



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

TRABAJO FIN DE GRADO

*¡CREAMOS “TIKTAK”, NUESTRA PROPIA RED SOCIAL!
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN*



Autor/a: Naroa Matute García

Tutor/a académico/a: Ruth Pinedo González

CURSO 2023/2024

TÍTULO

¡Creamos “Tiktak”, nuestra propia red social!

Propuesta de intervención

AUTORA

Naroa Matute García

TUTORA ACADÉMICA

Ruth Pinedo González

TITULACIÓN Y MENCIÓN

Grado en Educación Primaria. Mención en Educación Física

CURSO ACADÉMICO

2023/2024

FACULTAD

Facultad de Educación

Campus María Zambrano de Segovia

Universidad de Valladolid



CAMPUS PÚBLICO
MARÍA ZAMBRANO
SEGOVIA

Universidad de Valladolid

En coherencia con el valor de la igualdad de género asumido por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este trabajo se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidos por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

RESUMEN

A partir del presente Trabajo de Fin de Grado se pretende ahondar en el uso que el alumnado hace de las redes sociales y la necesidad de formación docente para la utilización de las mismas en el ámbito educativo. Con el fin de conocer más sobre esta cuestión, en muchas ocasiones obviada, y con el fin de valorar y averiguar los potenciales beneficios de esas herramientas, se ha realizado una revisión bibliográfica de las posibles aportaciones que puedan significar para el campo educativo. También se han analizado los riesgos derivados de la navegación en Internet y la importancia de la seguridad en estas edades tempranas. Todo ello concluye en el diseño de dos situaciones de aprendizaje que pretenden demostrar la importancia de la educación mediática en la etapa de Educación Primaria a partir de la interdisciplinariedad de diversas áreas como, en este caso, el área de Ciencias Sociales y el de Educación Física. Como conclusión, es posible decir que el tiempo que los alumnos dedican a estas redes es elevado, por lo que es preciso dar a conocer sus riesgos y promover un uso seguro y crítico de las mismas, fomentando así el pensamiento crítico y la competencia digital. Para poder conseguir dichos objetivos, es necesario que la formación docente sea la apropiada y se corresponda con los niveles más elevados del marco de referencia de la competencia digital docente. Por tanto, sin una mejora en la formación del profesorado y padres a la altura de las necesidades de los niños, los riesgos en Internet seguirán siendo elevados.

PALABRAS CLAVE:

Alfabetización digital, Redes Sociales, Formación Docente, Interdisciplinariedad, Pensamiento Crítico, Educación primaria.

ABSTRACT

The present Final Degree Project intends to delve into the use that students make of social networks and the teacher's training needs in their use in the field of education. In order to learn more about this topic, which is often overlooked, and in order to assess and find out the potential benefits of these tools, a literature review has been carried out on the possible contributions they can make to the educational field. The risks derived from surfing the Internet and the importance of safety at an early age have also been analysed. All of this concludes in the design of two learning situations that aim to demonstrate the importance of media education at the Primary Education stage based on the interdisciplinary nature of different areas such as, in this case, Social Sciences and Physical Education. In conclusion, it is possible to say that the amount of time pupils spend on these networks is high, so it is necessary to raise awareness of their risks and promote their safe and critical use, thus encouraging critical thinking and digital competence. In order to achieve these objectives, teacher training must be appropriate and correspond to the highest levels of the reference framework for digital competence in teaching. Therefore, without improved training for teachers and parents to meet children's needs, the risks on the Internet will remain high.

KEY WORDS:

Digital Literacy, Social Networks, Teacher Training, Interdisciplinarity, Critical Thinking, Primary Education.

ÍNDICE

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	2
1.3. OBJETIVOS DEL TRABAJO.....	5
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	6
A. La competencia digital. Marco normativo: referentes.....	6
A.1. Legislación educativa.....	6
A.2. Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD).....	7
A.2.1. Etapas y niveles de aptitud según el MRCDD.....	8
A.2.2. Áreas del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente.....	9
A.3 . Área de Educación Física y área de Ciencias Sociales.....	10
B. Redes sociales y medios en Educación Primaria.....	11
B.1. Conceptualización de las nuevas tecnologías.....	11
B.2. El auge de las redes sociales.....	12
B.2.1 Tipos de redes sociales.....	13
B.3. Redes sociales y educación.....	14
B.4. Beneficios y riesgos del uso de las redes sociales en educación.....	15
B.5. Las nuevas tecnologías en el área de Educación Física.....	17
CAPÍTULO III: PROPUESTA DIDÁCTICA.....	18
3.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	18
3.1.1. Breve descripción del grupo-aula.....	18
3.2. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR DE LA PROPUESTA.....	19
3.2.1. Objetivos de etapa.....	19
3.2.2. Objetivos de la propuesta.....	19
3.2.3. Competencias clave.....	20
3.2.4. Competencias específicas.....	20
3.2.5. Contenidos de carácter transversal.....	20
3.2.6. Descriptores operativos, criterios de evaluación y competencias específicas.....	21

3.2.7. Contenidos de aprendizaje.....	21
3.2.8. Criterios de evaluación, contenidos de áreas y contenidos transversales.....	23
3.3. METODOLOGÍA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DISEÑADA.....	23
3.3.1. Métodos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.....	23
3.3.2. Organización del alumnado y agrupamientos.....	26
3.3.3. Cronograma y organización del tiempo.....	26
3.3.4. Organización del espacio.....	26
3.3.5. Materiales y recursos.....	27
3.4. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS.....	27
3.5. ATENCIÓN A DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	43
3.6. PROCESO DE EVALUACIÓN: indicadores de logro en los que se dividen los criterios de evaluación, criterios y herramientas para calificación y momentos de evaluación y agentes evaluadores.....	43
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES.....	45
5.1. CONCLUSIONES GENERALES.....	45
5.2. LIMITACIONES.....	48
5.3. VIABILIDAD DE LA PROPUESTA.....	48
5.4. FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO.....	49
CAPÍTULO V: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
CAPÍTULO VI: ANEXOS.....	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Justificación de las competencias generales del docente.....	3
Tabla 2. Justificación de las competencias específicas del área de Educación Física.....	4
Tabla 3. Aspectos clave presentes en las normativas vigentes que contribuyen al desarrollo del presente proyecto.....	6
Tabla 4. Clasificación de las redes sociales según su finalidad.....	13
Tabla 5. Clasificación de los recursos empleados durante las Situaciones de Aprendizaje....	27
Tabla 6. Desarrollo de sesión 1 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	28
Tabla 7. Desarrollo de sesión 2 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	28
Tabla 8. Desarrollo de sesión 3 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	29
Tabla 9. Desarrollo de sesión 4 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	30
Tabla 10. Desarrollo de sesión 5 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	30
Tabla 11. Desarrollo de sesión 6 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	31
Tabla 12. Desarrollo de sesión 7 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	32
Tabla 13. Desarrollo de sesión 8 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	33
Tabla 14. Desarrollo de sesión 9 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	34
Tabla 15. Desarrollo de sesión 10 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales.....	34
Tabla 16. Desarrollo de sesión 1 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física.....	35
Tabla 17. Desarrollo de sesión 2 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física.....	36
Tabla 18. Desarrollo de sesión 3 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física.....	38
Tabla 19. Desarrollo de sesión 4 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física.....	39
Tabla 20. Desarrollo de sesión 5 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física.....	41
Tabla 21. Desarrollo de sesión 6 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física.....	42
Tabla 22. Técnicas e instrumentos empleados para evaluar al alumnado.....	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Objeto de estudio de la presente propuesta didáctica.....	5
Figura 2. Áreas y alcance del Marco DigCompEdu.....	8
Figura 3. Etapas y niveles del MRCDD.....	9

