectos a evaluar	Observaciones		
Organización de la sesión - espacios - materiales - tiempo			
Coherencia entre los objetivos previstos en la sesión y las actividades realizadas	A Las actividades están bien orientadas a lograr los objetivos de la sesión	B Sólo algunas actividades favorecen el cumplimiento de los objetivos de la sesión	C Ninguna actividad está orientada a los objetivos de la sesión
Coherencia entre los objetivos previstos en la sesión y las metodologías empleadas	A Las metodologías empleadas responden perfectamente con los objetivos pretendidos en la sesión	B Las metodologías sólo favorecen parcialmente el cumplimiento de los objetivos de la sesión	C Las metodologías no favorecen el cumplimiento de los objetivos de la sesión
¿Dimensión Expresiva?	Si/no	Cómo	
¿Dimensión Comunicativa?	Si/no	Cómo	
¿Dimensión Creativa?	Si/no	Cómo	
¿Dimensión Estética?	Si/no	Cómo	
Qué fases se han desarrollado durante la actividad Estimulación – Entonación – Exploración – Elaboración – Exposición – Estética.			

Originalidad de la propuesta	
Viabilidad para los alumnos	
Aspectos más positivos de la sesión	
Propuestas de mejora de la sesión	

Aspectos a evaluar	Observaciones (*)
Dinamización y control del grupo	
Expresividad y capacidad de comunicación (verbal y corporal)	

<p>Calidad de los <i>feedback</i> al alumnado. Evaluación formativa</p>	
<p>Capacidad de adaptarse y resolver problemas</p>	
<p>Gestión de espacios, materiales y del tiempo durante la sesión</p>	
<p>Aspectos más positivos de mi actuación como docente</p>	
<p>Otros aspectos importantes</p>	

Reflexión personal:

ANEXO IV “Unidad didáctica 11. Jugando al Últimate en California”

1. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo, desarrolla la temática del Ultimate. Para ello, exponemos en qué consiste, a qué tipo de deporte pertenece y su relación con el currículum de Educación Primaria.

El Ultimate es un deporte de equipo que recoge elementos del fútbol, del baloncesto y del rugby, sustituyendo el balón por un disco volador y el árbitro por el espíritu deportivo de cada jugador. Se juega con un disco en un campo de césped o en la playa. En los dos extremos del campo se encuentran las zonas de gol y el objetivo es llevar el disco a esas zonas mediante pases (ya que no está permitido correr con el disco en la mano) sin que caiga al suelo, evitando la intercepción del pase por el equipo contrario.

El objetivo principal en este deporte es ser capaces de aprender, no sólo de forma individual, sino también en equipos. Además, se desarrollan actitudes de trabajo que permiten resolver problemas relacionarlos con el entorno, los materiales y las personas. Asimismo, se trata de un deporte alternativo a los más comunes y tradicionales poco conocido en las aulas de Primaria. Por otro lado, es un deporte autoarbitrado, es decir, que los mismos jugadores tienen la responsabilidad de resolver conflictos para el buen funcionamiento del mismo.

Se trata de un deporte vivo de invasión creado a finales de los años 60 en Nueva Jersey por un grupo de estudiantes. Éstos modificaron las reglas del “frisbeefootball”, inspirándose en deportes colectivos como el balonmano, el baloncesto o el fútbol. Se aportaron nuevas normas como correr con el disco en posesión, o las líneas de golpeo. Dichas reglas se fueron modificando paulatinamente hasta que, finalmente en 1970, se asentaron creando, de esta manera, el primer reglamento oficial de Ultimate.

De acuerdo con Méndez (2006), “este juego deportivo se compone de una serie de características que lo configuran, tanto como un recurso didáctico interesante para la iniciación de los deportes territoriales en educación física como un ejemplar de deporte de invasión por propio derecho”

Como se expone en Méndez (2006), este deporte alternativo posee diversos elementos pedagógicos que pueden incluirse en el currículo, entre los que destacan:

- Minimización de focos de discusión y conflicto entre los jugadores, debido al escaso contacto físico entre ellos y que no se puede arrebatar el disco de las manos del contrario.
- Presencia de una fuerte motivación, excitación y diversión, debido a un continuo flujo de compañeros y adversarios, que se mueven con objetivos contrapuestos. Esta continuidad en el juego se consigue gracias a que, en primer lugar, los atacantes deben desmarcarse para que el poseedor del disco, que no se puede mover (solo pivotar), se centre en buscar pases. En segundo, el objetivo de los defensores es interceptar o impedir pases, no arrebatarlo de las manos o bloquear el paso.
- Se evitan los individualismos de los deportes territoriales. Lo cual es debido a que no se produce un exceso de protagonismos, sin posesiones individuales abundantes, promoviéndose, de esta manera, una participación equitativa.
- A nivel técnico, táctico y reglamentario, su simplicidad respecto a otros de su misma categoría (hockey, fútbol, baloncesto...), permite utilizarlo para enseñar aspectos tácticos básicos y transferirlos a otros deportes más complejos. Refiriéndonos a la complejidad motriz, la habilidad que se requiere para lanzar del revés (extensión de codo y muñeca) es muy fácil de aprender, por lo que se pueden sugerir nuevas actividades y tareas tácticas incluyendo el modelo comprensivo.
- Este deporte puede ser practicado múltiples espacios, debido a que no precisa de equipamiento específico, únicamente piso liso y despejado.
- Creación de ambientes de equipo, gracias a una mayor consideración de los jugadores menos habilidosos. Aunque las habilidades específicas en posesión son cruciales (pase o tiro), conductas como desmarques, marcajes o apoyos, son igualmente importantes.

2. RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

2.1. OBJETIVOS:

2.1.1. Objetivos generales de la etapa:

A lo largo de esta unidad didáctica pretendemos alcanzar algunos de los objetivos generales que están presentes 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. Estos se rigen por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Por tanto, queremos que los niños y niñas sean capaces de:

- 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.
- 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
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- 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.

- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

En esta unidad didáctica nos centraremos en una de las asignaturas específicas; más en concreto, en el área de Educación Física, un área que tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida ésta como la integración de los conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos relacionados con la conducta motora.

Para trabajar de forma correcta, nos hemos desplazado al 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 y hemos analizado los contenidos y criterios de evaluación propios de la asignatura de Educación Física; a partir de estos criterios hemos establecido y formulado una serie de objetivos.

Teniendo esto en cuenta, podemos decir que a través de la puesta en práctica de esta unidad didáctica pretendemos que nuestros alumnos y alumnas sean capaces de:

- Opinar de forma coherentemente y con una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.
- Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás.
- 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.
- Resolver retos tácticos elementales propios del Ultimate, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en este deporte.
- Incrementar globalmente la condición física, ajustando su actuación al conocimiento de las propias posibilidades y limitaciones corporales y de movimiento.

- Participar de forma coordinada y cooperativa a la hora de resolver retos u oponerse a uno o varios adversarios en los juegos que hemos propuesto para trabajar el Ultimate.
- Conocer los reglamentos básicos del Ultimate.
- 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 en este deporte y participar con interés e iniciativa de manera individual y en equipo.
- Reconocer los efectos beneficiosos que tiene para la salud la práctica de actividad física.
- Conocer y valorar la importancia que tiene la prevención, la recuperación y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.

2.1.2. Objetivos principales de la Unidad Didáctica de Ultimate:

- Valorar el Ultimate como un medio que se puede utilizar para desarrollar la propia competencia motriz y las actitudes de respeto, tolerancia y aceptación hacia los demás.
- Conocer y respetar las reglas del deporte.
- Conocer y desarrollar las posibles acciones de juego a realizar desde cada uno de los roles estratégicos que asumen los participantes.
- Reconocer y aplicar las soluciones técnicas y/o tácticas aprendidas.
- Reconocimiento de las propias posibilidades y limitaciones como punto de partida para la mejora de la propia competencia.

2.1.3 Objetivos de las sesiones propuestas:

Sesión 1:

- Familiarizarse con un nuevo deporte: El Ultimate.
- Descubrir, interiorizar y poner en práctica las normas básicas del Ultimate.

Sesión 2:

- Trabajar los pases con el ringo, primero en estado estático y luego en movimiento.
- Realizar lanzamientos y recepciones con el ringo.

Sesión 3:

- Trabajar la defensa y el ataque.
- Realizar lanzamientos y recepciones con el ringo.

Sesión 4:

- Aunar todos los conocimientos adquiridos y aplicarlos a la situación de partido.

2.2. CONTENIDOS

La temática de nuestra unidad didáctica la podemos relacionar con cuatro bloques de contenidos del Decreto 26/2016:ç

Con el bloque 1: “Contenidos comunes”:

En este bloque se puede observar aspectos que tienen una relación con el deporte del ultimate ya que se tiene que conocer y respetar las normas y reglas de juego, además de valorar el respeto hacia los demás.

Por otro lado, hay que ser responsables y hacer un uso adecuado de los materiales de Educación Física, en este caso, de los ringos contruidos por los compañeros.

Y por último, es necesario que los docentes usen un lenguaje oral específico, expresando ideas, pensamientos y realizando reflexiones con el vocabulario adecuado del deporte.

Con el bloque 2: “Conocimiento corporal”:

Muchos de los contenidos que aparecen en este bloque se relacionan con el Ultimate, ya que a través de este se necesita un conocimiento y control del propio cuerpo.

Los contenidos a destacar en este bloque son por un lado, la dominancia de la orientación lateral del propio cuerpo. La persona tiene que saber orientarse en relación a sí mismo y a un tercero. Además, de saber orientarse en el espacio, debido a que tiene que estar pendiente de los cambios de posición y desplazamientos suyos o ajenos.

