

CREACIÓN DE JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA AUMENTAR EL TIEMPO DE ACTIVIDAD MOTRIZ E INTERACCIÓN SOCIAL FUERA DEL ÁMBITO ESCOLAR

PROGRAMA DE ESTUDIOS CONJUNTO DE GRADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA Y GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL



Universidad de Valladolid

CAMPUS DE SEGOVIA “MARÍA ZAMBRANO”

ELISA TOLEDO MONTESDEOCA
CURSO 2019 - 2020

TUTORA ACADÉMICA: TERESA FUENTES NIETO

RESUMEN

Algunas de las situaciones familiares y sociales de los alumnos del CEIP San José les impide disponer de recursos materiales, o tiempo útil común, para practicar actividad física en compañía fuera del Centro. Por lo que, en este trabajo se desarrolla una propuesta de intervención donde las invenciones de juegos se realizan a partir de situaciones diversas, procurando así que los alumnos aprendan a adaptarse a diferentes números de jugadores, espacios, materiales y normas, promoviendo el pensamiento divergente ante acontecimientos reales.

La propuesta de intervención didáctica pretende aumentar el tiempo de actividad motriz fuera del Ámbito Escolar de un grupo de alumnos de 5º de Educación Primaria. Para ello se lleva a cabo un Proyecto basado en la creatividad motriz, a partir de la creación de juegos. Además de enfatizaren las interacciones sociales, fomentando así la actividad física en compañía como elemento motivador.

Todas las creaciones de los juegos o juegos deportivos que se elaboran en el Proyecto forman parte de una revista, que recoge la información necesaria de cada uno de ellos, junto a la posibilidad de ser modificados. Esto facilita la aplicación de los mismos fuera del ámbito escolar. Ahora bien, para comprobarlo se analizan los datos recogidos mediante un cuestionario de formulario previo y posterior al desarrollo del Proyecto.

PALABRAS CLAVE: Creatividad motriz, creación de juegos, actividad motriz, interacciones sociales.

ABSTRACT

Some of the family and social situations of the students of the CEIP San José prevents them from having material resources, or common useful time, to practice physical activity in a company outside the center. That is one of the main reason why in this work an intervention proposal is developed where the game interventions are developed from diverse situations, thus trying that the students learn to adapt to different number of players, spaces, materials and norms promoting divergent thinking when facing real events.

The didactic intervention proposal aims to increase the time of motor activity outside the school environment of a group of students from 5º of Primary Education. For this, a project based on motor creativity is carried out, from the creation of games. In addition to emphasizing social interactions, thus promoting physical activity in company as a motivating element

All the games' creation or sports games that are elaborated in the Project are part of a magazine, which collects the necessary information from each one of them, together with the possibility of being modified. This facilitates their application outside the school environment. However, to verify this, the data collected is analyzed by means of a questionnaire prior to and after the development of the project

KEY WORDS: motor creativity, creation of games, motor activity, social interactions.

ÍNDICE

CAPÍTULO I	6
INTRODUCCIÓN.....	6
JUSTIFICACIÓN	7
HIPÓTESIS Y OBJETIVOS	7
Hipótesis	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
CREATIVIDAD MOTRIZ	8
CLIMA O AMBIENTES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ.....	9
Organización de la estructura de la sesión.....	9
Motivación	9
Rol del docente.....	10
Agrupaciones.....	10
PROCESOS CREATIVOS MOTRICES	11
EVALUACIÓN O MEDICIÓN DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ.....	12
CREACIÓN DE JUEGOS	13
EXTRACCIÓN DE LOS APRENDIZAJES DIDÁCTICOS A LA VIDA ACTIVA MOTRIZ Y SOCIAL FUERA DEL CENTRO ESCOLAR	14
RELACIÓN DE LA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA CON LA INTERVENCIÓN DIDÁCTICA	15
CAPÍTULO III	16
CONTEXTO Y METODOLOGÍA DE LA INTERVENCIÓN DIDÁCTICA. 16	16
ANTES DE IMPLEMENTAR EL PROYECTO	16
DISEÑO DEL PROYECTO	17
Título del proyecto.....	17
Justificación.....	17
Legislación educativa	17

Objetivos generales del proyecto, competencias y elementos transversales	18
Currículo del proyecto: (BOCYL).....	19
Aspectos organizativos:	20
Actividades del proyecto.....	21
Metodología	39
Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo	40
Evaluación.....	40
DESPUÉS DE IMPLEMENTAR EL PROYECTO.....	41
RESULTADOS DEL PROYECTO	42
CAPÍTULO IV.....	43
ANÁLISIS DEL TRABAJO	43
CONSIDERACIONES FINALES	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
ANEXOS.....	45

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La actividad motriz son acciones motoras que realizamos con nuestro cuerpo continuamente, ya sea acudiendo al Colegio caminando o practicando alguna actividad físico-deportiva. Sin embargo, las facilidades que nos proporciona el actual estilo de vida generan que limitemos nuestro tiempo de acción motriz. Disponemos de vehículos que nos transportan a los lugares a mayor velocidad y con menor movimiento, servicios que nos reparten cualquier bien material o alimenticio hasta nuestro hogar, recursos visuales digitales (como videojuegos o series) que nos pueden mantener entretenidos durante horas, sin realizar ningún tipo de actividad motriz. Incluso dispositivos que nos mantienen en contacto con nuestros seres queridos, aunque no nos desplazemos a visitarlos.

Los estilos de vida evolucionan continuamente, no obstante, evitar el sedentarismo y practicar una actividad motriz adecuada a nuestras capacidades y necesidades, junto a otros factores como la alimentación e higiene, siempre serán fundamentales para un desarrollo saludable.

El uso de la creatividad motriz como estrategia didáctica del Proyecto nos permite que los alumnos realicen propuestas novedosas a partir de situaciones variadas, aprendiendo a adaptarse a diversas realidades de forma redundante, realista y resolutoria. Es decir, crear entornos favorables para la experimentación de la creatividad motriz, que les pueda resultar útil en un futuro y les motive a querer aplicar esta capacidad para crear recursos de actividad motriz en su vida diaria.

Es una propuesta que pretende que los alumnos adquieran aprendizajes atribuidos a las actividades físico-deportivas, como puede ser la aceptación y comprensión de las normas de un juego, así como aprender a perder y jugar en compañía. No obstante, será su propia creatividad motriz la protagonista, es decir, trabajarán la innovación y originalidad dentro del ámbito del deporte. Potenciando así su motivación ante este tipo de prácticas más reglamentarias y en otras ocasiones monótonas.

Así mismo, el estudio comprobará si trabajando de forma continuada la creatividad motriz, durante un periodo de 9 sesiones, aumentará el tiempo de actividad motriz fuera del ámbito escolar, además de las interacciones sociales, ya que, estas relaciones se pueden convertir en un elemento motivacional para los alumnos a la hora de realizar actividad física.

Antes y después de la propuesta didáctica se lleva a cabo una recogida de datos cuantitativos, mediante un formulario para evaluar la actividad física que realizan los alumnos fuera del horario escolar. .

La realización de este cuestionario nos permitirá corroborar a través de datos numéricos si la propuesta didáctica ha logrado aumentar la práctica de actividad física en los

alumnos, no obstante, a causa de la pandemia producida por la Covid 19, no se ha podido implementar ni evaluar los posibles resultados.

JUSTIFICACIÓN

El Proyecto surge en base a una serie de necesidades detectadas dentro del colectivo escolar en general y, en el alumnado del colegio San José, en particular.

Un elevado porcentaje del alumnado apenas realiza actividad física en su tiempo de ocio y sus relaciones sociales se ven reducidas, en muchas ocasiones, a la interacción a través de medios digitales. Por ello, con esta propuesta voy a motivar al alumnado para que realice actividad física en su tiempo de ocio, eligiendo propuestas útiles, funcionales, en compañía y que partan de sus propias iniciativas (creación de juegos).

Al tratarse de un Centro con un alto número de familias que disponen de recursos limitados, el objetivo es que ellos sean capaces de crear numerosas alternativas motrices y lúdicas en un mismo espacio y con un material reducido.

HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

Hipótesis

- › El desarrollo del Proyecto de Creación de Juegos Deportivos puede aumentar la práctica de actividad física fuera del ámbito escolar.

Objetivo general

- › Aumentar el tiempo de actividad motriz e interacciones sociales, presenciales, positivas y de calidad en nuestro alumnado, dentro y fuera de ámbito escolar.

Objetivos específicos

- › Elaborar una propuesta didáctica a partir de la creatividad motriz.
- › Extrapolar los conocimientos adquiridos a la vida y relaciones sociales fuera del Centro (aprender a jugar en compañía, con diferentes recursos o espacios) dándoles utilidad y funcionalidad.
- › Comprobar si los alumnos han aumentado su actividad motriz e interacciones de manera significativa gracias al Proyecto.

CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

CREATIVIDAD MOTRIZ

Conocer los aspectos claves, las características y los procesos para que los alumnos adquieran una buena creatividad motriz es fundamental para alcanzar los objetivos propuestos.

En referencia al término de la creatividad, autores como Campos y Palacios (2018) recogen en su artículo numerosas concepciones de la misma a lo largo de los últimos años. Desde considerarla un proceso para organizar la información a nivel individual, a una habilidad que se corresponde con la capacidad de generar soluciones o formulaciones ante un mismo problema. Además, consideran que esta va estrechamente relacionada con la inteligencia, el pensamiento lateral y, en la actualidad, también consideran que se ve influenciada por las interacciones y la forma de socialización. Ahora bien, el aspecto más relevante para este estudio, expuesto en el artículo, es que es primordial la experiencia y el esfuerzo, es decir, crear entornos favorables en los que las personas la puedan desarrollar y trabajar la creatividad constantemente.

Así mismo, cómo la creatividad es transversal a cualquier área, nos centraremos en aquella asociada a las acciones motoras. Una relación conocida como “Creatividad motriz” y que autoras como Martínez y Díaz (2008) definen de la siguiente forma:

La capacidad de producir respuestas fluidas, diferentes, novedosas con el fin de resolver un problema motor, ya sea funcional (...), ya sea de carácter expresivo (...), de la productividad y el rendimiento, a la configuración, la expresividad y la belleza(p. 41- 42).

No obstante, cómo mencionábamos en el segundo párrafo de este apartado, para que esta definición sea más completa deberíamos añadir la posibilidad de formular. Es decir, que sean los propios alumnos los que, mediante su creatividad motriz y en un ambiente favorable creado por el docente, planteen los problemas, posibilidades o límites motrices y no se limiten a solo resolverlos. En el caso del Proyecto realizarán propuestas que otros compañeros deben resolver, comprender o aplicar.