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO I. Desarrollo objetivos de etapa.....	54
ANEXO II. Desarrollo competencias clave y específicas Situaciones de Aprendizaje.....	55
ANEXO III. Especificación de descriptores operativos y su vinculación con criterios de evaluación y competencias específicas del área de Ciencias Sociales.....	59
ANEXO IV. Especificación de descriptores operativos y su vinculación con criterios de evaluación y competencias específicas del área de Educación Física.....	61
ANEXO V. Criterios de evaluación, junto a contenidos de las áreas y contenidos transversales del área de Ciencias Sociales.....	63
ANEXO VI. Criterios de evaluación, junto a contenidos de las áreas y contenidos transversales del área de Educación Física.....	64
ANEXO VII. Cronograma de las sesiones diseñadas.....	66
ANEXO VIII. Gráfico comparativo de ventajas y desventajas de las redes sociales.....	67
ANEXO IX. Lista de control juego de roles para sesión 7 área de CCSS.....	67
ANEXO X. Hoja de metacognición para sesión 10 del área de CCSS.....	68
ANEXO XI. Rúbrica de evaluación de la UD del área de Ciencias Sociales.....	69
ANEXO XII. Rúbrica de evaluación de la UD del área de Educación Física.....	70
ANEXO XIII. Escala indicadora de autoevaluación individual.....	71
ANEXO XIV. Escala indicadora de autoevaluación individual.....	71

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado (en adelante, TFG) se centra en analizar cómo las redes sociales se han convertido en uno de los ejes vertebradores de la sociedad, especialmente para los jóvenes, quienes son conocidos como “nativos digitales” dada la época en la que han nacido. El principal objeto es reflexionar sobre el uso que el alumnado de Educación Primaria hace de las redes sociales, pues se trata de un tema de gran delicadeza en el que es necesario promover el pensamiento crítico de los consumidores de estos medios.

El trabajo comienza con la exposición inicial del objetivo general y los específicos del TFG, a la vez que se justifica la temática elegida. En el marco teórico, se comienza haciendo una revisión de los referentes normativos en relación a la educación mediática y la competencia digital y se va avanzando hacia una profundización de qué son las nuevas tecnologías y las redes sociales, cuáles son sus beneficios y sus riesgos en educación, así como la utilización de las mismas en el área de Educación Física. Posteriormente, se exponen dos Situaciones de Aprendizaje en Educación Primaria que abarcan las asignaturas de Educación Física y Ciencias Sociales, mostrándose la estructura a seguir, las actividades y el cronograma de las mismas, y sobre todo, se hace referencia a los instrumentos de evaluación formativa empleados para tratar de potenciar las habilidades del alumnado mediante este sistema.

Las nuevas tecnologías se han convertido en una forma satisfactoria y lucrativa de cubrir las necesidades que las personas poseen, ya sean de entretenimiento, comunicación, información u otras funciones al alcance. Absorbemos con rapidez la gran cantidad de imágenes y vídeos a los que tenemos acceso, permaneciendo en una conexión constante que nos impide pararnos a valorar y reflexionar sobre si aquello que vemos es apropiado.

A causa del gran auge que las redes sociales han experimentado, nos encontramos en el momento idóneo de plantearnos qué y cómo podemos hacer para conseguir incluir estas redes a modo de herramientas innovadoras y dinámicas entre los alumnos. Podemos hablar de gran cantidad de proyectos educativos implementados y desarrollados en relación a este tema, pero es evidente que todavía no se ha logrado expresar todo el potencial que los recursos tecnológicos pueden aportar a la educación. Así pues, hemos de partir de una perspectiva crítica que nos permita analizar la realidad en la que estamos inmersos e ir más allá.

1.2. JUSTIFICACIÓN

El uso de Internet ha producido notables cambios en la sociedad actual, convirtiendo la tecnología en una necesidad (Abi-Jaoude et al., 2020). Sus beneficios y ventajas son múltiples y variados, desde la facilidad de acceso hasta la oferta de una amplia búsqueda de información en internet. Lo mismo sucede con las redes sociales, las cuales favorecen la comunicación entre las personas gracias a la oportunidad de cercanía que brindan y a la posibilidad de compartir intereses.

Este trabajo centra su atención en el uso que el alumnado de Educación Primaria hace de las redes sociales, pues se trata de un tema delicado que genera múltiples problemas si no se sabe hacer un uso correcto de las mismas. Es en la adolescencia cuando los jóvenes van desarrollando su identidad, a la par que van madurando y generando su autoconcepto y autoestima. Este es uno de los motivos principales por los que dichas herramientas pueden ser perjudiciales, pues un mal uso sin supervisión puede desencadenar conductas de carácter desadaptativo en los consumidores (Chiza-Lozano et al., 2020).

Las imágenes que se muestran en redes sociales distan de manera significativa de la realidad, lo que genera que personas que quieren parecerse a aquello que ven puedan comenzar a padecer problemas de diferente índole: disminución del rendimiento académico, ansiedad, estrés, depresión, trastornos alimenticios, etc., pues como ha demostrado la evidencia científica: a mayor tiempo invertido en redes sociales, mayores patologías mentales (Berry et al., 2018)

La educación ha de ir acorde a los cambios que se producen en la sociedad, de manera que a causa de la incorporación de las nuevas tecnologías podemos hacer referencia a las competencias clave definidas en el *DECRETO 28/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León*, donde encontramos la competencia digital. Esta se refiere al uso seguro, creativo, saludable, crítico, responsable y sostenible de las tecnologías digitales, incluyendo la alfabetización mediática, la comunicación, la creación de contenidos digitales, la seguridad, la resolución de problemas y otros asuntos propios de este ámbito en los que también es preciso hacer hincapié.