Por otro lado, se centra en la organización y exploración del espacio de acción. Los alumnos deben conocer cuáles son las dimensiones del campo en las que están jugando

Por último, hay que destacar la puesta en práctica de estructuras rítmicas externas y los ajustes de movimientos predeterminados para realizarlas y la percepción y estructuración espacio-temporal del movimiento.

Con el bloque 3 “Habilidades motrices”:

Sabemos que este bloque tiene una relación directa con el Ultimate, ya que a través de este deporte se trabajan algunas de las habilidades motrices básicas, como los desplazamientos, giros, lanzamientos y recepciones.

Los contenidos de este bloque fomentan la mejora de la competencia motriz de los alumnos, además de proporcionarles una autonomía y confianza en el desarrollo de las habilidades motrices de forma individual o grupal tanto en situaciones habituales como adaptadas y de forma progresiva en cuanto a la dificultad. Aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valorando el esfuerzo personal.

Además, hay que destacar la resolución de problemas y la anticipación de estrategias y procedimientos con actitud cooperativa y mentalidad de equipo.

Por último, para la puesta en práctica de este deporte incluyen acciones relacionadas con la coordinación dinámica general y la coordinación visomotriz.

Con el bloque 4 “Juegos y actividades deportivas”:

Los contenidos incluidos en este bloque tienen una serie de relaciones con el Ultimate, como iniciación a un deporte alternativo, en los que destacan la elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio, ya que en este deporte el árbitro únicamente marca los puntos, por lo que son los jugadores los que deben cumplir las normas, respetar y aceptar a todos los participantes. Valorando el deporte como medio de disfrute, el esfuerzo personal y colectivo, la relación con los demás y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

3. DESARROLLO PRÁCTICO DE LAS SESIONES

En esta unidad didáctica viajaremos a California y explicaremos a los alumnos que en el año 1903 había una fábrica que en ese lugar vendía pasteles y que los niños se entretenían lanzándose los unos a los otros las bases de los moldes de lata de dichos pasteles, los cuales tenían forma de frisbee.

Después de explicar a los alumnos el origen del frisbee, les diremos que vamos a trabajar un deporte americano que utiliza este material, el Ultimate, y ambientaremos la zona verde de nuestro patio simulando un campo de fútbol americano.

Esta unidad didáctica seguirá el modelo comprensivo propuesto por Devís y Peiró (1992). Esta metodología se centra en la iniciación al deporte desde una visión globalizadora que parte de la táctica hacia la técnica.

Sesión 1

Empezamos : Saludo y asamblea inicial

Reunión inicial con los niños/as en la que estos se sientan en el suelo formando un círculo. Después se recuerdan las normas que existen para esta clase y a continuación, se introduce la sesión actual a través de la motivación hacia las actividades.

Puesta en acción

Movilidad articular

En marcha: Parte principal

1) Visualización de video y explicación de reglas:

Se da una breve explicación de las normas básicas del deporte, siendo estas las siguientes:

- El disco debe ser desplazado únicamente mediante pases. Está prohibido hacerse un autopase.
- No se puede correr con el disco en la mano. En caso de recibir un pase en carrera, se permite hacer un pase inmediato, o dar los mínimos pasos necesarios hasta parar.
- El disco se puede tener en la mano hasta 10 segundos. En ese tiempo se puede pivotar sobre un pie; no se puede arrebatar el disco a un jugador.
- Cuando un disco cae al suelo o sale fuera de banda, es falta del último jugador que lo tocó; saca el equipo contrario desde el punto donde quedó el disco o salió fuera.
- Si un equipo que defiende intercepta un pase del equipo contrario, sigue el juego, pasando a ser automáticamente equipo atacante, en tanto que el otro equipo se convierte en defensor.
- Es falta defender dos jugadores a la vez sobre un atacante.
- Ante un disco en el aire que coge simultáneamente un atacante y un defensor, tiene preferencia el primero.
- Está prohibido el contacto entre jugadores; un defensor no puede defender a menos de un paso de distancia del atacante, ni golpearle la mano en el lanzamiento.
- Los jugadores pueden desplazarse libremente por toda la superficie del terreno de juego, incluidas las zonas de gol. No existe el fuera de juego.
- Si un jugador defensor comete falta dentro de su zona de gol, saca el equipo contrario desde fuera de dicha zona, pero en el punto más cercano al lugar de la falta.
- Cuando un equipo consigue gol, cambia de campo automáticamente y hace el saque de puesta en juego.

2) Partido inicial: Partido de simulacro para que pongan en práctica las reglas explicadas anteriormente y tomen contacto con el deporte de Ultimate.

Y para terminar: Vuelta a la calma

- Director de orquesta con ringo. Para concluir con esta sesión realizaremos el juego del director de orquesta, pero en lugar de usar las manos, los alumnos tendrán que realizar diferentes movimientos con el ringo; es decir, podrán lanzárselo de una mano a otra, hacer girar el ringo...

Sesión 2

Empezamos: Saludo y asamblea inicial

Reunión inicial con los niños/as en la que estos se sientan en el suelo formando un círculo. Después se recuerdan las normas que existen para esta clase y a continuación, se introduce la sesión actual a través de la motivación y el recuerdo de la sesión anterior.

Puesta en acción

- Calentamiento articular.
- Comecocos

En marcha: Parte principal

1. Parejas: Se ponen por parejas y practican la técnica, es decir, los pases en estático. Cada vez que dan un pase bien dan un paso para atrás y al revés, si no lo cogen, un paso hacia delante. Deben de probar con ambas manos y cómo recepcionar mejor.
2. De 4 en 4: En grupos de cuatro y en un espacio limitado, durante unos minutos, tienen que pasar el ringo, hacia cualquiera de sus compañeros, derecha, izquierda y diagonal. Después juegan al “patito mareado” (3 pasan y uno intercepta).
3. De 8 en 8: 4 contra 4 realizan el juego de los 5 pases: deben intentar dar 5 pases sin que el otro equipo les intercepte el ringo. Dependiendo de la dinámica del juego y del nivel de sus jugadores se adapta esta norma añadiendo 5 pases más, siendo un total de 10. Una vez practicado durante unos minutos pasarán a la siguiente actividad, realizar 5 pases con “gol”. No podrán marcar punto hasta que no realicen 5 pases. Se irán añadiendo progresivamente nuevas normas: prohibido chicle, deben tocar todos los compañeros del grupo...

Y para terminar: Vuelta a la calma

- El ringo por detrás. Para finalizar esta sesión vamos a llevar a cabo el juego tradicional conocido como: “a la zapatilla por detrás”; pero en lugar de utilizar una zapatilla vamos a usar un ringo.

Sesión 3

Empezamos: Saludo y asamblea inicial

Reunión inicial con los niños/as en la que estos se sientan en el suelo formando un círculo. Después se recuerdan las normas que existen para esta clase y a continuación, se introduce la sesión actual a través de la motivación y el recuerdo de la sesión anterior.

Puesta en acción

- Calentamiento articular.
- Vidas.

En marcha: Parte principal

1. Marca gol: dividimos la clase en cuatro grupos. cada equipo estará enfrentado a otro y el objetivo será marcar gol en la portería del equipo contrario con el cuerpo. Es decir, sin ringo los jugadores deberán desmarcarse y buscar sus propias estrategias para marcar gol atravesando la línea de la portería.
2. Quita colas: En grupos de 8. Juego de los 5 pases, (si les resulta muy sencillo se irán aumentando el número de pases) pero en este caso todos los alumnos tendrán una “cola” que la defensa puede quitar únicamente cuando la persona tenga el ringo en la mano. En este caso, el equipo que estaba atacando pasa a defender. Aquí se trabajará la defensa individual, los desmarques... la táctica en general.
3. El robo del ringo: En equipos de 8 (4 contra 4), varios ringos se encuentran en espacios en los extremos del campo. En un espacio delimitado se encuentran 2 defensores (uno de cada equipo), y los otros 3 tratarán de robar el mayor número de ringos posibles del campo contrario. Los equipos deben avanzar pasándose el ringo y, justo en la zona del defensor, todos los atacantes tienen que tocar el ringo intentando que no sea interceptado por el defensor.

Y para terminar: Vuelta a la calma

- Relajación. Después de realizar estas actividades tan movidas pediremos a los alumnos que se tumben en el suelo y cierren sus ojos. Seguidamente pondremos un poco de música y piensen en aquellas cosas que les ha gustado o en aquellos momentos divertidos que se han dado a lo largo de la sesión. Finalmente daremos la oportunidad de compartir estas emociones e ideas en una asamblea.

Sesión 4

Empezamos: Saludo y asamblea inicial

Reunión inicial con los niños/as en la que estos se sientan en el suelo formando un círculo. Después se recuerdan las normas que existen para esta clase y a continuación, se introduce la sesión actual a través de la motivación y el recuerdo de la sesión anterior.

Puesta en acción

- Calentamiento articular.
- Triángulo

En marcha: Parte principal

1. Partido final: Primero dividimos a la clase en 4 equipos para después unificar los equipos y jugar un partido final con todos los alumnos de la clase.

Y para terminar: Vuelta a la calma

- Para concluir con esta sesión, mantendremos los grupos que hemos formado para llevar a cabo la actividad anterior y realizaremos un partido; pero ahora los alumnos deben jugar sentados en el suelo.

4. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO, EL TIEMPO Y EL MATERIAL

Para llevar a cabo las actividades propuestas vamos a realizar una planificación previa de cómo vamos a organizar el espacio, el tiempo y los materiales que vamos a emplear.