La autora Gavino (2018) expone una recopilación de diferentes estudios realizados sobre la introducción de la creatividad motriz en diversas metodologías y técnicas en el aula de Educación Física. Llegando a la conclusión de que los alumnos aumentan su capacidad para proponer soluciones innovadoras y eficaces ante problemas reales. Concretamente mejorando significativamente la fluidez, originalidad e innovación en programas psicomotrices. Además de apreciar también, por regla general, un aumento del tiempo de actividad motriz de los alumnos, puesto que, el alto nivel de espontaneidad y protagonismo promueve su implicación.

CLIMA O AMBIENTES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ

Para el buen desarrollo de la creatividad motriz es necesario lograr un clima o ambiente favorable. Debemos tener en cuenta: la organización de la estructura de la sesión, la motivación que generemos, el rol del docente y la realización las agrupaciones.

Organización de la estructura de la sesión

Cenizo (2007), afirma que una de las claves para conseguir un ambiente idóneo es que el alumnado se sienta seguro. La seguridad hace que aumente el pensamiento innovador y se atrevan a expresar verbal y motrizmente las posibilidades que imaginan. Debemos evitar el temor al error y la competición a toda costa.

Además, este autor añade que debemos cuidar la relación que cada individuo establece con sus compañeros, priorizando sentimientos de confianza y seguridad. Y también provocar estímulos positivos, como puede ser el material, el juego o la organización de los recursos que les ofrezcamos, para conseguir propuestas innovadoras e individuos no conformistas.

Motivación

Este es uno de los apartados más relevantes de la fundamentación teórica debido a su peso dentro de las actitudes e implicación que muestre el alumnado.

Cenizo (2007) la clasifica en motivación extrínseca e intrínseca.

- › La **motivación extrínseca** tiene lugar en el momento de la elaboración y organización de las actividades por parte del docente. Estas deben favorecer la producción divergente y para ello las actividades motrices contienen tres tipos de aprendizajes que son actitudinales, cognitivos y procedimentales.

Además, debemos tener en cuenta que estas se adapten a las capacidades y limitaciones del alumno, para que no se conviertan en objetivos imposibles de alcanzar. Así como aplicar pedagogías activas, estrategias de aprendizaje, metodologías o recursos con los que logremos captar su atención. Procurando que la tarea motriz sea no definida o semi-definida, es decir, que evite que la importancia recaiga en uno o varios ganadores y procurar que sea todo el alumnado el que logre el éxito. Mediante tareas motrices que les permita buscar respuestas innovadoras u originales.

- › La **motivación intrínseca** hace referencia no tanto a la actividad que se proponga sino la forma en la que se realicen, como puede ser el ir ocultando datos que aparecerán de forma secuencial para despertar la curiosidad, o los estímulos verbales que reciban, como puede ser el refuerzo positivo por parte del docente hacia el alumno.

El autor Cenizo (2007), también clasifica los incentivos en materiales y no materiales. Siendo el primer incentivo el grado de curiosidad que les despierte el objeto que vayamos a utilizar. Y el segundo incentivo, la forma en la que organicemos las directrices de la actividad conjunto a los refuerzos positivos que les ofrezcamos.

En el caso del Proyecto que se llevará a cabo en la posterior propuesta didáctica crearemos un contexto, basado en la *gamificación*, para complementar un mayor índice de motivación en el alumnado. Escaravajal y Martín-Acosta (2019) exponen que “la *gamificación* es una forma de ludificación del aprendizaje, de hacer del juego el centro del aprendizaje (p.98)”.

Rol del docente

De la Torre (1987) citado por Cenizo (2007), recoge una serie de características propias de profesores creativos. Aquellas consideradas más relevantes que se tendrán en cuenta para la elaboración del Proyecto son:

- › **Aprendizaje por descubrimiento.** A partir de las decisiones que tome el docente previas a la clase, en cuanto al objetivo, el planteamiento de las tareas motrices y los recursos materiales ofrecidos. Los alumnos deben convertirse en los protagonistas de su aprendizaje y tener libertad para resolver los problemas planteados. Ahora bien, en caso de que fuera necesario este aprendizaje por descubrimiento también puede ser guiado y para ello el docente puede ofrecer refuerzos o feedback durante su desarrollo.
- › **Estimular los procesos creativos e intelectuales de los alumnos.** Para ello debemos adaptarnos y promover los cambios. Aceptando el pensamiento divergente de nuestros alumnos, mostrando una actitud favorable ante sus propuestas. Además de valorando aquellas ideas innovadoras mediante la aceptación y haciendo uso de preguntas que les motive a seguir indagando, es decir que estas no les conduzcan a una respuesta cerrada.

Agrupaciones

El objetivo de las agrupaciones será lograr desarrollar un grupo creativo. Para ello debemos tener en cuenta la disposición de los alumnos en cuanto al espacio, el número de alumnos y las posibilidades que otorgue la estructura de la actividad. Las posibilidades de agrupamientos siempre serán: el grupo global, subgrupos, parejas o de manera individual. Así mismo Cenizo (2007) extrae varias ideas a tener en cuenta para lograr el máximo potencial creativo de un grupo frente al de un único individuo, para ello se basa en estudios anteriores sobre el desarrollo creativo:

- › “Atendiendo al tamaño del grupo
- › Al grado de creatividad de los miembros

- › Motivación del grupo
- › Relaciones entre los miembros
- › Objetivos que se pretenden
- › ...” (p.34)

Si logramos un equilibrio entre el número de alumnos y las relaciones positivas o complementarias entre ellos (trabajo cooperativo), generaremos un aumento de la implicación en la actividad y obtendremos mayor calidad y originalidad en las elaboraciones motrices. Para ello debemos hacer hincapié en lograr una buena comunicación, aceptación y respeto ante las opiniones de los demás y confianza y seguridad para ofrecer las ideas propias.

Así mismo Cenizo (2007), añade, tras el análisis sobre las afirmaciones de otros autores, unas características para alcanzar un grupo creativo:

- › “Objetivos concretos de descubrimiento
- › Grupos reducidos y heterogéneos
- › Estabilidad de los miembros
- › Rotación de las funciones del grupo
- › Confianza individual y grupal
- › Espíritu de grupo” (p.35-36)

PROCESOS CREATIVOS MOTRICES

Según Aza (1999) el proceso creativo es el aspecto más relevante de la creatividad. En este se desarrolla el potencial del que dispone el grupo o individuo, ya que, abarca una acción continua que muestra la transformación o cambio desde un primer planteamiento hasta un hecho real. La autora asegura que es un proceso que todos somos capaces de realizar y la posibilidad del mismo nos permite actuar de forma plena e intencionada.

Torre (1993) (citado por Aza, 1999, p. 31) desarrolla las fases por las que todo proceso creativo puede pasar:

- › **“Preparación”**. Se trata de cuando averiguamos el problema o planteamiento y la modificación que realicemos bajo nuestro criterio, o experiencias previas, sobre este estímulo que hemos recibido, es decir, la interpretación que realicemos de él.
- › **“Incubación”**. A partir de nuestro instinto o experiencias previas comenzamos a proponer posibilidades ante una realidad aún desconocida, a través de la inspiración.

- › **“Iluminación o diversificación”**. Dónde aparece el pensamiento divergente y comenzamos a desarrollar ideas novedosas y originales. Las posibles respuestas al planteamiento comienzan a ser más numerosas.
- › **“Evaluación y verificación”**. El proceso creativo comienza a tomar forma de producto creativo, y es en este momento cuando aparecen unos criterios que son capaces de evaluar o medir este producto a partir de su grado de creatividad.

EVALUACIÓN O MEDICIÓN DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ

En cuanto a la evaluación o medición de la creatividad motriz, al investigar diversos autores nos encontramos con dos vertientes. Están aquellos instrumentos que nos permiten medir la creatividad motriz de la que dispone la persona en ese instante puntual, como por ejemplo el Test de Torrance. Y luego nos encontramos con los indicadores creativos que nos permiten valorar tanto un proceso como un producto creativo. Por lo que, serán estos los que nos interesará analizar para crear las evaluaciones y comprender mejor el término de creatividad, de cara a nuestro Proyecto.

Según Martínez y Díaz, (2008, p.43 - 46) los indicadores que nos permiten identificar una conducta creativa hacia el movimiento y la acción son los siguientes:

- › **“Sensibilidad hacia los problemas”**. Los alumnos deben ser capaces de identificar aquellas dificultades o problemas que pueda presentar un movimiento o una norma relacionada con el juego o juego deportivo.
- › **“Fluidez”**. La producción de ideas ante un problema o posible planteamiento además del tiempo que implican para elaborar estas respuestas. Es decir, la cantidad de productos creativos en un tiempo determinado.
- › **“Flexibilidad”**. Se tendrá en cuenta la variedad de respuestas que el grupo creativo sea capaz de producir, siendo estas diferenciables una de otras ante el posible problema o situación motriz. Así cómo la capacidad de adaptarse a los cambios que la situación motriz o el planteamiento del problema puedan sufrir, en medio del propio proceso creativo.
- › **“Originalidad”**. Los alumnos deben buscar la inspiración para procurar lograr productos creativos novedosos, es decir, no caer en aquellas producciones estereotipadas recurrentes o típicas.
- › **“Elaboración”**. En el caso del Proyecto, ser capaces de establecer normas y reglas que impliquen movimientos motrices que se ajusten a las demandas del enunciado.
- › **“Transformación”**. Utilizar diferentes estrategias en el propio proceso creativo, para poder modificar situaciones motrices ya planteadas.