Una vez expuesto esto, pasaremos a centrar el tema principal del trabajo: qué es una red social, cuál es su situación actual en España y cómo se han de tratar estas en el uso con menores, así como la seguridad de las mismas. Autores como Puerta-Cortés y Carbonell (2014), aportan una percepción negativa en relación a las redes sociales, ya sea debido a la falta de análisis de sus beneficios o al temor de los problemas que puedan surgir al incorporarlas en edades tempranas. Sin embargo, es necesario trascender esta visión y capacitarnos para poder aprovechar las numerosas oportunidades y beneficios que ofrecen a los estudiantes. Debemos emplear aquellas redes sociales que sean viables en la práctica, optimizando su rendimiento y fomentando una formación integral.

Con la realización de este TFG doy por finalizados los estudios del Grado de Maestro en Educación Primaria, habiendo alcanzado todas las competencias marcadas como propias en la Memoria del plan de estudios del Título de Grado de Maestro de Educación Primaria por la Universidad de Valladolid. De esta manera, tomando como referencia lo expuesto en esta Memoria y en la Guía docente del TFG (2022-2023), puedo destacar las siguientes competencias generales (véase tabla 1)

Tabla 1

Justificación de las competencias generales del docente

Competencia general	Justificación
1. Adquirir conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de principios y procedimientos empleados en la práctica educativa y principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.	Este trabajo toma como punto de partida al alumnado, a la vez que propone el uso de las nuevas tecnologías en el aula para así valorar cuáles son las metodologías activas más apropiadas para este hecho.
2. Desarrollar habilidades que formen al estudiante para ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos.	Al tratarse de Situaciones de Aprendizaje donde se promueve el pensamiento crítico, favorecemos el hecho de que el alumnado sea capaz de extrapolar dicho pensamiento a los demás ámbitos que conforman su vida; entre ellos, el educativo.
3. Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.	Con este TFG se reflexiona sobre la importancia de adecuar la educación a la realidad social, defendiendo la alfabetización mediática para así hacer un uso crítico y responsable de las nuevas tecnologías, convirtiéndolas en uno de los ejes centrales de la práctica educativa.

4. Desarrollar habilidades que formen al estudiante para el fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.	Al tratarse de actividades creativas y que se salen de lo tradicional se pretende favorecer en el alumnado la creatividad, así como su capacidad de iniciativa y trabajo en equipo.
5. Desarrollar la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre la necesidad de eliminar toda forma de discriminación.	Se valora la diversidad de cuerpos y mentes, entendiendo la autoestima y la imagen corporal de manera positiva y haciendo hincapié en la importancia de la diversidad.

Además de lo expuesto, me gustaría concretar las competencias específicas de mención, donde haré referencia al área de Educación Física.

Tabla 2

Justificación de las competencias específicas del área de Educación Física

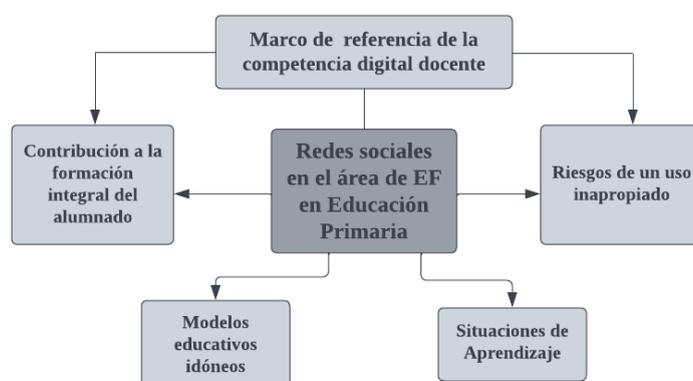
Competencia específica del área de EF	Justificación
1. Desarrollar en los alumnos las capacidades y habilidades motoras, seleccionando, construyendo y adaptando los espacios y materiales a sus necesidades y garantizando la seguridad en el desarrollo de las actividades.	Se proponen actividades de Educación Física que buscan satisfacer las capacidades y habilidades de los estudiantes a las que están dirigidas. Así pues, se adaptan los espacios y se utilizan materiales específicos del área que promueven la perspectiva lúdica de las sesiones en sí mismas.
2. Programar intervenciones educativas que tengan en cuenta el desarrollo de la condición física del alumnado de Primaria, su adaptación al ejercicio físico y las rutinas adecuadas en la realización de ejercicio físico y deporte (calentamiento, estiramiento, hidratación, etc.).	Al tratarse de sesiones relacionadas con los hábitos saludables, se hace especial hincapié en aspectos como la higiene y postura corporal, en las diferentes partes en las que se ha de estructurar una sesión de educación física, así como en todo lo vinculado con una alimentación saludable.
3. Detectar dificultades de aprendizaje y saber atender la diversidad del alumnado dentro de las clases de Educación Física	Se ha de tener en cuenta a todo el alumnado a la hora de programar, pues siempre hemos de atender a la diversidad del grupo-aula y a las necesidades específicas pertinentes.
4. Aplicar las Tecnologías de la Información y Comunicación al área de la Educación Física.	La exposición de cada uno de los temas, así como la gymkhana final promueven el uso de las TIC en este área, de manera que favorecen el interés y la motivación en la misma.

1.3. OBJETIVOS DEL TRABAJO

El objetivo general del trabajo es promover el pensamiento crítico del alumnado de Educación Primaria a la hora de utilizar las redes sociales, haciendo un uso responsable y seguro de las mismas, entendiendo sus posibles riesgos y consecuencias y actuando en base a los mismos a partir de una fusión de los contenidos del área de Ciencias Sociales y de Educación Física con la educación mediática. En la figura 1 se muestra el objeto de estudio de la propuesta.

Figura 1

Objeto de estudio de la presente propuesta didáctica



Por otro lado, los objetivos específicos en relación al área de EF son los siguientes:

Objetivo 1. Revisar el marco de referencia de la competencia digital con el fin de valorar la competencia digital docente y promover la del alumnado.

Objetivo 2. Analizar cómo hacer un uso creativo, crítico y responsable de las redes sociales en el ámbito educativo, y más concretamente, en el área de Educación Física.

Objetivo 3. Valorar cuáles son las metodologías más apropiadas para introducir las tecnologías en el aula.

Objetivo 4. Determinar los beneficios educativos que ofrece el uso de las nuevas tecnologías en las diferentes áreas mediante un enfoque crítico y responsable.

Objetivo 5. Elaborar Situaciones didácticas de Aprendizaje de uso crítico de redes sociales en Educación Primaria.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

A. La competencia digital. Marco normativo: referentes

A.1. Legislación educativa

En la actualidad, el sistema educativo español se rige por una legislación que regula los aspectos comunes que se han de trabajar en los centros educativos del estado. La normativa vigente, la ley denominada LOMLOE, hace referencia a la competencia digital, mediante la que podemos justificar el uso de las redes sociales, tal y como iremos viendo a lo largo del presente trabajo.