Organización del espacio

Respecto al espacio, se necesita un gimnasio, un patio o un aula grande multiusos adaptada a las circunstancias del grupo-aula. Para ello, organizaremos el espacio en función de las actividades y los grupos creados. De esta forma, delimitaremos el espacio con conos y chinchetas.

Organización del tiempo

Secuenciaremos las actividades de tal forma que las más importantes y complejas ocupen un mayor tiempo en el transcurso de la sesión. También controlaremos exhaustivamente el tiempo de tal manera que cada actividad propuesta ocupe el tiempo necesario y no haya que omitir partes en las sesiones.

Materiales

Los materiales necesarios para la sesión son anillos, pañuelos (para “el juego de quitar la cola”), petos (para distinguir los equipos) y conos (para delimitar los espacios). Tratarán de fomentar todo tipo de habilidades físicas básicas como la carrera, el salto, el lanzamiento, la recepción, etc.

5. METODOLOGÍA

Para la elaboración de esta unidad didáctica nos basaremos en la propuesta de Devís y Peiró (), el modelo comprensivo. Esta metodología se centra en la iniciación al deporte desde una visión globalizadora que parte de la táctica hacia la técnica.

La dificultad de las actividades irá aumentando a medida que se van sucediendo las actividades, se irá de lo más simple a lo más complejo. Se empezará realizando en pequeños grupos, hasta terminar en gran grupo.

En cuanto a la acción docente, el maestro será el guía de la sesión y orientará a los alumnos, realizando paradas de reflexión-acción cuando sean necesarias. Realizando estas paradas se pretende conseguir que el alumnado reflexione para conseguir el objetivo propuesto por el maestro.

6. EVALUACIÓN

La evaluación de la unidad didáctica tendrá una doble vertiente, dirigidas por parte del profesorado y del alumnado. La primera de las vertientes busca la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a la información del maestro observador mediante el diario reflexivo y la valoración crítica posterior a la práctica mediante la hoja de registro.

La segunda vertiente protagonizada por parte del alumnado nos facilitará mediante las fichas de recogida de datos centrada en sus intereses y motivaciones, la evaluación del proceso de enseñanza.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Fotografía	Cámara del móvil
Observación	Diario reflexivo Estándares de aprendizaje.
Observación	Hoja de registro con escala numérica del 1 al 5 (Escala por ítems)
Autoevaluación del alumno y de la sesión	Hoja de autoevaluación con las siguientes preguntas:

a- Estándares de aprendizaje:

Para evaluar a nuestros alumnos tendremos en cuenta los estándares de aprendizaje establecidos en el Decreto 26, y a partir de ellos formularemos una serie de preguntas a las que iremos dando respuesta a lo largo del desarrollo de las sesiones. Algunas de esas preguntas son:

- ¿Exponen los alumnos sus ideas de forma coherente, se expresan de forma correcta en diferentes situaciones y respetan las opiniones de los demás?
- ¿Respetan la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase?
- ¿Utilizan los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices?
- ¿Demuestran autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad?
- ¿Aceptan formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad?

b- Hoja de registro con escala numérica del 1 al 5 (Escala por ítems)

	1	2	3	4	5
El maestro se comunica efectivamente con los alumnos					
Se hace un buen uso del material					
Las actividades son adecuadas al nivel motriz del alumnado.					
Los alumnos siguen las normas dadas.					
Los imprevistos se solucionan con fluidez.					
Existe feedback con los alumnos					
La ambientación ha sido adecuada					
Observaciones					

c- Autoevaluación del alumno

Fichas de recogida de datos individual por parte de todo el alumnado, donde mediante unas preguntas se analizarán ciertas cuestiones concretas del desarrollo de la sesión.

-¿Habías jugado alguna vez al Ultimate?	
-¿Has visto evolución?	
-¿Cómo te has sentido?	
-¿Han quedado claras las reglas?	
-¿Te ha gustado trabajar con materiales autoconstruidos?	

8. BIBLIOGRAFÍA

- Castejón Oliva, F. J., Giménez Fuentes-Guerra, F. J., Jiménez Jiménez, F. y López Ros, V. (2003). Iniciación deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S. L.
- Méndez Giménez, A. (2006). “El ultimate con materiales de desecho desde un enfoque comprensivo estructural. Tándem. Didáctica de la Educación Física, 21, 102-117. Ed. Graó: Barcelona.

ANEXO V. Evaluación del proyecto. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Evaluaremos el proceso de aprendizaje de los alumnos, para ello analizaremos y evaluaremos los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de nuestra PDA para 5º ya que estos últimos se relacionan con las competencias y con los objetivos de etapa.

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
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.	1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
2. Relacionar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.	2.1 .Describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.
3. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.	3.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

BLOQUE 3.HABILIDADES MOTRICES	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
2. Mejorar el nivel de sus capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo, teniendo en cuenta sus posibilidades y su relación con la salud.	2.3. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
3. Mostrar conductas activas para incrementar globalmente la condición física, ajustando su actuación al conocimiento de las propias posibilidades y limitaciones corporales y de movimiento.	3.1. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales. 3.5. Conoce y practica ejercicios de desarrollo de las diferentes capacidades físicas.

BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
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.	1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices. 1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.	2.1. Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en diferentes juegos y actividades deportivas.
3. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.	3.1. Clasifica la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas. 3.2. Investiga y expone las diferencias entre juegos populares, tradicionales y autóctonos. 3.3. Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase. 3.4. Conoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza. 3.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
4. Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.	4.1. Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas. 4.2. Realiza cálculos con las dimensiones de los diferentes campos de juego. 4.3. Identifica y presenta en grupo las características de las diferentes modalidades deportivas y atléticas
5. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.	5.1. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se generan en las actividades en el medio natural. 5.2. Demuestra un comportamiento responsable hacia el cuidado y conservación del medio natural
6. 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.	6.1. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad. 6.2. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases. 6.3. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad. 6.4. Acepta y cumple las normas de juego.

BLOQUE 5. ACTIVIDADES FÍSICAS ARTÍSTICO-EXPRESIVAS	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.	1.1. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos. 1.2. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
2. Participar en las actividades artístico-expresivas con conocimiento y aplicación de las normas, mostrando una actitud de aceptación y respeto hacia las demás personas, materiales y espacios, y resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir.	2.2. Respeta las normas y reglas de las actividades, manteniendo una conducta respetuosa y que no perjudique el desarrollo de la actividad.

BLOQUE 6. ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.	1.1. Demuestra interés por el cuidado e higiene del cuerpo (utiliza ropa deportiva y bolsa de aseo; adopta posturas correctas).
2. 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.	2.2. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.

ANEXO VI. Lista de preguntas para evaluar el interés y la calidad de los aprendizajes de los alumnos

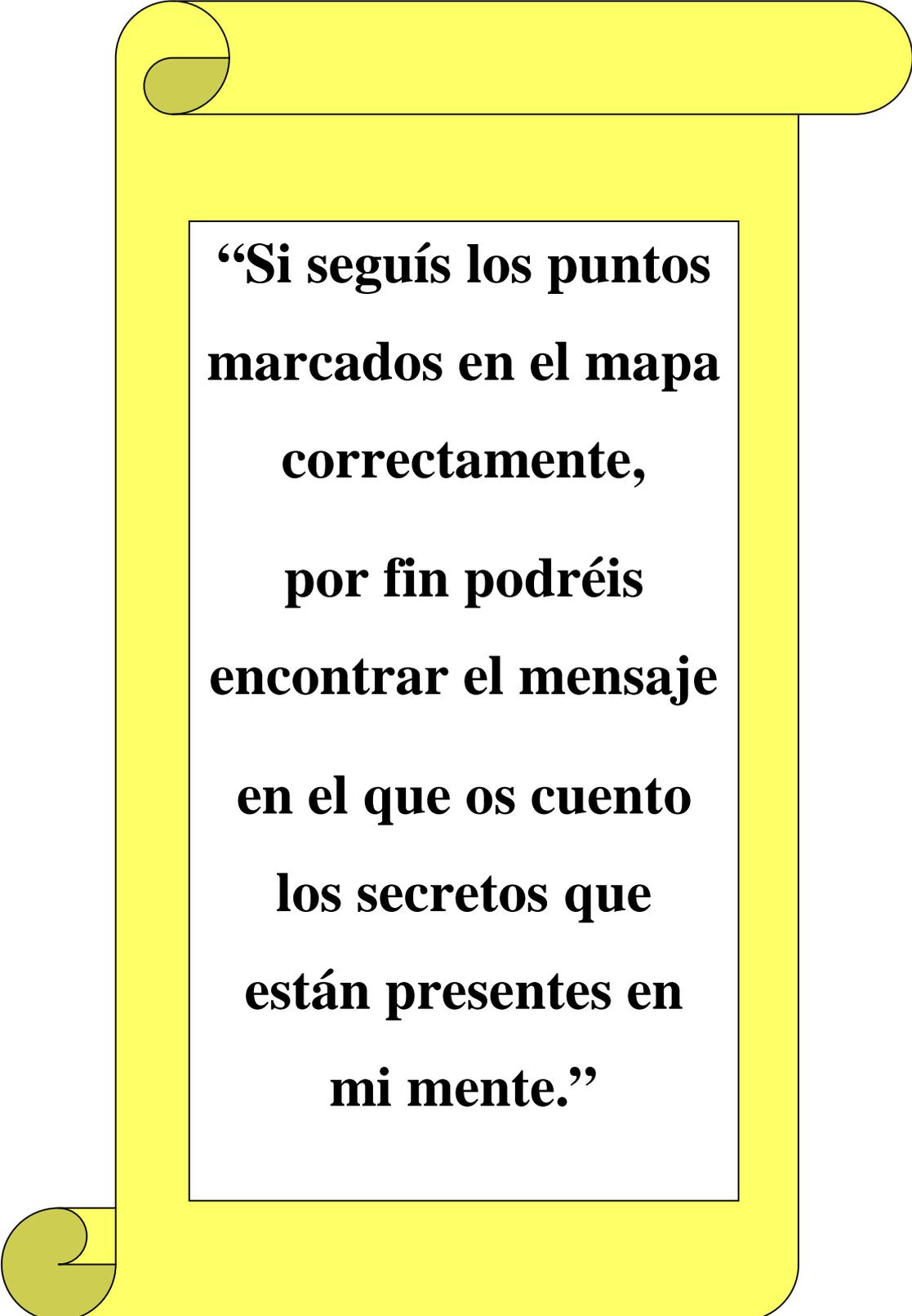
PREGUNTAS	RESPUESTAS		
¿Cómo te has sentido en la asignatura de Educación Física a lo largo del curso escolar?	BIEN	REGULAR	MAL
¿Qué unidad didáctica te ha gustado más? ¿Por qué?			
¿Qué unidad didáctica te ha gustado menos? ¿Por qué?			
¿Qué aspectos de la programación son los que cambiarías o mejorarías?			
¿Hay algún juego o deporte que te hubiese gustado practicar?			
¿Hay alguna actividad que te haya resultado demasiado difícil y no hayas podido superar?			
¿Podrías decirme el origen de algunos de los juegos y deportes que hemos trabajado?			
¿En algún momento has sentido que estabas en otro país de verdad?			