Así mismo, Cenizo, (2007, p. 77 -80) expone en su libro una batería de la evaluación cualitativa con diferentes instrumentos para medir la creatividad motriz de nuestros alumnos. Estos son los siguientes:

- › **“Lista de control”**. Comprobación de afirmaciones.
- › **“Escala de clasificación”**. Podremos medir la capacidad que ha mostrado un alumno ante un suceso.
- › **“Ficha de autoevaluación”**. Es el propio alumno quien evalúa su actuación a partir de las indicaciones que les ofrezcamos, por lo que este deberá adoptar una actitud crítica y reflexiva hacia su actuación.
- › **“Ficha de valoración de la U.D. por parte del alumno”**. Se trata de ofrecer a los alumnos afirmaciones en las que debe seleccionar una respuesta acerca de todo el proceso llevado a cabo durante Unidad Didáctica, o como en este caso el Proyecto.
- › **“Ficha de observaciones sobre el grupo durante la parte fundamental en las sesiones como Ambientes de Aprendizaje”**. En esta podremos plasmar un conjunto de sensaciones o interpretaciones que realicemos al observar a nuestros alumnos. Pueden ser de carácter interpersonal, es decir, los conflictos, la agresividad que puedan llegar a mostrar...
- › **“Registro anecdótico”**. Anotar conductas o acciones motrices de relevancia, para su posterior puesta en común, por ejemplo, en una asamblea final.
- › **“Registro de acontecimiento”**. En este anotaremos el momento exacto de hechos aislados sobre los que queramos reflexionar.
- › **“Diario del docente”**. Un blog con hechos ocurridos durante las sesiones, llevado a cabo mediante la narración escrita.

A partir del conocimiento de todos ellos, el docente puede crear un nuevo instrumento de evaluación que está compuesto por varios de los anteriores, dependiendo de sus propios intereses.

CREACIÓN DE JUEGOS

Méndez-Giménez y Fernández-Río (2013) plantean un modelo para potenciar la creatividad motriz a partir del planteamiento de invención de tareas o juegos. Los autores matizan dos enfoques.

- › El primero se centra en la relación del material autoconstruido con el aprendizaje cooperativo que pueda lograr el grupo. Las construcciones cooperativas estimulan las habilidades sociales grado al alto nivel de comunicación que necesitan tener durante el proceso.

- › El segundo enfoque se centra en la invención de juegos. Y cómo estas continúen estimulando el aprendizaje cooperativo, el dominio afectivo y también el dominio psicomotor y cognitivo. La toma de decisiones pertenecientes a los propios alumnos logra un grado de compromiso elevado en la actividad. Además de aumentar la motivación, el respeto por las elaboraciones de los compañeros, al conocer el esfuerzo que estas conllevan, y además beneficia una autoestima positiva de los creadores.

Este método pedagógico espera una serie de resultados en los alumnos como son:

- › Regular su propio comportamiento a partir de la toma de decisiones en sus subgrupos, con el objetivo de solucionar sus propios problemas.
- › Fomentar la invención e imaginación.
- › Crear de forma cooperativa y consensuada normas que sean capaces de lograr que el juego funcione y los compañeros mantengan un comportamiento adecuado.
- › Asegurar que las normas se cumplan y exista la igualdad entre jugadores.
- › Estar preparados para solucionar posibles conflictos de forma pacífica.
- › Aceptar y entender la importancia de las reglas para llevar a cabo un juego o juego deportivo.
- › Desarrollar la empatía y el respeto por los compañeros y los roles que cada uno pueda mostrar. Que ellos mismos sean capaces de autogestionarse, respetando las actitudes y opiniones de los compañeros y mostrándose participativo ofreciendo las ideas propias.

Así mismo, Méndez-Giménez (2011) desarrolla un listado o pautas para las invenciones de juegos de los alumnos. Los aspectos que tiene en cuenta son los siguientes: número de jugadores y organización de los mismos, material del que disponemos, el espacio del juego y sus correspondientes posibles divisiones, marcar los tiempos determinados y, finalmente, consensuar las normas o las reglas del nuevo juego.

EXTRACCIÓN DE LOS APRENDIZAJES DIDÁCTICOS A LA VIDA ACTIVA MOTRIZ Y SOCIAL FUERA DEL CENTRO ESCOLAR

Una aplicación adecuada de todos los elementos anteriormente expuestos en el ámbito escolar debería crear aprendizajes significativos en nuestros alumnos. Siendo este tipo de aprendizaje la clave para lograr impartir enseñanzas que perduren a largo plazo en ellos.

Junto a ello teniendo en cuenta los métodos expuestos por Cenizo (2007) extraeremos cuatro elementos fundamentales en el proceso que atravesarán los alumnos para alcanzar estos aprendizajes significativos, que les permita extraer los aprendizajes didácticos a la vida fuera del ámbito escolar:

- › **Plantear propuestas con situaciones reales.** Los planteamientos o pautas a seguir para que ellos elaboren sus propias propuestas deben basarse en problemas que les puedan surgir fuera del aula. Trabajar con materiales que sepamos que pueden disponer, al igual que los espacios y el ratio de los grupos.
- › **Emplear la metodología por descubrimiento.** Esta les convierte en protagonistas de su propio aprendizaje, por lo que la implicación es mayor. Además desarrollan la competencia “aprender a aprender”, una de las más útiles para extraer los contenidos fuera del aula, ya que permite desarrollar la autonomía.
- › **Utilizar la técnica de actividad física en compañía.** Las interacciones sociales y la presión de grupo logra que la actividad motriz se vuelva lúdica para aquellos niños o niñas que no están acostumbrados a realizarla o no han creado aún un sentimiento de afinidad con la misma.
- › **Crear material útil.** En este caso, mediante la realización de una revista (portfolio), todos los productos creativos que propongan quedarán recogidos en una batería de juegos que les resultará funcional y evitara olvidarlos de manera prematura. Esta creación propia les provoca sentirse orgullosos del trabajo propio y el recurso material les permite mostrarlo a sus familiares o amigos que no han vivenciado el Proyecto. Logrando así extraer los aprendizajes y creaciones fuera del Centro Escolar.

RELACIÓN DE LA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA CON LA INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

La propuesta didáctica contará con una estructura de sesiones paralelas, es decir, todas las sesiones pares seguirán el mismo modelo de intervención, al igual que las impares. Al mismo tiempo se agruparán de dos en dos según la clasificación del juego, el espacio disponible e incluso el material, logrando así el sentimiento de seguridad y espontaneidad, en una misma estructura organizativa.

CAPÍTULO III

CONTEXTO Y METODOLOGÍA DE LA INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

El CEIP San José es un Centro de Educación Infantil y Primaria ubicado en la provincia de Segovia. Respecto al entorno familiar y social del alumnado, se observa que realizan poca actividad motriz fuera del Centro, por lo que, implementaremos una intervención didáctica en su contexto, con el objetivo de lograr el aumento del tiempo motriz.

Para ello emplearemos la metodología basada en un formulario que comprobará su veracidad. Este se completará de manera previa y posterior al desarrollo del Proyecto.

El Proyecto sobre creación de juegos desarrollará la creatividad motriz, el aprender a jugar en compañía y el dar utilidad y funcionalidad a espacios y materiales diversos y reducidos. Siendo el objetivo general: “Aumentar el tiempo de actividad motriz e interacciones sociales, presenciales, positivas y de calidad en nuestro alumnado, dentro y fuera de ámbito escolar.”

Una vez finalizado el Proyecto de creación de juegos o juegos deportivos, al comparar las respuestas de los alumnos del cuestionario previo, al cuestionario posterior, se determinará que estos han aumentado el tiempo de actividad motriz e interacciones sociales, presenciales, positivas y de calidad, dentro y fuera del Centro.

ANTES DE IMPLEMENTAR EL PROYECTO

Los alumnos de 5º de Educación Primaria se someterán a un formulario (Anexo I), donde se recogen preguntas cuantitativas, que serán analizadas posteriormente mediante correlaciones y comparaciones.

Los ítems serán: Edad, género, ¿Cómo me suelo mover a los sitios? (Coche/ autobús/ bicicleta/ andando/ corriendo/ otros...), ¿cuántos días a la semana voy al parque por las tardes?, ¿con quién?(familia/ amigos/ solo), ¿qué hago en el parque? (jugar o practicar algún deporte/ sentarnos a hablar), ¿qué prefieres? (jugar en casa a videojuegos o ver la televisión o estar con el móvil/ salir al parque a jugar o practicar algún deporte), ¿Cuánto tiempo libre paso jugando o practicando algún deporte? y ¿cuánto tiempo libre paso jugando en casa a videojuegos o viendo la televisión o estando con el móvil?

El muestreo rellenará el formulario de forma individual y online, dentro del Centro escolar. Una vez finalizado podremos comenzar el Proyecto.

DISEÑO DEL PROYECTO

Este Proyecto pertenece a la Memoria del PRÁCTICUM II (2019 - 2020) de Elisa Toledo Montesdeoca.

Título del proyecto

“**Nuestra Revista de Juegos**”. Se llevará a cabo, de forma exclusiva, con los alumnos de las dos líneas de 5º de Educación Primaria del CEIP San José.

Justificación

El Proyecto Educativo consistirá en la invención de juegos o juegos deportivos. Como nos encontramos en un Centro de alumnos con pocos recursos, el fin será que los niños y niñas sean capaces de extrapolar los conocimientos que adquieran, a su entorno real, con sus amigos o familiares. Por lo que el objetivo principal es desarrollar la competencia “aprender a aprender”. Para que así los alumnos se quieran relacionar, fuera del aula, jugando de forma activa y no exclusivamente mediante aplicaciones online, como ellos mismos afirman en la actualidad.

El Proyecto les enseñará a potenciar su creatividad, y ser capaces de crear los juegos o deportes sin material, o con utensilios reciclados, a partir de la autoconstrucción del mismo. Esta iniciación deportiva se basará en la comprensión de su clasificación (cancha dividida, invasión, bate y campo, diana y reto cooperativo).

Contará con un elemento o estrategia metodológica motivacional. Que también les hará reflexionar en el proceso y ser críticos con el resultado, además de servir al docente como aspecto a evaluar. Se trata de la creación de una revista (**portfolio**), en la que los alumnos recogerán diferentes aspectos de cada sesión (cómo jugar, cómo te sientes al jugar, anécdotas, variantes...), para publicarlos en ella con posterioridad.

Toda la propuesta llevará aspectos **gamificados**, para lograr una mayor involucración, convertiremos a los alumnos en científicos que deben resolver los problemas y enigmas que encontrarán en los “kits de científicos”. Estos serán cajas que almacenarán desafíos, si los alumnos los superan y son capaces de publicar, en la revista, el artículo con el juego inventado a tiempo, recibirán una recompensa. Estas serán necesarias para resolver el enigma final.

Legislación educativa

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- RD 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la EP.

- 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 EP, de la ESO y Bachillerato.

- 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.