Al analizar los referentes normativos hemos de partir de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Dicha ley se concreta en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. La normativa expuesta abarca todo el estado español, pero en el presente trabajo centramos nuestra atención en la comunidad de Castilla y León, por lo que no podemos dejar de lado el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

En el siguiente cuadro se indican algunos aspectos clave de la normativa a tener en consideración para la elaboración de la propuesta diseñada:

Tabla 3

Aspectos clave presentes en las normativas vigentes que contribuyen al desarrollo del presente proyecto

Normativa	Justificación
Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Educación (BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020)	Integra las nuevas tecnologías en los procesos educativos de todas las etapas que componen la educación primaria y formal. Se indican ocho competencias básicas, entre las que encontramos la competencia digital. En el artículo 17 se hace referencia al siguiente objetivo, cuya redacción ha sido modificada respecto a la ley anterior: «i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.». En esta misma línea, cabe señalar los apartados 5 y 7 del artículo 111 bis.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria	Establece las enseñanzas mínimas de Educación Primaria y fija las competencias específicas de cada área, así como los criterios de evaluación y los contenidos, enunciados en forma de saberes básicos. Además, establece las competencias clave y las competencias específicas, entre las que se encuentra la competencia digital.
DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León	El presente decreto está integrado por veinticinco artículos dispuestos en cinco capítulos. Contextualiza así los aprendizajes que se pretenden alcanzar en cada una de las áreas que componen en el currículo en la comunidad de CyL.

La normativa vigente hace referencia a la necesidad de contribuir en la adquisición de las competencias de nuestro alumnado. Una vez expuesta la legislación de ámbito nacional y autonómico donde se concretan las enseñanzas mínimas correspondientes a la etapa de Educación Primaria, me gustaría justificar el objetivo de este proyecto focalizando la atención en el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente.

A.2. Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD)

El presente apartado se basa en una síntesis del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente, pues se ha tomado como base del proyecto diseñado. Dicho marco responde a lo establecido en el punto 6 del artículo 111 bis de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, donde se indica:

«6. El Ministerio de Educación y Formación Profesional elaborará y revisará, previa consulta a las Comunidades Autónomas, los marcos de referencia de la competencia digital que orienten la formación inicial y permanente del profesorado y faciliten el desarrollo de una cultura digital en los centros y en las aulas.» (p.122920)

Con este marco se pretenden describir las competencias digitales de cualquier docente de las enseñanzas reguladas en la Ley Orgánica de Educación en las distintas etapas del desarrollo profesional. Así pues, tiene un carácter general y se estructura atendiendo a las funciones que todo maestro comparte y se encuentran desarrolladas en el artículo 91 de la citada ley.

El MRCDD se estructura en seis áreas que pueden resumirse atendiendo a la siguiente figura.

Figura 2

Áreas y alcance del Marco DigCompEdu



Nota. Tomada del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente.

Se trata de un sistema que refleja la carrera profesional de cualquier docente, partiendo del nivel de competencia básico para acceder a la profesión y avanzando hasta el más elevado, donde los trabajos de innovación e investigación sirvan como referente. De esta manera, no estamos hablando de niveles de progresión en relación a un conocimiento y uso de las tecnologías, sino a la unión del desarrollo de la práctica profesional y de la competencia digital, lo que implica el uso que puedan dar los docentes a las tecnologías digitales en su práctica.

A.2.1. Etapas y niveles de aptitud según el MRCDD

El presente marco se estructura en tres etapas, cada una de las cuales recoge a su vez dos niveles. Cada etapa se identifica con una letra (A,B,C) y cada nivel de desarrollo con un número (1 y 2), siendo la A y el 1 los niveles iniciales. La figura que aparece a continuación resume la información apartada de manera clara y sintética.

Figura 3

Etapas y niveles del MRCDD



Nota. Tomada del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente.

La primera etapa, por tanto, se corresponde con el acceso a la profesión y con el empleo de las tecnologías en el desempeño docente. La segunda, por su parte, se corresponde con la adquisición de experiencias gracias a la aplicación de procedimientos, conocimientos y actitudes en el uso de las tecnologías digitales. Por último, la tercera, la cual hace referencia a la innovación en base a la evaluación y la investigación para alcanzar el desarrollo de nuevas prácticas. De esta manera, se pretende implicar a todo el centro e incluso a la profesión y al ámbito educativo a modo de referente.

A.2.2. Áreas del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente

En el presente epígrafe se toma de nuevo como referencia el MRCDD y tal y como se indica en el apartado A.2, el mismo se estructura en seis áreas diferentes. En la presente sección nos vamos a centrar en la última de estas áreas: Área 6, desarrollo de la competencia digital del alumnado. En esta se detallan las competencias pedagógicas necesarias de los docentes para permitir al alumnado adquirir y desarrollar su competencia digital con el fin de ejercer una ciudadanía responsable, activa y crítica.

En el área 6 se detallan cinco competencias que todo docente ha de perseguir: alfabetización en el tratamiento de información y datos, comunicación y colaboración, creación de contenidos digitales, seguridad y resolución de problemas. Dichas competencias se vinculan con la integración de las tecnologías en la vida cotidiana, el ocio o la actividad laboral, a la par que pueden ser vinculadas con el aprendizaje.

De esta manera, las competencias expuestas son las necesarias para que los alumnos sean capaces de desarrollar su propia competencia digital y aplicarla a todos los ámbitos de la vida, siempre atendiendo al grado de madurez, a la capacidad cognitiva, a las características y diversidad, así como al currículo.

A.3 . Área de Educación Física y área de Ciencias Sociales

Dado que el proyecto diseñado atiende de manera interdisciplinar las áreas de Educación Física y Ciencias Sociales, me gustaría focalizar la atención de este apartado en el *Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León* y así exponer la vinculación que se hace con las mismas y la competencia digital.

Por un lado, en el área de Ciencias Sociales se contribuye a la adquisición de la competencia digital gracias al uso de dispositivos y recursos digitales, así como al trabajo de estrategias de búsqueda de información segura y eficiente, a la par que se recogen, almacenan y representan datos. Además, se utilizan plataformas y recursos digitales para comunicarse con otras personas, así como normas básicas de seguridad y privacidad, conociendo los riesgos asociados a las tecnologías y actuando en base a ellos. En esta misma línea, los contenidos del área de Ciencias se estructuran en tres bloques, centrándonos en el Bloque B: Tecnología y digitalización. Se sintetiza en estrategias del pensamiento computacional para crear productos de manera cooperativa, así como dar respuesta a necesidades y aprender el manejo básico de recursos y herramientas digitales seguras.

Por otro lado, el área de Educación Física contribuye a la adquisición de la competencia digital gracias al uso de herramientas, recursos digitales y plataformas virtuales. También gracias a la búsqueda de información en internet sobre aspectos propios del área y a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales. Siempre se procura el espíritu crítico ante su utilización. En este área los contenidos se estructuran en siete bloques, centrandó nuestra atención en el Bloque G: información, digitalización y comunicación. Con este bloque se pretende contribuir a favorecer la autonomía del alumnado en lo referente a la búsqueda, análisis y utilización de la información de la información. Se hace referencia a otros ámbitos: lectura e interpretación de textos, manejo básico de herramientas y recursos digitales y comunicación y divulgación de trabajos y experiencias motrices.