(Elaboración propia)

ANEXO VII. Mensajes motivadores que se entregarán a los alumnos antes de comenzar cada sesión de orientación

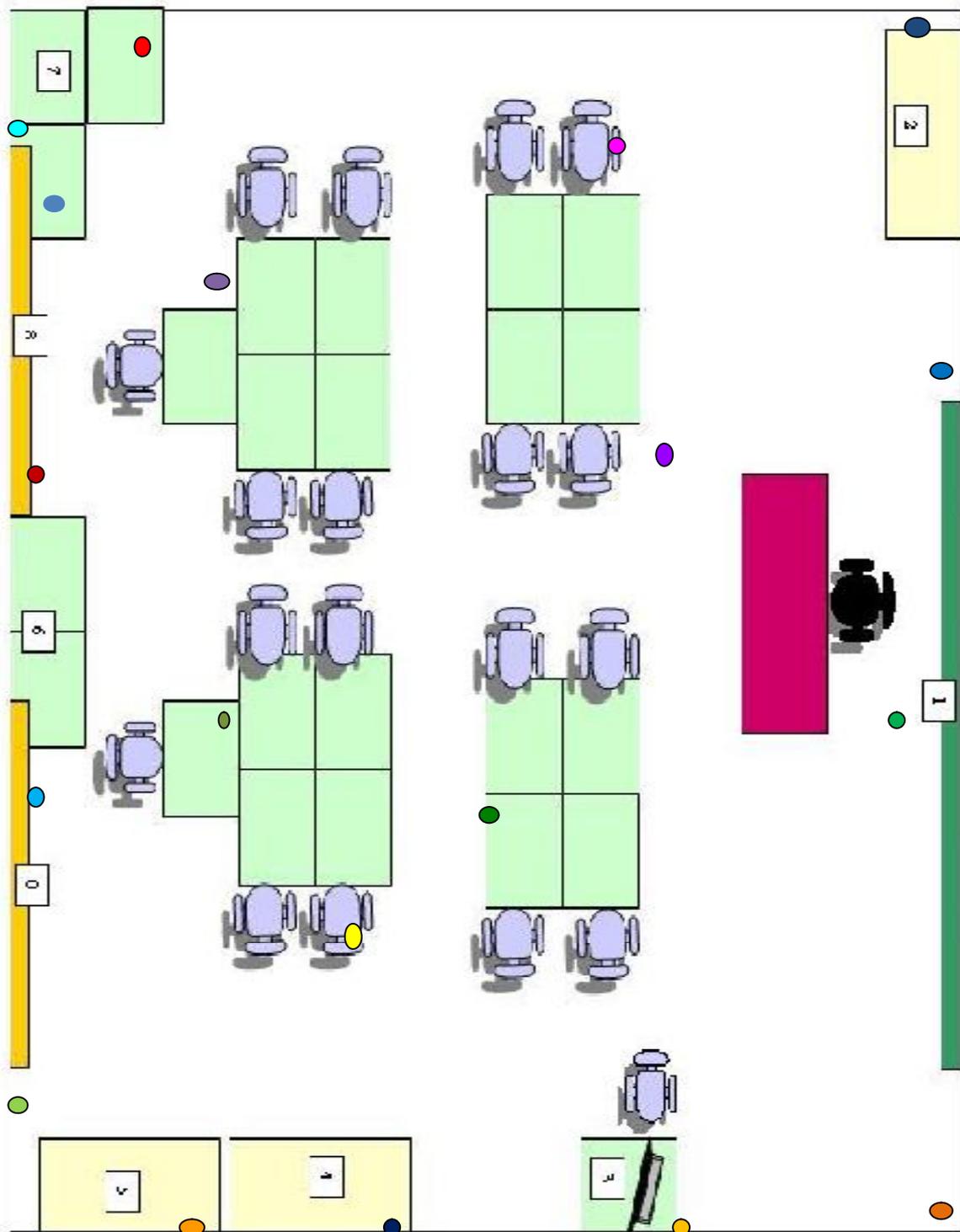
**“Hola alumnos, soy el
caballero británico PhileasFog
y tengo algo que contar,
pues como todos sabéis,
siempre descubro cosas a la
hora de viajar.
Si mi mensaje queréis
encontrar,
tendréis que coger primero un
mapa y saberlo usar.”**

**“Cada vez estáis más
preparados para mi
mensaje encontrar,
pero más tenéis que
practicar,
pues primero tendréis
que descubrir
el país en el que me
encuentro y en el que no
me importaría vivir.”**

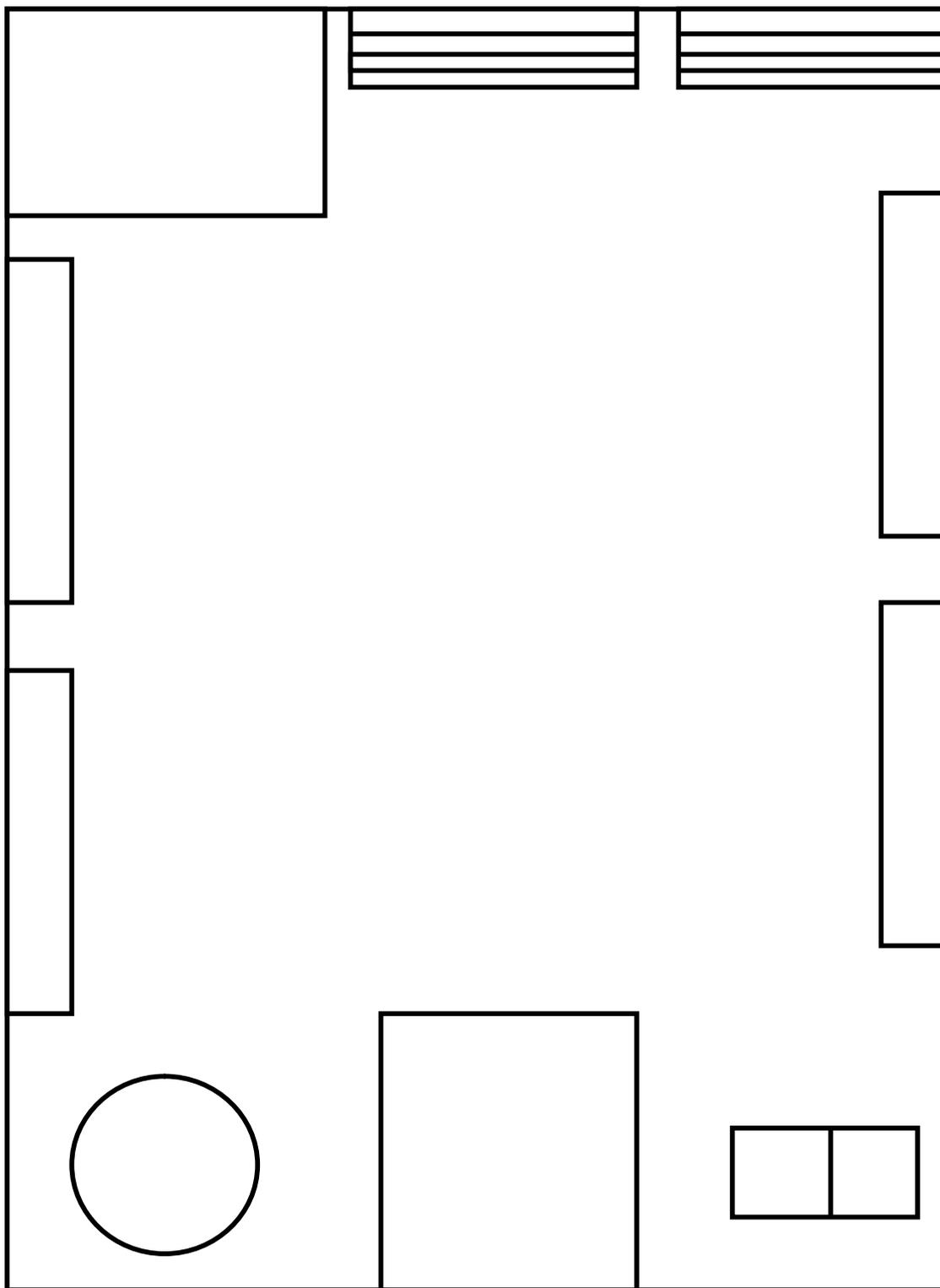


**“Si seguís los puntos
marcados en el mapa
correctamente,
por fin podréis
encontrar el mensaje
en el que os cuento
los secretos que
están presentes en
mi mente.”**