Objetivos generales del proyecto, competencias y elementos transversales

Objetivos

- Extrapolar los conocimientos adquiridos a la vida y relaciones sociales fuera del centro (aprender a jugar en compañía, con diferentes recursos o espacios).
- Respetar las normas establecidas y a los compañeros y emplear medios democráticos para solucionar posibles conflictos derivados de las prácticas en cada una de las clases.
- Vivenciar diferentes propuestas de juegos deportivos respetando los diferentes niveles de práctica valorando la victoria y la derrota como algo inherente a estas actividades.
- Fomentar el desarrollo creativo en actividades motrices.
- Visualizar una progresión positiva en los procesos creativos y cooperativos, a partir de una estructura de sesiones similares, que los alumnos conozcan y se vayan sintiendo cómodos y seguros en su desarrollo.
- Recoger todas las actividades trabajadas dentro de una revista-portfolio para poder aplicarlas en otros cursos o niveles, durante los periodos de recreo y fuera del contexto escolar.

Competencia principal

Toda la propuesta gira en torno al desarrollo de la **competencia motriz** del alumnado, la cual, hará que se trabajen todas las demás de manera transversal. Aún así, desatacarán las competencias:

Aprender a aprender. De forma autónoma deben ser capaces de construir sus propios juegos, a partir de materiales, espacios, agrupaciones y situaciones deportivas habituales.

Competencias sociales y cívicas mediante el elevado desarrollo de las relaciones interpersonales al estar en constante interacción, además, se generan situaciones de conflicto e intercambio de opiniones que harán necesario aplicar conductas asertivas.

Elementos transversales

Los elementos transversales que se desarrollan en este proyecto, mediante la **Educación Cívica y Constitucional** serán; la igualdad de oportunidades, la prevención y resolución pacífica de conflictos, la creatividad, la expresión oral y escrita, y la comunicación audiovisual y las TICS (mediante consultas o videos motivacionales).

Currículo del proyecto: (BOCYL)

Los Bloques de Contenidos que desarrolla el proyecto son los siguientes:

Bloque 1. Contenidos comunes.

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.

Utilización del lenguaje oral y escrito para expresar ideas, pensamientos, argumentaciones y participación en debates, utilizando el vocabulario específico del área.

Realización y presentación de trabajos y/o proyectos con orden, estructura y limpieza.

Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección de la información en Internet o en otras fuentes.

Utilización de los medios de la información y comunicación para la preparación elaboración, grabación, presentación y divulgación de las composiciones, representaciones y dramatizaciones.

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 temporal del movimiento: ajuste de una secuencia de acciones a un intervalo temporal determinado; anticipación de la organización temporal de un movimiento aplicada a aprendizajes motores cada vez más complejos.

Bloque 3. Habilidades motrices.

Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.

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 respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas.

Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.

Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos.

Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.

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. Conocimiento y práctica de juegos y deportes que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional.

Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

Bloque 5. Actividades artístico – Expresivas

Expresión y comunicación de sentimientos y emociones, individuales o compartidas, a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.

Bloque 6. Actividad Física y salud.

Reconocimiento y valoración de los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud e identificación de las prácticas poco saludables. Mejora de la condición física orientada a la salud y al desarrollo corporal.

Aspectos organizativos:

Temporalización del Proyecto:

Sesión 1	Presentación del Proyecto (“nos convertimos en científicos”). Inventión de un juego de cancha dividida con pelotas de diferentes tamaños.
Sesión 2	“Clase invertida”. Cada grupo expone su juego al resto y exploran variables.
Sesión 3	Inventión de un juego de invasión.
Sesión 4	“Clase invertida”. Cada grupo expone su juego al resto y exploran variables.
Sesión 5	Inventión de un juego de bate y campo o diana, con material autoconstruido.
Sesión 6	“Clase invertida”. Cada grupo expone su juego al resto y exploran

	variables.
Sesión 7	Invencción de un juego “reto cooperativo”.
Sesión 8	“Clase invertida”. Cada grupo expone su juego al resto y exploran variables.
Sesión 9	Publicación, exposición y reparto de la revista de juegos diseñados al resto del Colegio para su posterior puesta en práctica. Cada equipo realizará un juego a los compañeros de 4° de primaria.

Actividades del proyecto

Sesión 1	¡Nos convertimos en científicos!
Competencias clave	<p>Aprender a aprender. Es una propuesta creativa que les permite explorar y desarrollar técnicas como la de ensayo error.</p> <p>Competencia social y cívica. Aprendizaje basado en el trabajo en equipo, participación activa, empatía para lograr acuerdos...</p> <p>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Los alumnos llevarán a cabo sus propias ideas, mediante su planificación creativa previa.</p>
Descripción y temporalización.	<p>Contextualización (10 minutos). Adentraremos a los alumnos en la temática del proyecto. Para ello les mostraremos una carta con explicaciones sobre los científicos del Juego y sus funciones (Anexo II). Además de entregarles los “Kits”, es decir, las cajas que recogen todos los recursos necesarios para llevar a cabo la sesión. Y una breve explicación de las características principales de los deportes de cancha dividida.</p> <p>Parte principal (45 minutos). Realizaremos 3 equipos de forma previa para que estos sean heterogéneos.</p> <p>Los alumnos tendrán que elaborar la rutina de pensamiento (o ficha para elaborar el juego) que se encuentra en el <i>Kit</i> (Anexo III), a la par que experimentan de forma motriz las propuestas que plantea el equipo para poder completarla. Este será un proceso que les llevará a la invención de un juego.</p> <p>Vuelta a la calma (5 minutos). Reflexión acerca de los conflictos, dificultades o sentimientos que les ha producido el trabajo en equipo y propuestas de mejora.</p>
Objetivos	<p>Generales:</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico,</p>

	<p>iniciática personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.</p> <p>Específicos:</p> <p>Elaborar un juego mediante un proceso creativo, a partir de unas pautas concretas.</p> <p>Planificar una actividad motriz de cancha dividida con pelotas de forma cooperativa.</p>
Contenidos	<p>Estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.</p> <p>Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos.</p> <p>Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Cumplimiento de las pautas previas para la elaboración del juego.</p> <p>Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones.</p> <p>Expresión y comunicación de sentimientos y emociones, individuales o compartidas.</p>
Metodología	<p>La metodología empleada se apoya en estilos de enseñanza que implican cognoscitivamente al alumnado como son la Resolución de Problemas (juegos deportivos) y el descubrimiento guiado (aplicado en las paradas para la reflexión cuando hay algún aspecto que no hay quedado claro). El alumnado es el protagonista de su aprendizaje, mientras que el papel del docente es de guía. Para ello se empleará como estrategia una rutina de pensamiento (Anexo III), que el alumnado llevará a cabo mediante grupos heterogéneos en el ámbito social y homogéneos en cuanto a nivel motriz (para que los juegos queden parejos de tanteo y la práctica sea motivante para todos).</p>
IIMM	<p>Inteligencia cinestésicae Inteligencia interpersonal.</p>
Recursos	<p>La carta de la editorial que publicará la revista con todo el contexto del proyecto. (Anexo II)</p> <p>Una caja con la rutina de pensamiento a rellenar (Anexo III), material para el juego (tres pelotas de tenis, dos de plástico, una de rugby y cinco globos) y un sobre secreto (que contiene una ficha de puzle) (Anexo VI)</p>
Estándares de	<p>Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas</p>

aprendizaje	<p>ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espaciotemporales.</p> <p>Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.</p> <p>Ejecuta lanzamientos y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados</p> <p>Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p> <p>Muestra interés por todo tipo de actividades, respetando a sus compañeros, materiales y espacios.</p>
Evaluación	<p>Mediante una tabla que represente a cada grupo y que reúna los siguientes ítems:</p> <p>Siguen las pautas marcadas en la rutina. (sí / no ¿cuál no?)</p> <p>Respetan a los compañeros (sí / no)</p> <p>Participan de forma activa en el equipo, aportando ideas (sí/ no)</p> <p>(Anexo XV)</p>

Sesión 2	Exponemos nuestras creaciones
Competencias clave	<p>Aprender a aprender. El desarrollo real de la propuesta creada, con compañeros que no la conocen de antemano, requerirá un buen nivel de explicación, comprensión y adaptación, que ellos deberán autogestionar</p> <p>Comunicación lingüística. La explicación verbal y visual de los juegos serán para su comprensión</p> <p>Competencia social y cívica. Valorar y respetar las actividades de iniciación deportiva expuesta por los compañeros</p> <p>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Responsabilidad individual y colectiva para coordinarse en sus puestas en acción.</p>
Descripción y temporalización.	<p>Empezando: ¿Cómo lo bailo? (10 minutos). Para la puesta en acción, los alumnos desarrollarán una actividad de desinhibición. Donde en un espacio reducido bailarán de forma libre, las diferentes canciones que se reproducirán (Anexo IV). El objetivo es estimular y entonar a los alumnos en un ambiente seguro, donde poder expresarse sin miedo, además de ser una actividad de calentamiento.</p> <p>En Marcha (45 minutos). Cada grupo expondrá a sus compañeros el juego creado en la sesión anterior. Y jugarán al mismo durante</p>

	<p>15 minutos.</p> <p>Terminando (5 minutos). Cada alumno seleccionará uno de los 3 juegos, ya bien sea porque es el más que le gustó o el que menos. Y se convertirá en un crítico del deporte. Para ello realizará un organizador gráfico, con sus sensaciones. Ejemplo (Anexo V) Que formará parte de nuestra revista. Si la sesión obtuvo resultados satisfactorios podrán abrir el sobre secreto de la semana. Cada sobre contiene una pieza de este puzle. (Anexo VI)</p>
Objetivos	<p>Generales:</p> <p>Adentrar a los alumnos a la iniciación al deporte, adaptado al espacio, al tiempo y los recursos.</p> <p>Aceptar y respetar las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.</p> <p>Contemplar el juego y las actividades deportivas como medio de disfrute y tiempo de ocio.</p> <p>Adaptar las habilidades motrices básicas o complejas adquiridas a contextos deportivos.</p> <p>Específicos:</p> <p>Lograr una desinhibición a partir del baile.</p> <p>Usar una adecuada expresión verbal y motriz en las explicaciones, para la comprensión de los juegos.</p> <p>Participar activamente en las propuestas de los compañeros.</p> <p>Respetar y valorar las propuestas de los compañeros.</p>
Contenidos	<p>Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.</p> <p>Control y dominio del movimiento: resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Cumplimiento de las pautas previas para la elaboración del juego.</p> <p>Exploración y toma de conciencia de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal con espontaneidad y creatividad.</p> <p>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p>

Metodología	La metodología empleada será la clase invertida o <i>flippedclassroom</i> , ya que, cada grupo se ha convertido en experto en un juego concreto, para enseñárselo así a sus compañeros. Además, usarán el recurso de organizador gráfico para asimilar los contenidos trabajados.
Inteligencias Múltiples	Inteligencia cinestésica, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal, Inteligencia musical e Inteligencia lingüística.
Recursos	El material que cada grupo necesite para su juego. Organizador gráfico (Anexo V) y sobre secreto (con una ficha del puzle del Anexo VI)
Estándares de aprendizaje	Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espaciotemporales. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad. Respeto las normas y reglas de las actividades, manteniendo una conducta respetuosa y que no perjudique el desarrollo de la actividad. Ejecuta lanzamientos y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados
Evaluación	Instrumento de evaluación de los alumnos: El organizador gráfico. (Anexo V) El instrumento de evaluación del docente será mediante la narración escrita, ya que, su papel es intervenir lo menos posible durante la sesión. En este desarrollará si los alumnos cumplen o no los siguientes ítems: Es capaz de expresarse verbal y motrizmente de forma clara. Cumple, respeta y acepta las normas y reglas expuestas por los compañeros. Participa de forma activa y propone propuestas de mejora o variantes.