B. Redes sociales y medios en Educación Primaria.

B.1. Conceptualización de las nuevas tecnologías

La denominación Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) hace referencia al conjunto de tecnologías que permiten adquirir, producir, almacenar, tratar, transmitir, registrar y presentar informaciones en forma de voz, imágenes y señales de diferente naturaleza (García-Varcárcel, 2003).

Internet es considerado, desde su inicio, un espacio de creatividad con infinidad de posibilidades y que se va intensificando a medida que va avanzado el tiempo, pues sus posibilidades de intercomunicación van en aumento. El fenómeno de las redes sociales en Internet es cada vez más popular y aporta interesantes indicadores de influencia colectiva y participación social (Duart, 2009). Ahora bien, debemos utilizar la variedad de posibilidades y recursos que se nos brindan de manera adecuada y correcta, pues nuestros educandos serán los futuros educadores en un futuro próximo.

Atendiendo a diversos organismos internacionales, las Tecnologías de la Información y la Comunicación son una herramienta clave para que las sociedades contemporáneas alcancen las oportunidades de crecimiento brindadas y así garantizar una adecuada participación del alumnado en el mercado laboral actual y en la vida política y social contemporánea (Buxarraís, 2016).

Es posible afirmar que la sociedad actual ha sufrido múltiples cambios derivados del uso de Internet, de manera que los dispositivos electrónicos y las redes sociales se han incorporado como parte de la rutina de las personas, especialmente para los jóvenes (O'Reilly et al., 2018), quienes son conocidos como “nativos digitales” dada la época en la que han crecido (Crone y Konijn, 2018). Este hecho ha dado lugar a la inclusión de las tecnologías en la mayor parte de los colegios e institutos, las cuales se han incorporado a los métodos de estudio y se han convertido en una necesidad (Abi-Jaoude et al., 2020).

Las nuevas tecnologías, a su vez, se consideran una herramienta que aporta beneficios y ventajas como la búsqueda de información en internet y la facilidad de acceso, lo cual sucede también con las redes sociales. Tal y como indican Akkin-Gürbüz et al. (2017), estas últimas mejoran la cercanía entre las personas, a la par que permiten una comunicación eficiente

entre los miembros conectados en las mismas. Hanna-Lavalle et al. (2020) apoyan esta idea con la justificación de un aumento de los círculos sociales y mantenimiento de las amistades.

B.2. El auge de las redes sociales

Las redes sociales (en adelante, RRSS) han generado un cambio drástico en la manera en la que nos comunicamos, nos relacionamos o interaccionamos con los demás y con nuestro entorno. Nos permiten conectar gente de todo el mundo en tiempo real, convirtiéndose en una herramienta para mantener contacto con los usuarios de manera rápida, dinámica y económica (Espinar y González, 2009). Así pues, siguiendo a Castelló-Martínez (2013), se lleva a cabo una transformación de las formas convencionales de comunicación.

El rápido desarrollo que han alcanzado las RRSS ha hecho que sean positivamente reconocidas por la sociedad en general y por la comunidad académica en particular (Gialamas et al., 2013). Dichas redes afectan a toda la población de manera más o menos directa, aunque bien es cierto que los jóvenes son el colectivo más afectado en su uso pues son quienes las utilizan de manera habitual y en muchas ocasiones, de manera excesiva. Esto hace que sean los menores quienes conocen, entienden, se informan y manejan el mundo tecnológico y virtual con mayor facilidad y antelación que la mayor parte de los adultos (Pérez-Wiesner et al., 2014). A día de hoy es complejo imaginar un mundo sin dichas RRSS, pues crean un sentido de pertenencia e identidad grupal (Feijoo, 2015).

A pesar de la edad mínima de acceso a las RRSS, la investigación realizada por Sánchez et al. (2009) de la Universidad Camilo José Cela demuestra que los menores de dicha edad también tienen acceso a las redes a partir de la creación de perfiles falsos. Con dicho informe observamos cómo cada vez es mayor la cantidad de menores que emplean las redes sociales, de ahí es fundamental dar una educación en el uso de las mismas, ya que está demostrado que la prohibición no genera los frutos deseados, por lo que hemos de enseñar cómo usarlas y cuáles son sus riesgos.

Las motivaciones a la hora de utilizar las redes sociales son muy variadas, pues abarcan desde publicar fotografías, hasta informarse de la realidad, buscar trabajo o jugar a plataformas online, entre otras. La variedad de redes sociales es tan amplia que va acorde a los gustos y necesidades de cualquier persona (Fernández, 2021).

B.2.1 Tipos de redes sociales

Según la función que posean y las características individuales de cada una, las RRSS se pueden clasificar de diferentes maneras. Algunas de ellas son el resultado de una necesidad, con un propósito o función que se ha visto modificado a medida que ha ido avanzando el tiempo, mientras que otras continúan con la misma función desde su creación. Siguiendo el artículo Redes Sociales en Educación (de Haro, 2010), las redes sociales se pueden clasificar de la siguiente manera:

Tabla 4

Clasificación de las redes sociales según su finalidad

Tipos de RRSS	Descripción de las mismas	Ejemplificación
Servicios 2.0 con características de las RRSS	Los usuarios determinan el uso. La finalidad es compartir documentos y no la relación entre las personas.	<ul style="list-style-type: none"> - Youtube - Slideshare - Scribd - Flickr
Redes sociales estrictas	<p>Se descargan de Internet y se ejecutan en servidores propios. Necesita los datos del centro educativo, por lo que tiene un control de los datos de la red social. El inconveniente es que necesita un servidor, por lo que una persona debe encargarse de la instalación y mantenimiento</p>	<p>Redes completas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elgg - BuddyPress <p>Microblogging:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Statusnet - Redes sociales estilo Facebook
Redes sociales estrictas	<p>Redes Sociales alojadas en servidores de terceros en manos de empresas. En este tipo de redes, los datos se encuentran más seguros. Se divide en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redes sociales horizontales: los usuarios se incorporan a una gran red, aunque se pueden crear grupos. No garantizan la seguridad del menor ni el acceso a la información que intercambia - Redes sociales verticales: las más adecuadas para los menores. Se crean por los usuarios y se pueden cerrar al exterior, por lo que se mueven intereses comunes. Solo hay contacto con los miembros de la propia red. 	<p>Redes sociales horizontales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook - G+ (Gnoss) - Instagram <p>Redes sociales verticales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - LinkedIn - TripAdvisor

Microblogging	Mensajes cortos de texto. Son bastante limitadas en la creación de objetos digitales. Existen redes creadas especialmente para la educación, por lo que mantienen la privacidad de los niños/as. El registro se realiza mediante un código y no es necesario correo electrónico	<ul style="list-style-type: none"> - Twitter (adultos) - Edmodo (niños) - Twiducate (niños)
Redes Sociales Completas	<p>Mayor comunicación e interacción entre los miembros. compartiendo objetos digitales y texto.</p> <p>Para usarlas en educación, es necesaria la posibilidad de crear redes cerradas y grupos o subgrupos en la propia red. Favorecen el aprendizaje informal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Facebook - Tuenti - Group (Educativa) - SocialGo (Educativa) - WackWall (Educativa)

Nota. Tomado de taxonomía de las redes sociales (de Haro, 2010).