ANEXO VIII. Plano de la sala de usos múltiples necesario para realizar la sesión 1 de orientación

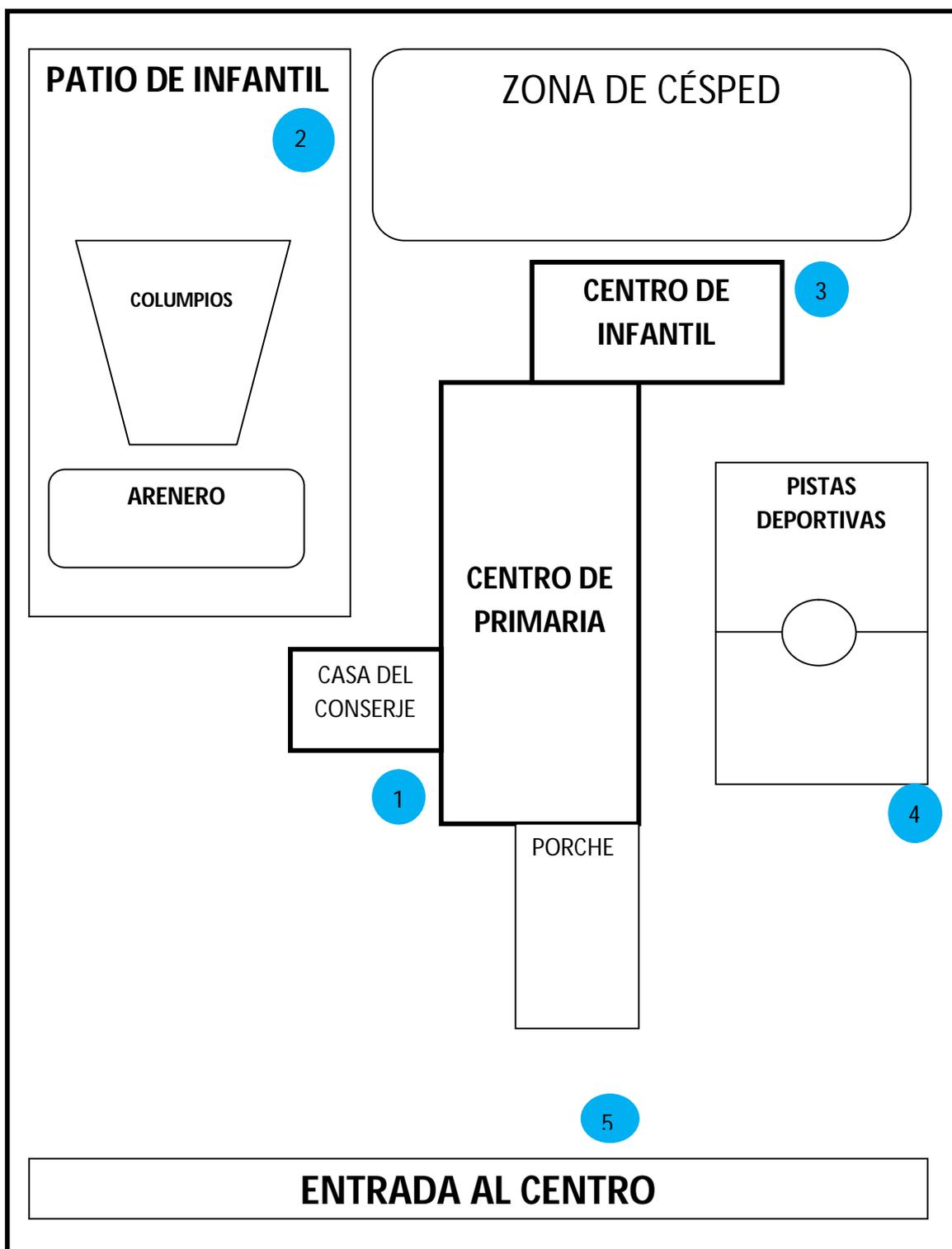


ANEXO IX. Plano del gimnasio del colegio necesario para realizar la sesión 2 de orientación

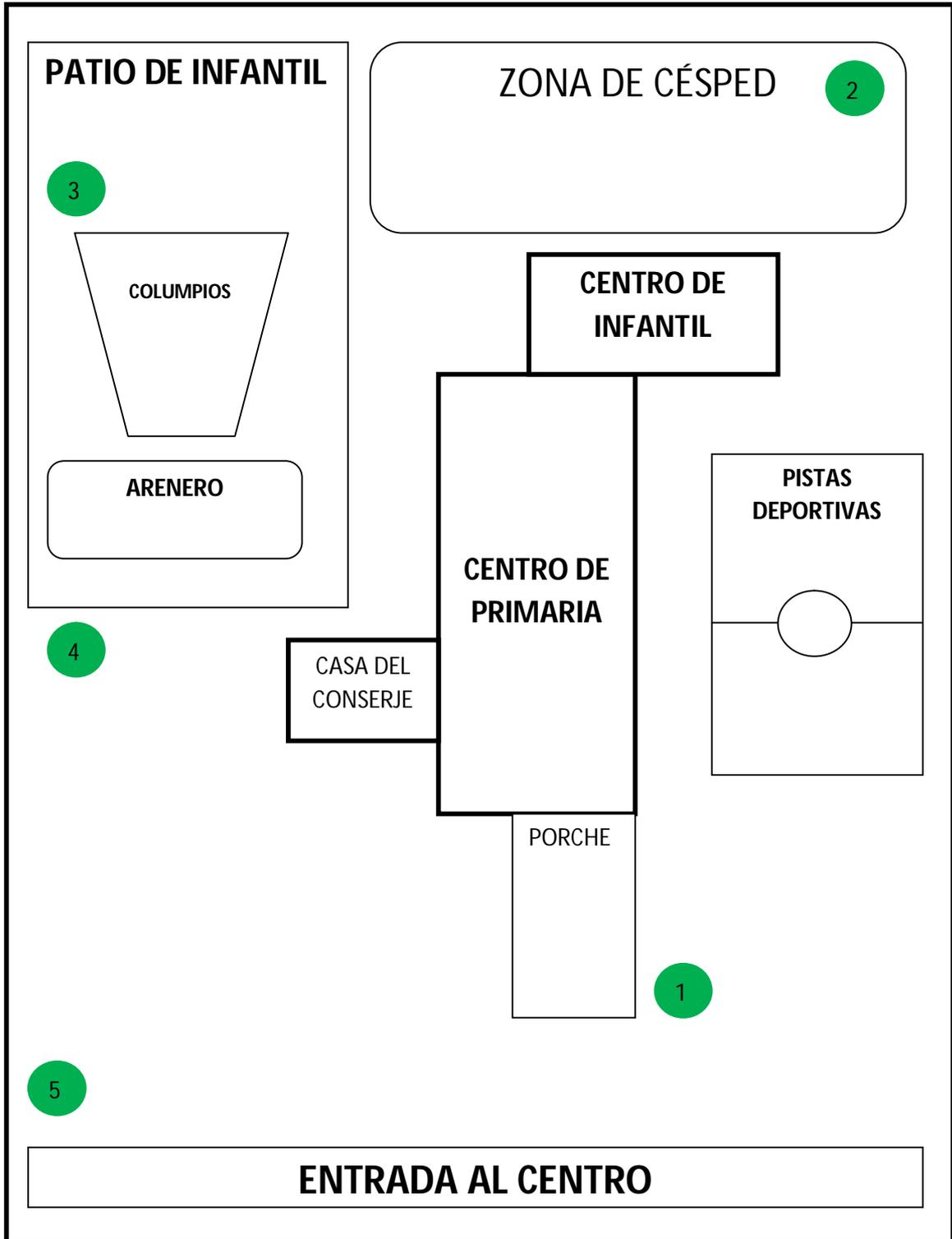


ANEXO X. Plano del patio del colegio necesario para realizar la sesión 3 de orientación