Sesión 3	¡Esto va de invasión!
Competencias clave	Aprender a aprender, Competencia social y cívica y Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Descripción y	Empezando (5 minutos). Explicación breve de las características de los deportes o juegos de invasión. Además de entregarles los

temporalización.	<p>“Kits”, es decir, las cajas que recogen todos los recursos necesarios para llevar a cabo la sesión.</p> <p>En Marcha (45 minutos). Dependiendo del funcionamiento de los 3 equipos heterogéneos, creados para las sesiones anteriores, continuaremos o realizaremos pequeños cambios.</p> <p>Los alumnos tendrán que elaborar la rutina de pensamiento (o ficha para elaborar el juego) que se encuentra en el Kit (Anexo VII), a la par que experimentan de forma motriz las propuestas que plantea el equipo para poder completarla. Este será un proceso que les llevará a la invención de un juego.</p> <p>Terminando (5 minutos). Reflexión acerca de los conflictos, dificultades y sentimientos que les ha producido el trabajo en equipo, en este aprendizaje cooperativo. Para ello usarán el termómetro de las sensaciones (Anexo VIII)</p>
Objetivos	<p>Generales:</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.</p> <p>Específicos:</p> <p>Elaborar un juego mediante un proceso creativo, a partir de unas pautas concretas.</p> <p>Planificar una actividad motriz de invasión con diferentes materiales.</p> <p>Desarrollar normas o reglas claras, breves y concisas.</p>
Contenidos	<p>Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.</p> <p>Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos.</p> <p>Iniciación deportiva en los juegos de invasión.</p> <p>Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Cumplimiento de las pautas previas para la elaboración del juego.</p> <p>Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones.</p> <p>Expresión y comunicación de sentimientos y emociones, individuales o compartidas.</p>
Metodología	<p>La metodología empleada es la resolución de problemas, aunque</p>

	podemos usar el descubrimiento guiado (o aprendizaje por descubrimiento). Esta forma de actuar de manera creativa, que genera iniciativa, confianza y desarrolla la responsabilidad, trabaja la pedagogía activa de educación en el emprendimiento.
IIMM	Inteligencia cinestésica e Inteligencia interpersonal.
Recursos	Una caja con la rutina de pensamiento, en forma de guía para la invención del juego, a rellenar (Anexo VII). Material para el juego (4 palos de hockey, 6 conos, 4 aros, 3 pelotas pequeñas y una grande) y un sobre secreto (que contiene una ficha de puzle (Anexo VI))
Estándares de aprendizaje	Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espaciotemporales. Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas. Ejecuta golpes y pases realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad. Muestra interés por todo tipo de actividades, respetando a sus compañeros, materiales y espacios.
Evaluación	Los alumnos mediante el termómetro de las sensaciones (Anexo VIII), mientras que el docente rellenará una tabla que represente a cada grupo y que reúna los siguientes ítems: Siguen las pautas marcadas en la rutina. (sí / no ¿cuál no?) Respetan a los compañeros (sí / no) Participan de forma activa en el equipo, aportando ideas (sí/ no) (Anexo XV)

Sesión 4	Nuestros juegos de invasión
Competencias clave	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Competencia social y cívica y Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Descripción y temporalización.	Empezando: Sentimientos encontrados (10 minutos). Para la puesta en acción, los alumnos desarrollarán una actividad de desinhibición. Los alumnos escucharán 3 trozos de canciones que generan sensaciones muy definidas, sin embargo les indicaremos emociones contradictoras que deben expresar mientras bailan (en

	<p>la primera canción que transmite felicidad, deben bailarla tristes, frustrados, enfadados, decepcionados...). (Anexo X). El objetivo es estimular y entonar a los alumnos en un ambiente seguro, donde poner expresarse sin miedo, además de ser una actividad de calentamiento.</p> <p>En Marcha (45 minutos). Cada grupo expondrá a sus compañeros el juego creado en la sesión anterior. Y jugarán al mismo durante 15 minutos.</p> <p>Terminando (5 minutos). Cada alumno seleccionará uno de los 3 juegos, ya bien sea porque es el más que le gustó o el que menos. Y se convertirá en un crítico del deporte. Para ello realizará un organizador gráfico, con sus sensaciones. Ejemplo (Anexo V). Que formará parte de nuestra revista. Si la sesión obtuvo resultados satisfactorios podrán abrir el sobre secreto de la semana. Cada sobre contiene una pieza de este puzle. (Anexo VI)</p>
Objetivos	<p>Generales:</p> <p>Adentrar a los alumnos a la iniciación al deporte, adaptado al espacio, al tiempo y los recursos.</p> <p>Aceptar y respetar las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.</p> <p>Contemplar el juego y las actividades deportivas como medio de disfrute y tiempo de ocio.</p> <p>Adaptar las habilidades motrices básicas o complejas adquiridas a contextos deportivos.</p> <p>Específicos:</p> <p>Lograr una desinhibición a partir del baile y las sensaciones.</p> <p>Usar una adecuada expresión verbal y motriz en las explicaciones, para la comprensión de los juegos.</p> <p>Iniciar a los alumnos en el deporte de invasión.</p> <p>Participar activamente en las propuestas de los compañeros.</p> <p>Respetar y valorar las propuestas de los compañeros.</p>
Contenidos	<p>Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.</p> <p>Control y dominio del movimiento: resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades</p>

	<p>básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Cumplimiento de las pautas previas para la elaboración del juego.</p> <p>Exploración y toma de conciencia de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal con espontaneidad y creatividad.</p> <p>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p>
Metodología	<p>La metodología empleada será la clase invertida o <i>flippedclassroom</i>. Y harán una especial mención a la educación emocional a través de la actividad del calentamiento.</p>
Inteligencias Múltiples	<p>Inteligencia cinestésica, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal, Inteligencia musical e Inteligencia lingüística.</p>
Recursos	<p>El material que cada grupo necesite para su juego.</p> <p>Organizador gráfico (Anexo V) y sobre secreto (con una ficha del puzle del Anexo VI)</p>
Estándares de aprendizaje	<p>Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espaciotemporales.</p> <p>Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p> <p>Respeto las normas y reglas de las actividades, manteniendo una conducta respetuosa y que no perjudique el desarrollo de la actividad.</p> <p>Ejecuta golpes y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados</p>
Evaluación	<p>Instrumento de evaluación de los alumnos:</p> <p>El organizador gráfico. (Anexo V)</p> <p>El instrumento de evaluación del docente será mediante la narración escrita, ya que, su papel es intervenir lo menos posible durante la sesión. En este desarrollará si los alumnos cumplen o no los siguientes ítems:</p> <p>Es capaz de expresarse verbal y motrizmente de forma clara.</p> <p>Cumple, respeta y acepta las normas y reglas expuestas por los compañeros.</p> <p>Participa de forma activa y propone propuestas de mejora o variantes.</p>

Sesión 5	¡Lo construimos nosotros!
Competencias clave	Aprender a aprender, Competencia social y cívica y Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Descripción y temporalización.	<p>Empezando (5 minutos). Explicación breve de las características de los deportes o juegos de bate y campo o diana. Además de entregarles los “<i>Kits</i>”, es decir, las cajas que recogen todos los recursos necesarios para llevar a cabo la sesión. Para la puesta en acción, los alumnos recogerán todo el material reciclado, del color de su kit, que se encuentra por el espacio, como calentamiento motriz, para ello tendrán un minuto.</p> <p>En Marcha (45 minutos). Dependiendo del funcionamiento de los 3 equipos heterogéneos, creados para las sesiones anteriores, continuaremos o realizaremos pequeños cambios.</p> <p>Los alumnos tendrán que elaborar la rutina de pensamiento (o ficha para elaborar el juego) que se encuentra en el <i>Kit</i> (Anexo IX), a la par que realizar mediante la autoconstrucción los materiales y experimentar de forma motriz las propuestas que plantea el equipo para poder completarla. Este será un proceso que les llevará a la invención de un juego.</p> <p>Terminando (5 minutos). Reflexión acerca de los conflictos, dificultades y sentimientos que les ha producido el trabajo en equipo, en este aprendizaje cooperativo. Para ello usarán el termómetro de las sensaciones (Anexo VIII)</p>
Objetivos	<p>Generales:</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciática personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.</p> <p>Específicos:</p> <p>Elaborar un juego mediante un proceso creativo, a partir de unas pautas concretas.</p> <p>Planificar una actividad motriz de bate y campo o diana con diferentes materiales.</p> <p>Desarrollar normas o reglas claras, breves y concisas.</p>
Contenidos	<p>Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.</p> <p>Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos.</p> <p>Iniciación deportiva en los juegos de bate y campo o diana.</p> <p>Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y</p>