B.3. Redes sociales y educación

Dada la importancia que Internet tiene en la vida diaria de las personas, tanto por sus habilidades como funciones. así como el interés que despiertan en la sociedad, debemos usar estos elementos a la hora de formar a los niños y niñas con el fin de fomentar la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios de una comunidad o red social (Latorre, 2018). Tal y como indican Echeburúa y de Corral (2010), la atracción de los jóvenes hacia las redes es consecuencia de la rápida respuesta que reciben, de las recompensas inmediatas, de la interactividad y las diferentes opciones con multitud de actividades.

Para poder calificar las redes sociales con el adjetivo de educativas, han de asumir responsabilidades por parte de todos los miembros implicados en el proceso. Como señala Chávez-Márquez y Gutiérrez-Diez (2015), el uso de las RRSS en educación implica que las metodologías que se empleen promuevan el trabajo grupal, aumenten la motivación y mejoren el rendimiento académico del alumnado, diversificando así el conocimiento y mejorando la asimilación de los contenidos que se pretenden adquirir. Gracias a este intercambio de ideas y conocimientos, se promueve un crecimiento intelectual grupal.

El mundo educativo, al igual que el resto de la sociedad, no puede permanecer ajeno a los fenómenos sociales que tienen un impacto directo en los habitantes, como son las redes sociales y su forma de cambiar la comunicación. El sistema educativo, por tanto, ha de incorporar los sistemas de transmisión, publicación y búsqueda de información que la sociedad ya ha incorporado como parte de la vida cotidiana (de Haro, 2010).

B.4. Beneficios y riesgos del uso de las redes sociales en educación

Siguiendo a Buxarrais (2016), podemos hablar de algunas de las ventajas que supone el uso de las redes sociales en las aulas. Por un lado, es preciso hacer referencia a la transmisión de conocimientos y colaboración entre personas, además de que permite desarrollar las competencias digitales imprescindibles. Por otro lado, motivan a los estudiantes a la hora de trabajar y adquirir contenidos sobre determinadas materias que se trabajan en el aula. A su vez, favorece el desarrollo de habilidades y aptitudes básicas para el trabajo en equipo y la colaboración, así como el hecho de promover la autonomía en relación a la búsqueda y selección de material complementario al dado en el aula. Gracias al fomento del diálogo y la participación, se convierten en herramientas eficaces e interactivas para la E-A.

Las redes sociales, además, nos permiten crear pequeños grupos con intereses compartidos, donde el alumno puede realizar aportaciones y exponer sus conocimientos. Además, se crean grupos de trabajo que serán coordinados por el profesorado, quien ponga en marcha la dinámica aportando la información necesaria, dinamizando el espacio y creando un espacio de confianza entre los miembros. Gracias a lo expuesto, el alumnado irá creando su propio conocimiento, a la par que se sienten motivados al utilizar las nuevas tecnologías (Irazábal, 2012).

Gómez y Redondo (2011), señalan que el uso de las redes sociales en educación permite crear un entorno de aprendizaje que fortalece los principios educativos básicos, como son el trabajo cooperativo y colaborativo al perseguir unos objetivos comunes, poder acceder a los contenidos de inmediato y establecer de manera sencilla una comunicación con los demás. En esta misma línea, Pérez et al. (2015) mencionan que el uso de las RRSS contribuye a alcanzar los siguientes cinco objetivos:

- a) Asegurar la alfabetización digital
- b) Aprovechar las nuevas tecnologías para favorecer el aprendizaje y la comunicación
- c) Desarrollar un pensamiento complejo y autónomo
- d) Articular aprendizajes tanto dentro como fuera de la escuela
- e) Obtener un pensamiento crítico en la búsqueda y selección de información

A su vez, las redes sociales permiten al alumnado aprender de manera independiente y autónoma, por el mero hecho de formar parte de la red. Permiten compartir documentos, comunicarnos de manera simultánea, añadir enlaces a sitios de interés, etc. También cabe

señalar la mejora de la comunicación profesor-alumno, pues tienen mayor seguridad a la hora de preguntar dudas o tratar determinados temas (Caran et al., 2019).

Como es posible apreciar, los beneficios que ofrecen las RRSS son múltiples y variados, pero para ello es necesario informar y concienciar a los nuevos usuarios de esta herramienta, de qué son las redes sociales y qué nos pueden ofrecer, así como informar de las repercusiones que puede tener un mal uso de las mismas (Gómez y Redondo, 2011).

Es en las edades tempranas cuando las personas van desarrollando su identidad, así como madurando el concepto de autoestima y autoconcepto. Por tanto, es necesario hacer hincapié en la importancia de hacer un buen uso de las redes sociales en este sentido, supervisadas por adultos siempre que sea necesario para evitar así conductas desadaptativas en los usuarios (Chica-Lozano et al., 2021).

Otro de los riesgos es la gestión del contenido y la huella digital, ya que el grado de inmadurez les impide entender que ciertas acciones que realizan en las redes sociales deja un rastro que, en un futuro, puede ocasionarles problemas. Además, todavía carecen de habilidades que les permitan juzgar la veracidad de la información que reciben de manera constante (Tejada-Garitano et al., 2019). Otro riesgo mencionado por estos autores es el grado de privacidad con la que configuran los perfiles, ya que muchas veces poseen el peligro de contactar con personas desconocidas o publicar información personal sin reflexión de la misma. No tener en cuenta dichos peligros puede derivar en agresiones virtuales puntuales o, incluso, en violencia virtual continuada o ciberacoso.

Otro de los riesgos más frecuentes es la adicción, ya que desde muy pequeños toman contacto con estas nuevas tecnologías, pues como indica un estudio de la Fundación Pfizer (2009), el 98% de los jóvenes entre 11 y 20 años hace uso de Internet, incrementando así el acceso a contenidos inapropiados, el acoso, el riesgo de acción y la pérdida de intimidad.