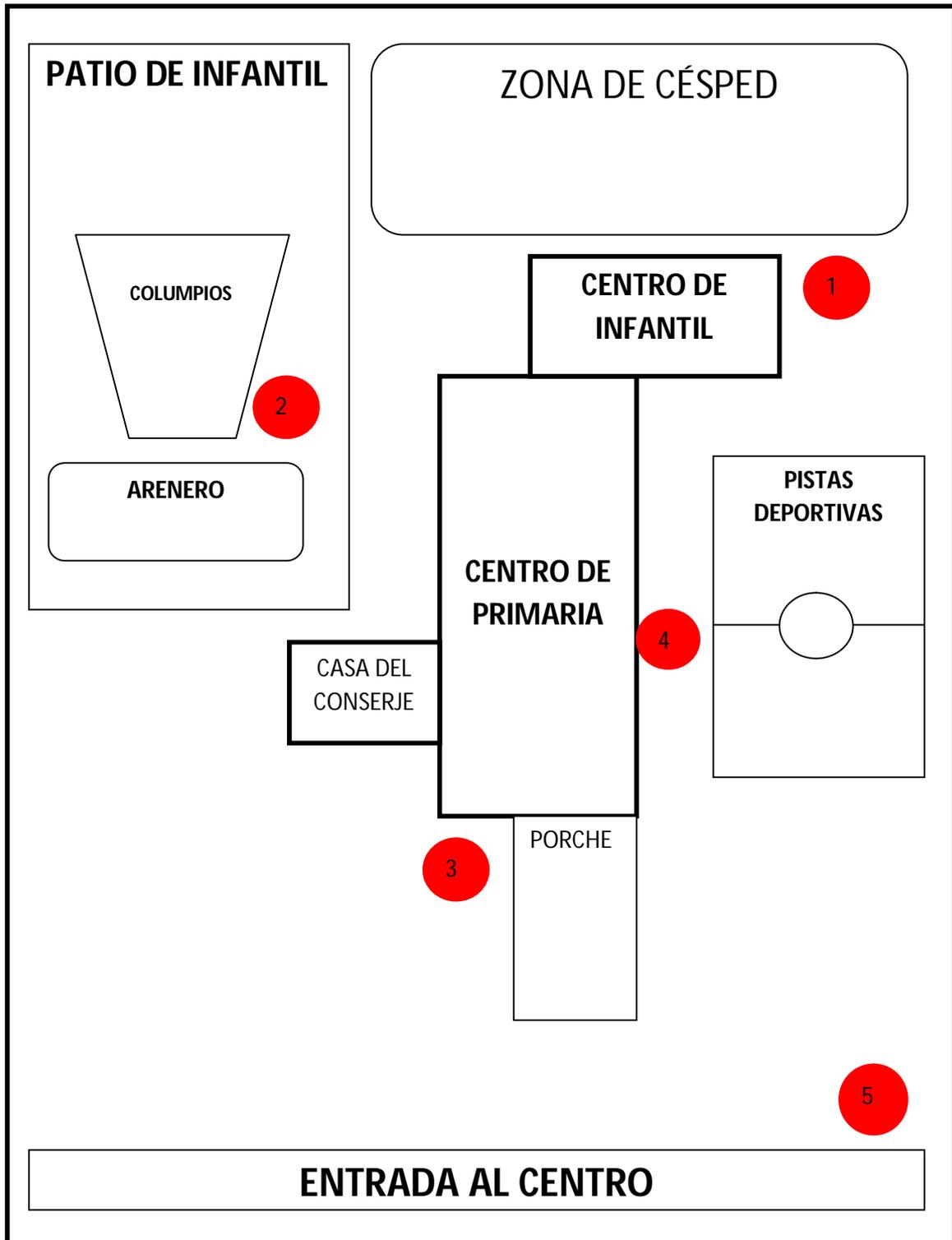
RECORRIDO GRUPO AZUL



RECORRIDO GRUPO VERDE



RECORRIDO GRUPO ROJO



ANEXO XI. Piezas de puzzle para colocar detrás de las balizas en la sesión 3 de orientación



ANEXO XII. Balizas de la sesión 4 de orientación

GRUPO AZUL

A Bologna i muri si sentono, se ti avvicini a Piazza Maggiore, parli dei fronte al muro sotto la figura di uno dei due santi

il soffitto a volta fa sentire la tua voce vicina all'altro, nonostante sia negli angoli opposto.

. In questo modo i sacerdoti del tempo potevano confessare ai lebbrosi a pochi metri di distanza

senza timore di essere infettati.

. En Bolonia las paredes oyen, si te acercas hasta la Piazza Maggiorey hablas de cara a la pared bajo la figura de uno de los dos santos, el techo abovedado hace que tu voz se oiga perfectamente junto al otro, a pesar de encontrarse en esquinas opuestas. De esta manera los curas de la época podían confesar a los leprosos a metros de distancia sin miedo a contagiarse.

A Bologna i muri si sentono, se ti avvicini a Piazza Maggiore, parli di fronte al muro sotto la figura di uno dei due santi, il soffitto a volta fa sentire la tua voce vicina all'altro, nonostante sia negli angoli opposto. In questo modo i sacerdoti del tempo potevano confessare ai lebbrosi a pochi metri di distanza senza timore di essere infettati

GRUPO VERDE

A Venezia, ai piedi del ponte di Rialto vedrai una curiosa testa d'oro.

La Testa d'oro è il ricordo di una vecchia farmacia che era in questo posto.

In lei hanno preparato la chiamata "teriaca de Andrómaco",

un rimedio che diceva che era in grado di curare tutti i mali.

En Venecia, a los pies del puente Rialto podrás ver una curiosa cabeza de oro. La Testa d'oro es el recuerdo de una antigua farmacia que había en este lugar. En ella preparaban la llamada "teriaca de Andrómaco" un remedio que decían que era capaz de curar todos los males.

A Venezia, ai piedi del ponte di Rialto vedrai una curiosa testa d'oro. La Testa d'oro è il ricordo di una vecchia farmacia che era in questo posto. In lei hanno preparato la chiamata "teriaca de Andrómaco", un rimedio che diceva che era in grado di curare tutti i mali.

GRUPO NARANJA

In Roma, in cima alla famosa Plaza de España, si trova un palazzo del XVII secolo in stile manierista,

Palazzo Zuccari. Questo palazzo ha uno stile fantastico che decora le finestre

le cornici e la porta principale,

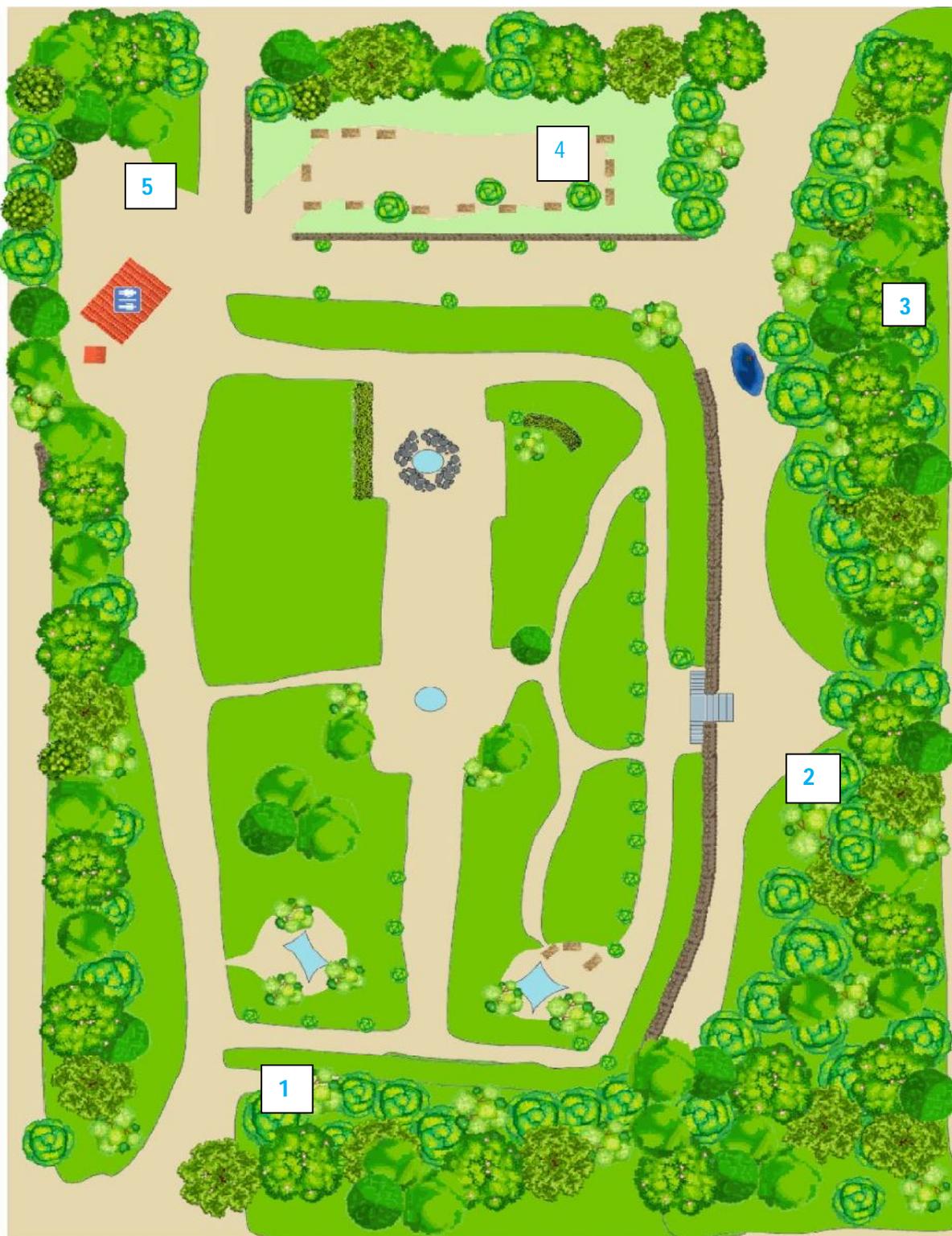
con bocche aperte e grottesche che sembrano mostri.

En Roma, en lo alto de la famosa Plaza de España, puedes encontrar un palacio de arquitectura manierista del siglo XVII, el Palazzo Zuccari. Este palacio tiene un estilo de fantasía que decora las ventanas, cornisas y la puerta principal, con grotescas bocas abiertas que parecen monstruos.