	<p>aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Cumplimiento de las pautas previas para la elaboración del juego.</p> <p>Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones.</p> <p>Expresión y comunicación de sentimientos y emociones, individuales o compartidas.</p>
Metodología	<p>La metodología empleada es el descubrimiento guiado (o aprendizaje por descubrimiento). Para ello se empleará la estrategia de rutina de pensamiento o guía para la creación de un juego (Anexo IX). Así mismo, a esta sesión se le añadirá el trabajo cooperativo mediante la autoconstrucción del material.</p>
Inteligencias Múltiples	<p>Inteligencia cinestésica–corporale Inteligencia interpersonal.</p>
Recursos	<p>Una caja con la rutina de pensamiento a rellenar (Anexo IX), material para el juego (cajas de cartón, celo adhesivo, pelotas de tenis y de ping pong, elásticos, y palos), además del sobre secreto (que contiene una ficha de puzle (Anexo VI))</p>
Estándares de aprendizaje	<p>Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espaciotemporales.</p> <p>Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.</p> <p>Ejecuta golpes y pases realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.</p> <p>Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p> <p>Muestra interés por todo tipo de actividades, respetando a sus compañeros, materiales y espacios.</p>
Evaluación	<p>Los alumnos mediante el termómetro de las sensaciones (Anexo VIII), mientras que el docente rellenará una tabla que represente a cada grupo y que reúna los siguientes ítems:</p> <p>Siguen las pautas marcadas en la rutina. (sí / no ¿cuál no?)</p> <p>Respetan a los compañeros (sí / no)</p> <p>Participan de forma activa en el equipo, aportando ideas (sí/ no)</p> <p>Son capaces de autoconstruir el material. (sí / no)</p> <p>(Anexo XV)</p>

Sesión 6	Nuestros juegos de bate y campo o diana
Competencias clave	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Competencia social y cívica y Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Descripción y temporalización.	<p>Empezando. El baile de la conga (5 minutos). Para la puesta en acción, los alumnos desarrollarán una actividad de desinhibición. Se hará una fila, y el primero marcará un ritmo o paso de baile que los demás imitarán. Cuando el docente de una palmada el primero pasará a la última posición. El objetivo es estimular y entonar a los alumnos en un ambiente seguro, donde poner expresarse sin miedo, además de ser una actividad de calentamiento.</p> <p>En Marcha (45 minutos). Cada grupo expondrá a sus compañeros el juego creado en la sesión anterior. Y jugarán al mismo durante 15 minutos.</p> <p>Terminando (5 minutos). Cada alumno seleccionará uno de los 3 juegos, ya bien sea porque es el más que le gustó o el que menos. Y se convertirá en un crítico del deporte. Para ello realizará un organizador gráfico, con sus sensaciones. Ejemplo (Anexo V). Que formará parte de nuestra revista. Si la sesión obtuvo resultados satisfactorios podrán abrir el sobre secreto de la semana. Cada sobre contiene una pieza de este puzle. (Anexo VI)</p>
Objetivos	<p>Generales:</p> <p>Adentrar a los alumnos a la iniciación al deporte, adaptado al espacio, al tiempo y los recursos.</p> <p>Aceptar y respetar las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.</p> <p>Contemplar el juego y las actividades deportivas como medio de disfrute y tiempo de ocio.</p> <p>Adaptar las habilidades motrices básicas o complejas adquiridas a contextos deportivos.</p> <p>Específicos:</p> <p>Lograr una desinhibición a partir del ritmo y el baile.</p> <p>Usar una adecuada expresión verbal y motriz en las explicaciones, para la comprensión de los juegos.</p> <p>Iniciar a los alumnos en el deporte de bate y campo o diana.</p> <p>Participar activamente en las propuestas de los compañeros.</p> <p>Respetar y valorar las propuestas de los compañeros.</p>
Contenidos	Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.

	<p>Control y dominio del movimiento: resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Cumplimiento de las pautas previas para la elaboración del juego.</p> <p>Exploración y toma de conciencia de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal con espontaneidad y creatividad.</p> <p>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p>
Metodología	La metodología empleada será la clase invertida o <i>flippedclassroom</i> . Además usarán el recurso de organizador gráfico para asimilar los contenidos trabajados. Y el trabajo cooperativo a partir de la autoconstrucción de los materiales.
Inteligencias Múltiples	Inteligencia cinestésica, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal, Inteligencia musical, Inteligencia lingüística
Recursos	El material autoconstruido. Organizador gráfico (Anexo V) y sobre secreto (con una ficha del puzle del Anexo VI)
Estándares de aprendizaje	<p>Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espaciotemporales.</p> <p>Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p> <p>Respeto las normas y reglas de las actividades, manteniendo una conducta respetuosa y que no perjudique el desarrollo de la actividad.</p> <p>Ejecuta golpes y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados</p>
Evaluación	<p>Instrumento de evaluación de los alumnos:</p> <p>El organizador gráfico.</p> <p>El instrumento de evaluación del docente será mediante la narración escrita, ya que, su papel es intervenir lo menos posible durante la sesión. En este desarrollará si los alumnos cumplen o no los siguientes ítems:</p>

	<p>Es capaz de expresarse verbal y motrizmente de forma clara.</p> <p>Cumple, respeta y acepta las normas y reglas expuestas por los compañeros.</p> <p>Participa de forma activa y propone propuestas de mejora o variantes.</p> <p>El material autoconstruido se adecua al juego, es funcional y útil.</p>
--	--

Sesión 7	¡Reto cooperativo!
Competencias clave	Aprender a aprender, Competencia social y cívica y Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Descripción y temporalización.	<p>Empezando (5 minutos). Para la puesta en acción, cada alumno deberá encontrar un papel escondido en el aula y marcar en un mapa, de la misma, donde lo encontró. Una vez todos lo tengan. Uno de ellos desvelará el paradero del Kit.</p> <p>En Marcha (45 minutos). Dependiendo del funcionamiento de los 3 equipos heterogéneos, creados para las sesiones anteriores, continuaremos o realizaremos pequeños cambios.</p> <p>Los alumnos tendrán que elaborar la rutina de pensamiento (o ficha para elaborar el juego) que se encuentra en el Kit (Anexo XI). A la par que experimentan de forma motriz las propuestas que plantea el equipo para poder completarla. Este será un proceso que les llevará a la invención de un juego.</p> <p>Terminando (5 minutos). Reflexión acerca de los conflictos, dificultades y sentimientos que les ha producido el trabajo en equipo, en este aprendizaje cooperativo. Para ello usarán el termómetro de las sensaciones (Anexo VIII)</p>
Objetivos	<p>Generales:</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.</p> <p>Específicos:</p> <p>Elaborar un juego mediante un proceso creativo, a partir de unas pautas concretas.</p> <p>Planificar una actividad motriz de reto cooperativo, con el material a libre elección.</p> <p>Desarrollar normas o reglas claras, breves y concisas.</p>

Contenidos	<p>Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.</p> <p>Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos.</p> <p>Realización de un reto cooperativo.</p> <p>Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Cumplimiento de las pautas previas para la elaboración del juego.</p> <p>Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones.</p> <p>Expresión y comunicación de sentimientos y emociones, individuales o compartidas.</p>
Metodología	<p>La metodología empleada es el descubrimiento guiado (o aprendizaje por descubrimiento). Así mismo, en esta sesión se incrementará el valor del aprendizaje cooperativo (deberán colaborar para crear el juego) gracias a la estrategia de retos cooperativos, donde todos los alumnos tendrán un objetivo común. (Todos ganan o todos pierden.) (Anexo XI)</p>
Inteligencias Múltiples	<p>Inteligencia cinestésica e Inteligencia interpersonal.</p>
Recursos	<p>Una caja con la rutina de pensamiento o guía para crear a rellenar (Anexo XI), material para el juego (libre elección, entre todo el material del gimnasio), además del sobre secreto (que contiene una ficha de puzle (Anexo VI))</p>
Estándares de aprendizaje	<p>Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espaciotemporales.</p> <p>Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.</p> <p>Ejecuta desplazamientos realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.</p> <p>Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p> <p>Muestra interés por todo tipo de actividades, respetando a sus compañeros, materiales y espacios.</p>

Competencias clave	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Competencia social y cívica y Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Descripción y temporalización.	<p>Empezando. El animal que llevo dentro (5 minutos). Para la puesta en acción, los alumnos desarrollarán una actividad de desinhibición. Bailarán al son de la música respetando las características de desplazamiento del animal que les indique el docente. El objetivo es estimular y entonar a los alumnos en un ambiente seguro, donde poner expresarse sin miedo, además de ser una actividad de calentamiento.</p> <p>En Marcha(45 minutos). Cada grupo expondrá a sus compañeros el juego creado en la sesión anterior. Y jugarán al mismo durante 15 minutos.</p> <p>Terminando (5 minutos). Cada alumno seleccionará uno de los 3 juegos, ya bien sea porque es el más que le gustó o el que menos. Y se convertirá en un crítico del deporte. Para ello realizará un organizador gráfico, con sus sensaciones. Ejemplo (Anexo V) Que formará parte de nuestra revista. Si la sesión obtuvo resultados satisfactorios podrán abrir el sobre secreto de la semana. Cada sobre contiene una pieza de este puzle. (Anexo VI). Completando ya todas piezas. El mensaje sólo se podrá descifrar si unen las piezas de los tres grupos.</p>
Objetivos	<p>Generales:</p> <p>Aceptar y respetar las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.</p> <p>Contemplar el juego y las actividades deportivas como medio de disfrute y tiempo de ocio.</p> <p>Adaptar las habilidades motrices básicas o complejas adquiridas a contextos deportivos.</p> <p>Específicos:</p> <p>Lograr una desinhibición a partir del baile.</p> <p>Usar una adecuada expresión verbal y motriz en las explicaciones, para la comprensión de los juegos.</p> <p>Iniciar a los alumnos en aprendizajes cooperativos, mediante los retos cooperativos.</p> <p>Participar activamente en las propuestas de los compañeros.</p> <p>Respetar y valorar las propuestas de los compañeros.</p>
Contenidos	<p>Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación</p> <p>Control y dominio del movimiento: resolución de problemas</p>

	<p>motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Cumplimiento de las pautas previas para la elaboración del juego, y logro de un objetivo común.</p> <p>Exploración y toma de conciencia de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal con espontaneidad y creatividad.</p> <p>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p>
Metodología	La metodología empleada será la clase invertida o <i>flippedclassroom</i> . Aprendizaje cooperativo mediante el recurso de reto cooperativo.
Inteligencias Múltiples	Inteligencia cinestésica, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal, Inteligencia musical, Inteligencia lingüística
Recursos	El material, seleccionado por los propios alumnos, en la sesión anterior. Organizador gráfico (Anexo V) y sobre secreto (con una ficha del puzle del Anexo VI)
Estándares de aprendizaje	<p>Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espaciotemporales.</p> <p>Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p> <p>Respeto las normas y reglas de las actividades, manteniendo una conducta respetuosa y que no perjudique el desarrollo de la actividad.</p>
Evaluación	<p>Instrumento de evaluación de los alumnos:</p> <p>El organizador gráfico. (Anexo V)</p> <p>El instrumento de evaluación del docente será mediante la narración escrita, ya que, su papel es intervenir lo menos posible durante la sesión. En este desarrollará si los alumnos cumplen o no los siguientes ítems:</p> <p>Es capaz de expresarse verbal y motrizmente de forma clara.</p> <p>Cumple, respeta y acepta las normas y reglas expuestas por los</p>