No solo los peligros de las redes residen en el uso que los menores hacen de las mismas, sino también de todo aquello que consumen al ver contenidos de influencers o marcas comerciales, los cuales ejercen cierta influencia en todos aquellos usuarios a los que se dirigen, creando necesidades ficticias, modificando opiniones, generando estereotipos... Los jóvenes escuchan a estos creadores con admiración, aceptando sus afirmaciones como verdades absolutas e innegables, dando paso a las “fake news” o informaciones poco completas (González-Méndez, 2022).

En conclusión, es posible afirmar que las redes sociales son una herramienta clave en el mundo digital al modificar la manera en la que interactuamos, planificamos e, incluso, disfrutamos de nuestras vidas (UNIR, 2020). Como ya hemos visto, a pesar de los riesgos que supone su uso, hay múltiples ventajas que pueden beneficiar en gran medida los procesos de enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando se haga un uso responsable y cívico de las mismas.

B.5. Las nuevas tecnologías en el área de Educación Física

En ocasiones, los recursos tecnológicos no han tenido cabida en el área de Educación Física, bien por ser considerada por parte del alumnado como un área únicamente físico motriz, o bien por el desconocimiento de los docentes acerca de las herramientas tecnológicas al alcance. Autores como Cabañate-Ortíz et al. (2019) defienden que el aprendizaje ha de ser continuo y los recursos tecnológicos son una pieza clave para la mejora formativa en todas las áreas, incluida la Educación Física. Por su parte, Aznar-Díaz et al. (2019) han investigado y determinado que las TIC elevan el interés y la motivación del alumnado en su proceso de aprendizaje.

Uno de los primeros aspectos a tener en cuenta es la temporalización, pues el alumnado muchas veces no quiere reducir su tiempo de experimentación motriz. Otro aspecto es la coordinación de estas actividades con la programación de aula, de manera que haya una vinculación en las áreas de enseñanza-aprendizaje, así como un espacio que permita llevar a cabo tareas de esta naturaleza (Rodríguez-Quijada, 2015).

Es importante, por tanto, que los docentes de Educación Física confíen en el potencial que ofrecen las nuevas tecnologías y no se limiten a su uso únicamente en días poco favorables meteorológicamente, sino que las usen de manera complementaria; por ejemplo, para el estudio del cuerpo humano. A su vez, el estudio de casos realizado por Prat & Camerino (2012) demuestra cómo la mezcla de metodologías activas con la creación de recursos en internet es beneficioso para el aprendizaje autónomo de los estudiantes, así como en la mejora de las relaciones interpersonales.

Por otro lado y enfocándonos a nivel docente, las TIC ayudan a evaluar al alumnado, bien sea por todos los recursos que ofrecen o por el acceso a herramientas como pulsómetros, acelerómetros, etc. (Perlman et al., 2013).

CAPÍTULO III: PROPUESTA DIDÁCTICA

3.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

Basándonos en el *DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León*, se elabora la situación de aprendizaje que a continuación se presenta. De esta manera, de aquí en adelante el presente trabajo se centra en la exposición de la situación diseñada para alcanzar los objetivos propuestos.

El objetivo de la misma es profundizar y promover el pensamiento crítico del alumnado en cuanto a redes sociales se refiere, haciéndoles entender que no todo lo que consumimos concuerda con la realidad en la que vivimos y que es posible hacer un uso responsable de las mismas donde se cree contenido de calidad e interesante para quienes lo reciben. Es por esto que el propósito de la misma es trabajar contenidos directamente relacionados con los hábitos saludables para así ir creando nuestra propia red social, donde creemos y subamos contenido multimedia formativo. Dicha red social se llamará “TikTak” y se irá completando a partir de las tareas y retos pedidos al alumnado. Se trabaja partiendo de un enfoque interdisciplinario que involucra las asignaturas de Educación Física y Ciencias Sociales, tratando de lograr así aprendizajes significativos y promover una formación integral tomando como punto de partida situaciones reales con las que el alumnado se enfrenta diariamente.

3.1.1. Breve descripción del grupo-aula

Las Situaciones de Aprendizaje que se exponen a continuación están diseñadas para ser puestas en práctica con el alumnado de 5º de Educación Primaria. El grupo al que se dirige está constituido por 20 alumnos, 13 chicos y 7 chicas. Son alumnos que, de manera cotidiana, emplean las nuevas tecnologías, ya sea dentro o fuera del aula, pero todavía carecen de responsabilidad o pensamiento crítico para su consumo. Destacan por su desempeño colaborativo y una elevada participación en el aula, pues la mayor parte de ellos muestran interés al realizar determinados juegos o actividades novedosas, haciendo más favorable el ambiente de trabajo. Al tratarse de alumnos que llevan juntos desde que eran pequeños también es posible afirmar que hay un elevado nivel de compromiso mutuo.

Se trata de un grupo con diferentes ritmos de aprendizaje, de manera que es un grupo-aula diverso, aunque no es preciso señalar ningún caso de necesidad educativa especial. Desde el equipo directivo, y en concreto la tutora, tratan de promover la implementación de metodologías activas e inclusivas que favorezcan la autonomía del alumnado y le convierten en protagonista de su propio aprendizaje.

Tras describir de manera breve al grupo-aula, procedo a desarrollar cuál es la metodología a seguir para la puesta en práctica de las sesiones planteadas.

3.2. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR DE LA PROPUESTA

3.2.1. Objetivos de etapa

Con el diseño de las presentes Situaciones de Aprendizaje se pretende contribuir a la consecución de unos objetivos de etapa específicos. Para su lectura, véase Anexo I.

3.2.2. Objetivos de la propuesta

Además de los expuestos, con la propuesta hacemos referencia a otros dos grandes grupos de objetivos que se relacionan de manera directa con la práctica docente y con el alumnado. Dichos grupos son los siguientes:

Objetivos relacionados con la práctica docente:

- Educar al alumnado sobre la importancia de adoptar hábitos saludables en el día a día, tanto relacionados con una alimentación equilibrada como con la importancia de practicar actividad física de manera regular.
- Promover la comprensión y conciencia en los alumnos acerca del uso de las redes sociales y las consecuencias de un mal uso de las mismas, fomentando así una actitud cívica y responsable.
- Brindar al alumnado la oportunidad de tener contacto con las nuevas tecnologías, adquiriendo cierto dominio en las mismas y promoviendo así la alfabetización mediática.
- Estimular la colaboración y el trabajo en equipo entre el alumnado realizando actividades novedosas y de participación activa relacionadas con los hábitos saludables, favoreciendo el respeto, la comunicación y la cooperación.

- Fomentar la autonomía personal del alumnado y su pensamiento crítico, haciéndoles entender que es importante desarrollar un juicio personal en la vida cotidiana.