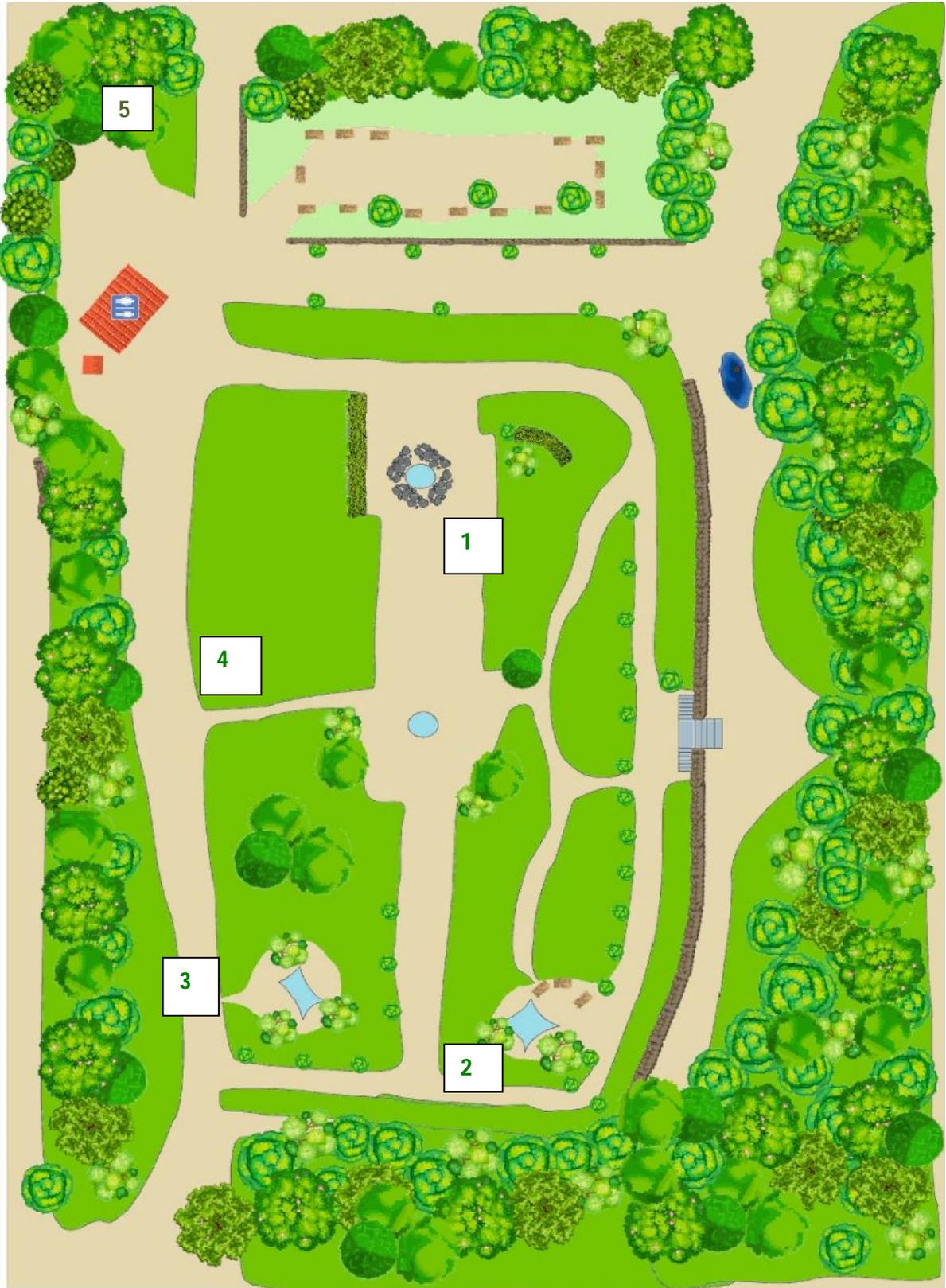
In Roma, in cima alla famosa Plaza de España, si trova un palazzo del XVII secolo in stile manierista, Palazzo Zuccari. Questo palazzo ha uno stile fantastico che decora le finestre, le cornici e la porta principale, con bocche aperte e grottesche che sembrano mostri.

ANEXO XIII. Plano del parque necesario para llevar a cabo la sesión 4 de orientación

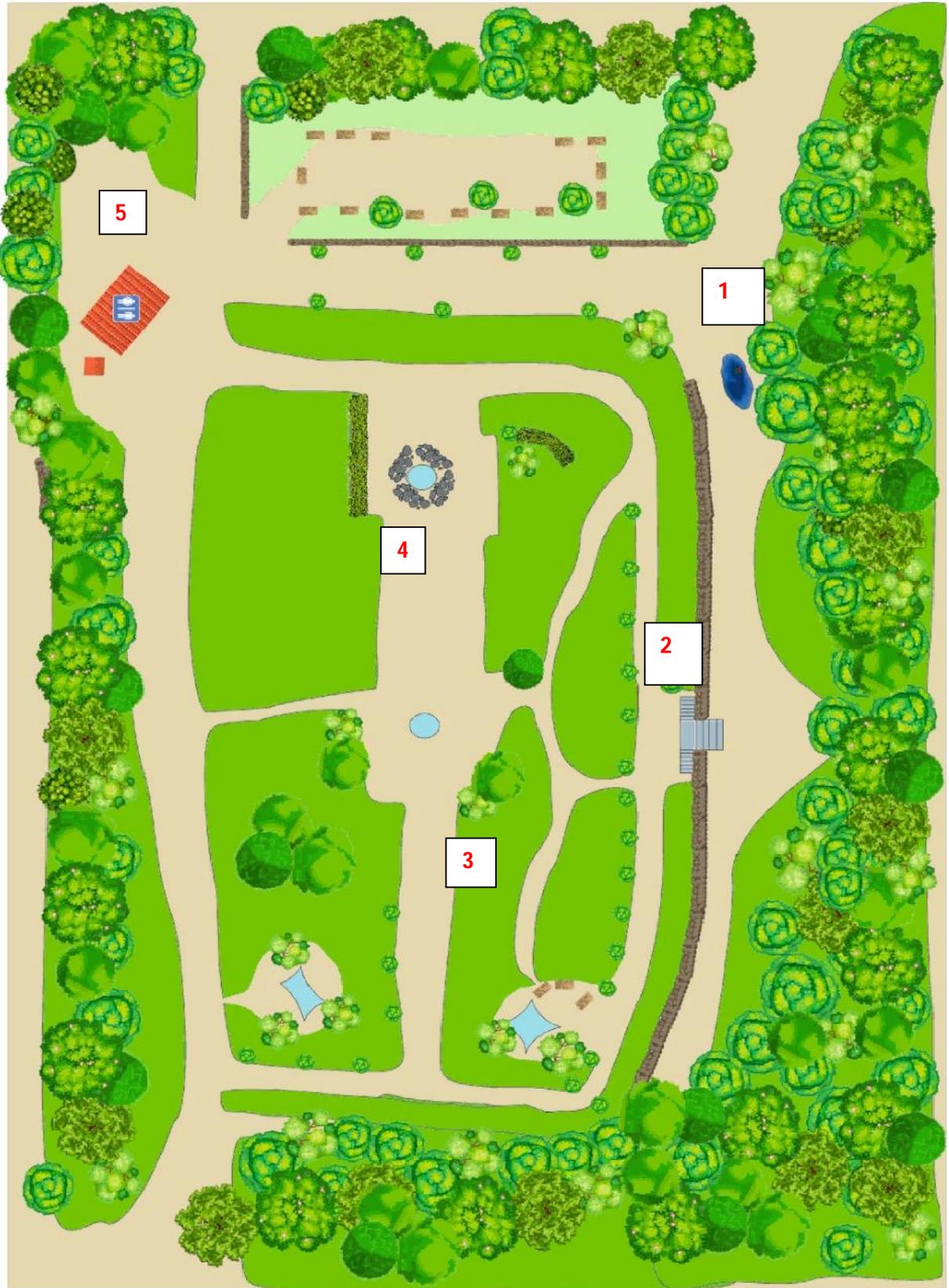
RECORRIDO GRUPO AZUL



RECORRIDO GRUPO VERDE



RECORRIDO GRUPO ROJO



ANEXO XIV. Evaluación de la unidad de orientación. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Para evaluar a nuestros alumnos tendremos en cuenta los criterios y estándares de aprendizaje para el 5º curso que aparecen en la Programación Didáctica de Aula. Estos elementos curriculares han sido adaptados y contextualizados a partir de los criterios y estándares de aprendizaje evaluables establecidos en el Decreto 26/2016.

Tabla 25. Evaluación de la unidad didáctica de orientación. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
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.	1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

BLOQUE 5. ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
2. 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.	1.1. Demuestra interés por el cuidado e higiene del cuerpo (utiliza ropa deportiva y bolsa de aseo; adopta posturas correctas).

BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>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.</p> <p>2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.</p> <p>3. Conocer los reglamentos básicos del deporte.</p> <p>5. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.</p> <p>6. 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.</p>	<p>1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p> <p>3.2. Investiga y expone las diferencias entre juegos populares, tradicionales y autóctonos.</p> <p>3.3. Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase.</p> <p>3.4. Conoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.</p> <p>3.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.</p> <p>4.1. Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.</p> <p>4.2. Realiza cálculos con las dimensiones de los diferentes campos de juego.</p> <p>5.1. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se generan en las actividades en el medio natural.</p> <p>5.2. Demuestra un comportamiento responsable hacia el cuidado y conservación del medio natural.</p> <p>6.1. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p> <p>6.2. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p>6.3. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.</p> <p>6.4. Acepta y cumple las normas de juego.</p>

ANEXO XV. Evaluación de la unidad de orientación. Tabla con indicadores de logro y una escala numérica

NOMBRE DEL ALUMNO	Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3	Indicador 4	Indicador 5
1					
2					
3					
4					
5					

- Indicador de logro 1: Conoce y acepta los aspectos reglamentarios básicos de la orientación como deporte.
- Indicador de logro 2: Participa y coopera de forma activa dentro del grupo, mostrando una actitud positiva, respetando las opiniones y resolviendo conflictos si los hubiera.
- Indicador de logro 3: Utiliza adecuadamente los materiales específicos del deporte de orientación.
- Indicador de logro 4: Proporciona ideas, se implica en las actividades y hace lo posible por superar los retos propuestos.
- Indicador de logro 5: Conoce y valora los juegos y deportes italianos que se están estudiando.