	<p>compañeros.</p> <p>Participa de forma activa y propone propuestas de mejora o variantes.</p> <p>Logran que el objetivo común, mediante la cooperación y ayuda.</p>
--	---

Sesión 9	Enseñamos nuestros inventos.
Competencias clave	Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Competencia social y cívica y Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Descripción y temporalización.	<p>¡Somos los profes! (60 min) Como recompensa al gran trabajo como científicos del deporte, cada grupo le enseñará a los alumnos de 4º uno de sus juegos, seleccionado de forma previa a la sesión. Para ello realizaremos 3 grupos (de alumnos de cuarto) que rotarán durante 20 min en cada actividad.</p> <p>Los alumnos de 5º también participarán de forma activa conjunto a los de 4º en los juegos, una vez estos queden explicados y sean comprendidos por los compañeros.</p> <p>Para su explicación, los alumnos se pueden apoyar en la rutina de pensamiento de la creación del juego seleccionado.</p>
Objetivos	<p>Generales:</p> <p>Contemplar el juego y las actividades deportivas como medio de disfrute y tiempo de ocio.</p> <p>Valorar el juego y el deporte como manifestaciones sociales y culturales.</p> <p>Trabajar un deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos.</p> <p>Específicos:</p> <p>Usar una adecuada expresión verbal y motriz en las explicaciones, para la comprensión de los juegos.</p> <p>Compartir la iniciación al deporte con los alumnos de 4º, a partir de una buena convivencia.</p> <p>Extrapolar las sensaciones y sentimientos positivos generados, a la vida fuera de Centro.</p> <p>Mostrar las habilidades y capacidades adquiridas durante el proyecto.</p>
Contenidos	<p>Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.</p> <p>Exploración y toma de conciencia de las posibilidades y recursos</p>

	<p>del lenguaje corporal con espontaneidad y creatividad.</p> <p>Valoración del juego y del deporte como manifestaciones sociales y culturales</p> <p>Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</p>
Metodología	La metodología empleada será la clase invertida o <i>flippedclassroom</i> . Así mismo, los alumnos saldrán de su zona de confort, expresándose con compañeros del Centro que no se encuentran en su aula de forma diaria.
Inteligencias Múltiples	Inteligencia cinestésica, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal, Inteligencia musical, Inteligencia lingüística
Recursos	El material, seleccionado por los propios alumnos, en el diseño de la invención del juego que expondrán y practicarán.
Estándares de aprendizaje	<p>Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase.</p> <p>Respeto las normas y reglas de las actividades, manteniendo una conducta respetuosa y que no perjudique el desarrollo de la actividad.</p>
Evaluación	<p>El instrumento de evaluación del docente será mediante la narración escrita, ya que, su papel es intervenir lo menos posible durante la sesión. En este desarrollará si los alumnos cumplen o no los siguientes ítems:</p> <p>Es capaz de expresar verbal y motrizmente de forma clara el juego a los compañeros.</p> <p>Cumple, respeta y acepta las normas y reglas expuestas por los compañeros.</p> <p>Participa de forma activa y facilita una buena convivencia con todos los compañeros.</p>

Metodología

Las tres metodologías principales del proyecto son los estilos de enseñanza que implican cognoscitivamente al alumnado, como son el **descubrimiento guiado**, la **resolución de problemas** y **clase invertida o flipped**. Esta última, enriquece la propuesta, siendo uno de los estilos que lleva a máximo nivel la participación del alumnado dentro del proceso enseñanza- aprendizaje adquiriendo el rol del docente, como es una *microenseñanza*. Esta mezcla de estilos provoca que nuestro alumnado sea

el verdadero protagonista de su aprendizaje, de ahí su elección para mi intervención educativa.

No obstante, dependiendo de la sesión, estas se complementan con recursos o pedagogías activas como pueden ser; las rutinas de pensamiento (o fichas para elaborar el juego), la educación emocional, la educación de emprendimiento, organizadores gráficos e incluso aprendizaje cooperativo a partir de estrategias como la del reto cooperativo o actividades de desinhibición.

Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo

El alumnado con el que hemos desarrollado esta propuesta no requiere medidas curriculares significativas.

Por otro lado, quiero destacar que hemos seguido las indicaciones establecidas en el Plan de Atención a la diversidad ofreciendo propuestas adaptadas a todos los niveles, tanto los que destacan como los que tienen más dificultades.

No obstante, dentro de uno de los grupos de 5º hay un alumno con déficit de atención. La intervención para este alumno ha ido encaminada a mantener rutinas para no alterar su atención y tenerlo motivado con un feedback constante sobre su trabajo. La buena aceptación que tiene dentro de su grupo ha facilitado mi labor en todas las clases del proyecto.

Evaluación

Desde el inicio se ha tratado de involucrar al alumnado en este proceso tan importante como es el de la evaluación.

Por un lado, hemos considerado abogar por una evaluación formativa y orientada hacia el aprendizaje del alumnado. (Mediante organizadores gráficos, rutinas de pensamiento, portfolio...)

Por otro lado, con el alumnado que se ha mantenido activo en la comunicación bidireccional con el docente y se han podido establecer esos procesos de evaluación formativa, intercambiando feedback para incidir en los aspectos que le permitan mejorar en su aprendizaje.

Los criterios de evaluación extraídos del BOCYL son los siguientes:

Bloque 1. Contenidos comunes.

Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.

Bloque 2. Conocimiento corporal

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.

Bloque 3. Habilidades motrices.

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.

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas.

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.

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.

Instrumentos de evaluación

Cada sesión dispone de instrumentos de evaluación específicos para el alumnado y para el docente. No obstante, al finalizar la sesión número nueve, el docente también realizará un análisis global, a partir de todos los datos obtenidos en las sesiones. En este argumentará si se han cumplido o no, de forma genérica, los objetivos generales del proyecto y aportará posibles propuestas de mejora.

DESPUÉS DE IMPLEMENTAR EL PROYECTO

Volveremos a realizar el formulario que se rellenó de forma previa al proyecto. Los ítems continúan siendo (Anexo I): Edad, género, ¿Cómo me suelo mover a los sitios? (Coche/ autobús/ bicicleta/ andando/ corriendo/ otros...), ¿cuántos días a la semana voy al parque por las tardes?, ¿con quién? (familia/ amigos/ solo), ¿qué hago en el parque? (jugar o practicar algún deporte/ sentarnos a hablar), ¿qué prefieres? (jugar en casa a videojuegos o ver la televisión o estar con el móvil/ salir al parque a jugar o practicar algún deporte) ¿Cuánto tiempo libre paso jugando o practicando algún deporte? Y ¿cuánto tiempo libre paso jugando en casa a videojuegos o viendo la televisión o estando con el móvil?

No obstante se añadirá una pregunta relacionada con la aplicación de la extrapolación de los conocimientos adquiridos a la vida y relaciones sociales fuera del Centro

(aprender a jugar en compañía, con diferentes recursos o espacios) dándoles utilidad y funcionalidad. Para su comprobación utilizaremos los siguientes ítems: ¿has practicado algún juego o juego deportivo fuera del Colegio? ¿Cuál? ¿Con quién?, ¿has jugado fuera del colegio a algunos de los juegos creados en clase?

RESULTADOS DEL PROYECTO

Debido la COVID-19, el Proyecto no se ha podido llevar a cabo de forma práctica. Por lo que, el TFG se ha convertido en una propuesta de investigación que tanto yo como cualquier docente podrá realizar en un futuro para corroborar si se puede o no afirmar la hipótesis, a partir de la comparación de los dos formularios y extraer nuevas conclusiones, que no se hayan predicho a raíz de la correlación de los datos. Además de comprobar si se cumplen todos los objetivos de la investigación y también del Proyecto.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DEL TRABAJO

Como se comenta en el apartado anterior, de resultados del Proyecto, la intervención didáctica no se ha podido llevar a cabo a causa la COVID- 19.

No obstante, tras reflexionar sobre el proyecto y los objetivos planteados, de manera individual y con compañeros de la profesión, consideramos que probablemente un Proyecto de 9 sesiones de una hora de duración sean insuficientes para alcanzar cambios significativos en los alumnos de 5º de Primaria. Ya que, probablemente, lleven varios años con unas rutinas diarias similares que son difíciles de modificar.

En cuanto al objetivo general “Aumentar el tiempo de actividad motriz e interacciones sociales, presenciales, positivas y de calidad en nuestro alumnado, dentro y fuera de ámbito escolar” hipotéticamente tras el análisis de la fundamentación teórica, la lectura de estudios similares y la implementación de un Proyecto diseñado con esa finalidad, como es el caso, el objetivo se debería alcanzar. No obstante, si las sesiones son aisladas y no continuamos trabajando este pensamiento divergente durante el curso escolar, probablemente no será un logro que perdure a largo plazo en la vida de nuestros alumnos.

CONSIDERACIONES FINALES

El Proyecto se podría alargar de forma anual, alternando las dos sesiones consecutivas, con otra unidad didáctica programada en la PGA. Es decir, un ejemplo para trabajar la creatividad motriz, concretamente la creación de juegos, de manera que los alumnos la ejerciten durante todo el curso académico y acabe generando una rutina y resultados más significativos y duraderos fuera del aula sería: realizar la sesión 1 - 2, a continuación otra unidad didáctica, por ejemplo de expresión corporal, luego seguiríamos con la 3 - 4 y otra unidad didáctica o Proyecto, por ejemplo de juegos tradicionales... Convirtiéndose en un Proyecto anual intermitente. No obstante, se podrían modificar los contenidos añadiendo elementos de la Unidad Didáctica o Proyecto que finalizaran.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aza, E. T. (1999). Creatividad y motricidad (Vol. 16). Inde.

Campos Cancino, G. y Palacios Picos A. (2018). La creatividad y sus componentes. *Creatividad y Sociedad* (27) 167-183 Recuperado de: [http://creatividadysociedad.com/articulos/27/7.La creatividad y sus componentes.pdf](http://creatividadysociedad.com/articulos/27/7.La%20creatividad%20y%20sus%20componentes.pdf)

Cenizo Benjumea, JM. (2007). El desarrollo de la creatividad motriz utilizando los materiales de Educación Física. Wanceulen editorial deportiva.

De la Torre, S. (1987). Educar en la creatividad. Madrid: Narcea

Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín - Acosta, F. (2019, 25 septiembre). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. Recuperado de <https://rodin.uca.es/handle/10498/21708>

Gavino Pérez, L. (2018, 16 julio). Trabajos Académicos de la Universidad de Jaén: El desarrollo de la creatividad motriz a través de un recurso didáctico: los cuentos motores en Educación Infantil. Recuperado de <http://tauja.ujaen.es/jspui/handle/10953.1/8315>

Martínez Vidal, A y Díaz Pereira, P. (2008). Creatividad y Deporte. Wanceulen editorial deportiva.

Méndez-Giménez, A. (2011). El proceso de creación de juegos de golpeo y fildeo mediante la hibridación de modelos de enseñanza. *Agora para la Educación Física y el Deporte*, 13(1), 55-85.

Méndez-Giménez, A., & Fernández-Río, J. (2013). El aprendizaje cooperativo en la formación del profesorado: una experiencia basada en autoconstrucción de materiales e invención de juegos. *Revista española de Educación Física y Deportes*, (400), 55.

ANEXOS

Anexo I. Formulario “¿Qué hago y qué me gustaría hacer?” (Elaboración propia)

<https://forms.gle/88E28JDyq9ZSxoa3A>

Anexo II. Contenido del sobre: Carta y portada de la revista. (Elaboración propia)





Anexo III. Ficha para elaborar el juego. (Elaboración propia).

UN JUEGO DE CANCHA DIVIDIDA

**1**

¿QUÉ MATERIAL TENGO?

¿Cómo participarán los jugadores? (individual, parejas, equipos...)
¿Qué espacio voy a usar y cómo? ¡Para que sea un juego de cancha dividida!
¿Cuánto tiempo tenemos para jugar? ¿Está dividido o no?

**2**

REGLAS (NORMAS) Y OBJETIVOS DE NUESTRO JUEGO

Escribir nuestras propuestas claras para que cualquiera sólo con leerlas, pueda jugar.

**3**

PONER EN PRÁCTICA EL JUEGO

Comprobar si nuestra propuesta funciona como creíamos.

**4**

MODIFICAR LA PROPUESTA

A partir de la práctica. ¿qué cambiarían para mejorarlo?

**5**

ELABORAR EL JUEGO DEFINITIVO

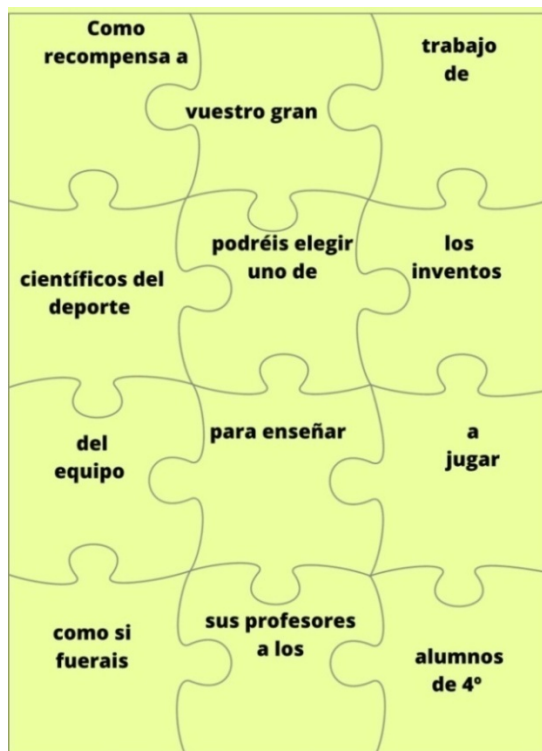
Anexo IV. Popurrí de canciones. (Elaboración propia)

https://drive.google.com/drive/folders/1blr-8zpOYifdIhXymuaW4180yHZxUpv_?usp=sharing

Anexo V. Organizador gráfico. (Elaboración propia)

 <p>NOMBRE DEL JUEGO:</p>	<p>ME SENTÍ BIEN CUANDO:</p>	<p>ME SENTÍ MAL CUANDO:</p>
	<p>NORMAS QUE RECUERDO:</p>	
<p>Mi nombre:</p> <p>Nombre de los científicos que inventaron el juego:</p>	<p>LO MEJORARÍA:</p>	<p>PUNTUACIÓN DEL 1 AL 10</p>

Anexo VI. Puzle del secreto final. (Elaboración propia)



Anexo VII. Ficha para elaborar el juego. (Elaboración propia).

UN JUEGO DE INVASIÓN



1 ¿QUÉ MATERIAL TENGO?

¿Cómo participarán los jugadores? (individual, parejas, equipos...)
 ¿Qué espacio voy a usar y cómo? ¡Para que sea un juego de INVASIÓN!
 ¿Cuánto tiempo tenemos para jugar? ¿Está dividido o no?



2 REGLAS (NORMAS) Y OBJETIVOS DE NUESTRO JUEGO

Escribir nuestras propuestas claras para que cualquiera sólo con leerlas, pueda jugar.



3 PONER EN PRÁCTICA EL JUEGO

Comprobar si nuestra propuesta funciona como creíamos.



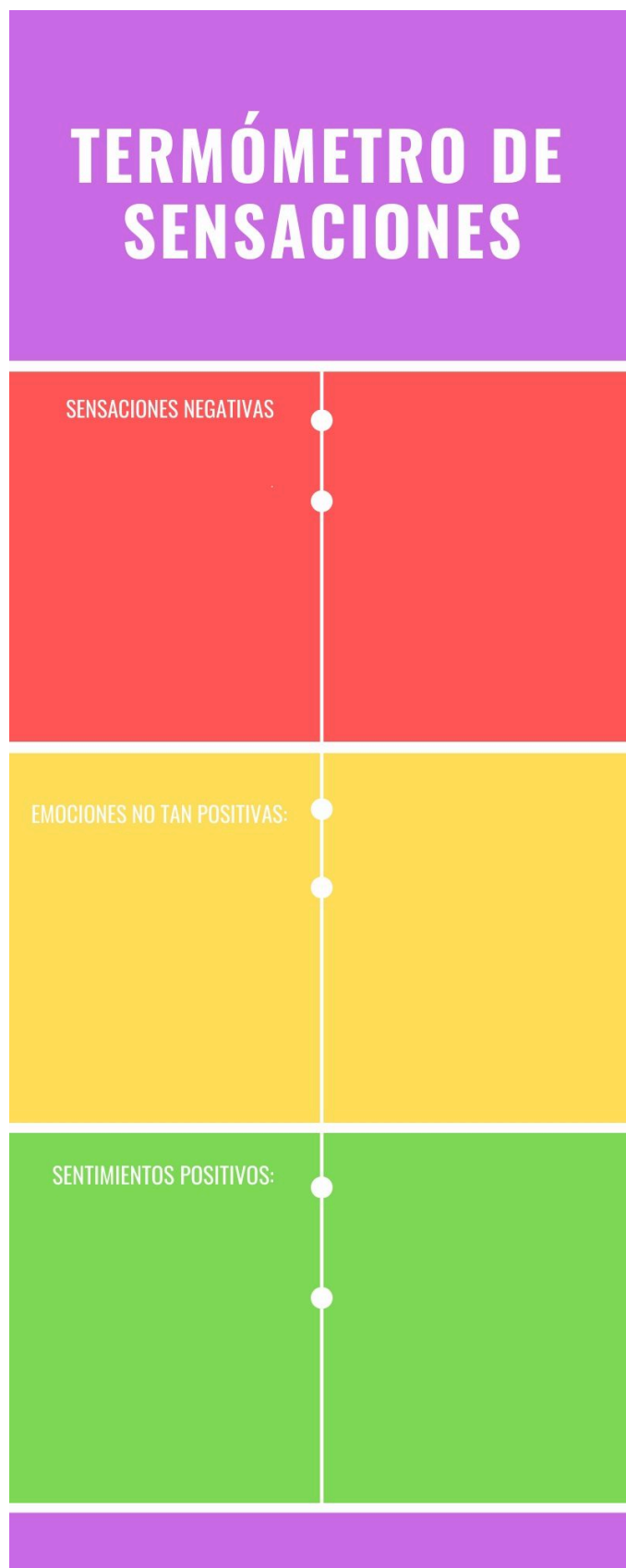
4 MODIFICAR LA PROPUESTA

A partir de la práctica. ¿qué cambiarían para mejorarlo?



5 ELABORAR EL JUEGO DEFINITIVO

Anexo VIII. Marcador de emociones, sentimientos y sensaciones. (Elaboración Propia)



Anexo IX. Ficha para elaborar el juego. (Elaboración propia).

UN JUEGO DE BATE Y CAMPO O DIANA



1 ¿QUÉ MATERIAL TENGO?

¿Cómo participarán los jugadores? (individual, parejas, equipos...)
 ¿Qué espacio voy a usar y cómo? ¡Para que sea un juego de bate y campo o diana!
 ¿Cuánto tiempo tenemos para jugar? ¿Está dividido o no?



2 REGLAS (NORMAS) Y OBJETIVOS DE NUESTRO JUEGO

Escribir nuestras propuestas claras para que cualquiera sólo con leerlas, pueda jugar.



3 FABRICAMOS EL MATERIAL



4 PONER EN PRÁCTICA EL JUEGO

Comprobar si nuestra propuesta funciona como creíamos.



5 MODIFICAR LA PROPUESTA

A partir de la práctica. ¿qué cambiarían para mejorarlo?



6 ELABORAR EL JUEGO DEFINITIVO

Anexo X. Popurrí de canciones. (Elaboración propia)

https://drive.google.com/drive/folders/1blr-8zpOYifdIhXymuaW4180yHZxUpv_?usp=sharing

Anexo XI. Ficha para elaborar el juego. (Elaboración propia).

RETO COOPERATIVO

- **1 ¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO?**

¿Qué espacio voy a usar y cómo?
material que voy a necesitar.
¿Cuánto tiempo tenemos para lograrlo?
- **2 REGLAS (NORMAS) Y OBJETIVOS DE NUESTRO JUEGO**

Escribir nuestras propuestas claras para que cualquiera sólo con leerlas, pueda jugar.
- **3 PONER EN PRÁCTICA EL JUEGO**

Comprobar si nuestra propuesta funciona como creíamos.
- **4 MODIFICAR LA PROPUESTA**

A partir de la práctica. ¿qué cambiarían para mejorarlo?
- **5 ELABORAR EL JUEGO DEFINITIVO**