ANEXO XVI. Esquema de la primera sesión de orientación

SESIÓN 1	
1. OBJETIVOS	1. Fomentar la práctica de orientación en el ámbito escolar. 2. Conocer los aspectos reglamentarios básicos de la orientación como deporte. 3. Conocer las características de la brújula. 4. Orientarse en un lugar conocido
2. CONTENIDOS	1. Conocimiento de los aspectos reglamentarios de la orientación. 2. Conocimiento de las características de los materiales específicos para poder utilizarlos de forma óptima. 3. Participación activa en las clases y debates.
3. METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN	Metodología -Se utilizarán como estilos de enseñanza el mando directo modificado, la asignación de tareas y el descubrimiento guiado.
	Organización del grupo -Trabajo individual - Gran grupo.
	Organización espacial y material - Esta sesión se llevará a cabo en el aula de usos múltiples. - Los materiales que se utilizarán serán un mapa, una brújula, un plano de la sala de usos múltiples y un mensaje motivador.
	Organización temporal Esta sesión se llevará a cabo el 26 de octubre. Modelo de sesión Empezamos, en marcha y para terminar... (p.48)
4. EVALUACIÓN	Para evaluar a nuestros alumnos tendremos en cuenta los estándares de aprendizaje establecidos en el Decreto 26, y a partir de ellos formularemos una serie de preguntas. Algunas de estas y otras preguntas son: -¿Cuáles son las ideas previas que tenían nuestros alumnos sobre la orientación antes de explicarles en qué consiste este deporte? -¿El mensaje que hemos empleado ha motivado a los alumnos? -¿Conocen los alumnos la brújula y los mapas? -¿Dominan los conceptos norte, sur, este y oeste? -¿Saben orientarse en un espacio conocido? -¿Han sido los alumnos capaces de encontrar todos y cada uno de los puntos marcados en el plano?

ANEXO XVII. Esquema de la segunda sesión de orientación

SESIÓN 2	
1. OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fomentar la práctica de orientación en el ámbito escolar. 2. Conocer los aspectos reglamentarios básicos de la orientación como deporte. 3. Conocer y practicar diferentes actividades de orientación. 4. Aprender la simbología básica de la orientación, puntos cardinales, escala y cálculo de rumbo. 5. Conocer diferentes tipos de mapas, visualizarlos, representarlos y situarnos en ellos. 6. Utilizar las tecnologías de la información y comunicación como recurso para extraer y elaborar información relacionada con el área de Educación Física.
2. CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocimiento de los aspectos reglamentarios de la orientación. 2. Conocimiento de las características de los materiales específicos para poder utilizarlos de forma óptima. 3. Estudio de la simbología básica de la orientación, puntos cardinales, escala y cálculo de rumbo. 4. Realización de diferentes actividades y juegos de orientación con postas, planos y tarjetas de control. 5. Participación activa en las clases y debates. 6. Utilización de las tecnologías de la información y comunicación como recurso para extraer y elaborar información relacionada con el área de Educación Física.
3. METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN	<p>Metodología -Se utilizarán como estilos de enseñanza el mando directo modificado, la asignación de tareas y el descubrimiento guiado.</p> <p>Organización del grupo -Trabajo en parejas. -Gran grupo.</p> <p>Organización espacial y material -La sesión se llevará a cabo en la sala de usos múltiples y en el gimnasio. -Los materiales que se utilizarán son un plano del gimnasio, la pizarra digital, folios, rotuladores de colores, lapiceros y balizas de colores.</p> <p>Organización temporal Esta sesión se llevará a cabo el 2 de noviembre.</p> <p>Modelo de sesión Empezamos, en marcha y para terminar... (p.49)</p>
4. EVALUACIÓN	<p>Para evaluar a nuestros alumnos tendremos en cuenta los estándares de aprendizaje establecidos en el Decreto 26, y a partir de ellos formularemos una serie de preguntas. Algunas de estas y otras preguntas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Han sido los alumnos capaces de representar correctamente un espacio? -¿Han sabido orientarse correctamente y encontrar las balizas escondidas por sus compañeros? - ¿Demuestran los alumnos un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades, aceptando las normas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo?

ANEXO XVIII. Esquema de la tercera sesión de orientación

SESIÓN 3	
1. OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y practicar diferentes actividades de orientación. 2. Conocer diferentes tipos de mapas, visualizarlos, representarlos y situarnos en ellos. 3. Realizar juegos y carreras adaptadas de orientación utilizando el material específico (plano, pinzas, tarjetas de control, balizas...) 4. Aceptar las normas y reglas establecidas demostrando un comportamiento personal y social responsable hacia uno mismo y hacia los demás.
2. CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización de diferentes actividades y juegos de orientación con postas, planos y tarjetas de control. 2. Participación activa en las clases y debates. 3. Respeto y aceptación de las opiniones de los demás ante las posibles situaciones conflictivas. 4. Aceptación de las normas y reglas establecidas demostrando un comportamiento personal y social responsable hacia uno mismo y hacia los demás.
3. METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN	<p>Metodología -Se utilizarán como estilos de enseñanza la asignación de tareas y el descubrimiento guiado.</p> <p>Organización del grupo -La clase se dividirá en tres grupos, cada grupo seguirá un recorrido distinto.</p> <p>Organización espacial y material -La sesión se llevará a cabo en los patios del colegio. -Los materiales que se utilizarán son un plano de los patios del colegio, balizas de colores y piezas de puzzle que pegaremos detrás de las balizas.</p> <p>Organización temporal Esta sesión se llevará a cabo el 12 de noviembre.</p> <p>Modelo de sesión Empezamos, en marcha y para terminar... (p. 50)</p>
4. EVALUACIÓN	<p>Para evaluar a nuestros alumnos tendremos en cuenta los estándares de aprendizaje establecidos en el Decreto 26, y a partir de ellos formularemos una serie de preguntas. Algunas de estas y otras preguntas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Conocen y aceptan los alumnos los reglamentos básicos de la orientación? -¿Saben orientarse en el espacio y encontrar las balizas establecidas? -¿Demuestran autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas con espontaneidad y creatividad? -¿Aceptan formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad?

ANEXO IXX. Esquema de la cuarta sesión de orientación

SESIÓN 4	
1. OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y practicar diferentes actividades de orientación. 2. Aprender la simbología básica de la orientación, puntos cardinales, escala y cálculo de rumbo. 3. Conocer diferentes tipos de mapas, visualizarlos, representarlos y situarnos en ellos. 4. Realizar juegos y carreras adaptadas de orientación utilizando el material específico (plano, pinzas, tarjetas de control, balizas...) 5. Participar en debates y aceptar las opiniones de los demás ante las posibles situaciones conflictivas desde la perspectiva tanto de participante, como de espectador. 6. Desarrollar respeto hacia el entorno y medio natural en los juegos y actividades al aire libre. 7. Conocer la importancia de la prevención y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física. 8. Aceptar las normas y reglas establecidas demostrando un comportamiento personal y social responsable hacia uno mismo y hacia los demás.
2. CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocimiento de los aspectos reglamentarios de la orientación. 2. Conocimiento de las características de los materiales específicos para poder utilizarlos de forma óptima. 3. Estudio de la simbología básica de la orientación, puntos cardinales, escala y cálculo de rumbo. 4. Realización de diferentes actividades y juegos de orientación con postas, planos y tarjetas de control. 9. Respeto y aceptación de las opiniones de los demás ante las posibles situaciones conflictivas. 9. Valoración de los deportes en la naturaleza como medio de disfrute del tiempo libre y mejora de la salud. 9. Respeto hacia el entorno y medio natural en los juegos y actividades al aire libre. 10. Prevención y medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física. 11. Aceptación de las normas y reglas establecidas demostrando un comportamiento personal y social responsable hacia uno mismo y hacia los demás.
3. METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN	<p>Metodología -Se utilizarán como estilos de enseñanza la asignación de tareas y el descubrimiento guiado.</p> <p>Organización del grupo - La clase se dividirá en tres grupos, cada grupo seguirá un recorrido distinto, aunque todos los grupos terminarán su recorrido en el mismo punto del parque y realizarán una actividad en gran grupo.</p> <p>Organización espacial y material -La sesión se llevará a cabo en el parque más grande de la localidad. -Los materiales que se utilizarán son un plano del parque, balizas y mensajes escritos en italiano que guardan los secretos de algunas ciudades italianas.</p> <p>Organización temporal Esta sesión se llevará a cabo el 24 de noviembre.</p> <p>Modelo de sesión Empezamos, en marcha y para terminar... (p.51)</p>
4. EVALUACIÓN	<p>Para evaluar a nuestros alumnos tendremos en cuenta los estándares de aprendizaje establecidos en el Decreto 26, y a partir de ellos formularemos una serie de preguntas. Algunas de estas y otras preguntas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Exponen los alumnos los juegos italianos que han encontrado de forma clara? -¿Actúan de forma coordinada y cooperativa para resolver retos planteados? -¿Han sabido orientarse en el espacio y encontrar las balizas escondidas? -¿A la hora de orientarse se puede observar una evolución desde la primera sesión hasta ahora? ¿Los alumnos recuerdan los aspectos teóricos trabajados sesiones anteriores? -¿Manifiestan respeto hacia el entorno y el medio natural?