Objetivos del alumnado:

- Promover una comprensión sólida de los conceptos de una adecuada alimentación, así como un estilo de vida saludable y los beneficios que estos hechos nos generan.
- Educar sobre la importancia de una práctica deportiva adecuada, respetando las diferentes fases en las que se ha de dividir la misma y las repercusiones negativas que pueden surgir al no hacerlo.
- Adquirir conocimiento y tomar contacto con las consecuencias que un mal uso de los medios puede tener en uno mismo, entendiendo la importancia de ser críticos y confiar en uno mismo.
- Mejorar la capacidad de trabajo en equipo, de colaboración y de respeto entre iguales.

3.2.3. Competencias clave

Para poder visualizar el desarrollo de las competencias clave que contribuyen a la consecución de los objetivos propuestos con el presente TFG, véase Anexo II.

3.2.4. Competencias específicas

La selección y justificación de competencias específicas que se desarrollan gracias a las situaciones de aprendizaje diseñadas se encuentran desarrolladas en el Anexo II.

3.2.5. Contenidos de carácter transversal

La educación transversal proporciona al alumnado la oportunidad de utilizar conocimientos o destrezas adquiridas en las diferentes áreas. Es posible relacionar la Educación Física con las demás áreas que componen el currículo, tal y como se hace en la Situación de Aprendizaje planteada con el área de Ciencias Sociales. Además de esta, se puede vincular con el resto de áreas para alcanzar un aprendizaje integral y significativo. En este caso, algunos de los temas que se pretenden abordar de manera transversal son los siguientes:

- Educación para la salud
- Educación cívica y en valores
- Educación para la convivencia escolar proactiva

- Prevención y resolución pacífica de conflictos
- Fomento de la creatividad y espíritu emprendedor
- Expresión oral
- Comprensión lectora
- Uso de las TIC

3.2.6. Descriptores operativos, vinculados a criterios de evaluación y competencias específicas

Una vez indicadas las competencias específicas, véanse Anexos III y IV para observar la correspondiente vinculación que existe entre las mismas con los descriptores operativos y los criterios de evaluación.

3.2.7. Contenidos de aprendizaje

Según el *DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León*, concretamente atendiendo al 5º curso de EP y al área de **Ciencias Sociales**, los contenidos de aprendizaje que se abordan son (p. 48470 y p. 48471)

Bloque B. Tecnología y digitalización. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).
- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.
- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros.
- Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales

(tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.

Bloque C. Sociedades y territorios. Retos del mundo actual

- Igualdad, violencia de género y conductas no sexistas. Crítica de los estereotipos, roles y segregación en los distintos ámbitos: académico, profesional, social y cultural. Acciones para la igualdad efectiva entre mujeres y hombres.

Por otro lado y atendiendo de nuevo al *DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la comunidad de Castilla y León*, más específicamente al 5º curso de EP y al área de **Educación Física**, los contenidos de aprendizaje que se abordan son (p. 48604, p. 48605 y p. 48609):

Bloque A. Vida activa y saludable

- Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Fundamentos de una dieta sana y equilibrada. Hábitos de alimentación y su repercusión sobre la salud y el ejercicio físico. Identificación de los efectos perjudiciales relacionados con un estilo de vida sin práctica de actividad física. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo. Mejora de la condición física.
- Salud mental: Consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás mostrando una actitud crítica hacia el modelo estético-corporal socialmente vigente.
- Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.

Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.

- Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.
- Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor.
- Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.

- Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad.
- Utilización de los medios de información y comunicación para la presentación de los trabajos, con unos contenidos estructurados y una presentación cuidada

Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices

- Toma de decisiones: coordinación de acciones con compañeros en situaciones cooperativas.
- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, conciencia corporal, coordinación óculo-pédica y óculo-manual, equilibrio estático y dinámico. Percepción auditiva y visual en la realización de actividades motrices. Valoración y aceptación de la propia realidad corporal aumentando la confianza en sus posibilidades, autonomía y autoestima.

Bloque G. Información, digitalización y comunicación

- Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección y comunicación de información.

3.2.8. Criterios de evaluación, junto a contenidos de áreas y contenidos transversales

Véanse Anexos V y VI para poder apreciar la vinculación existente entre los criterios de evaluación, los contenidos de las áreas seleccionadas y los contenidos transversales que se trabajan en el desarrollo de las Situaciones de Aprendizaje.

3.3. METODOLOGÍA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DISEÑADA

3.3.1. Métodos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza

Independientemente de Educación Física o Ciencias Sociales, es posible afirmar el uso de metodologías activas, dialógicas, interactivas, contextualizadas y enriquecedoras que emplean métodos variados que suponen una secuencia de acciones de enseñanza-aprendizaje.

Las **estrategias metodológicas** seguidas son las siguientes:

- Trabajar en grupos reducidos y heterogéneos para intensificar el aprendizaje y favorecer el trabajo en equipo, otorgando un papel activo y autónomo al alumno.

- Orientar de manera lúdica las sesiones, recurriendo a actividades, elementos y recursos que favorezcan la motivación, creatividad e imaginación.
- Favorecer las destrezas comunicativas, el pensamiento crítico y las habilidades sociales empleando técnicas como las tertulias, los juegos de roles o las asambleas.
- Entender la figura del maestro como guía y mediador, siendo la persona que facilita y orienta el aprendizaje.
- Partir de retos más sencillos e ir progresando hacia retos más complejos para así hacer que conozcan y valoren el progreso, favoreciendo aprendizajes integrales.
- Entender la evaluación como un proceso continuo donde se valora el progreso real del aprendizaje del alumnado.

En relación de los **modelos pedagógicos**, podemos definir los mismos como las formas en las que se estructura el proceso de E-A, los cuales responden a unas determinadas pautas que permiten potenciar ciertos aspectos de los estudiantes. En este caso, el modelo pedagógico empleado es el constructivista, pues el alumno es el propio protagonista de su aprendizaje, mientras que el docente se encarga de orientar y plantear retos que favorezcan el trabajo colaborativo y el aprendizaje autónomo.

Lo anteriormente expuesto nos da pie a hablar de la **metodología** seleccionada para el desarrollo de la Situación de Aprendizaje, donde es preciso hacer referencia a:

- Aprendizaje cooperativo: está presente en todos los momentos de la Situación de Aprendizaje, ya que se han diseñado actividades donde es preciso un trabajo en equipo para poder solventarlas e ir alcanzando los retos planteados. De esta manera, se han creado grupos heterogéneos en los que se promueve la participación por parte de todo el alumnado, trabajando valores como el respeto y la tolerancia. Se recurre tanto al trabajo en pequeños grupos como en gran grupo.
- Aprendizaje basado en retos (ABR): siguiendo a Olivares et al. (2018), el ABR es una experiencia de aprendizaje en el que los participantes han de afrontar una serie de actividades que, en su conjunto, representan un reto que han de solucionar para dar respuesta a un problema real. Dicho reto no puede ser resuelto de manera individual y requiere un abordaje creativo e interdisciplinario.

Siguiendo la teoría de Delgado-Noguera (1991), podemos defender la idea de que la actuación del profesor permite utilizar una técnica didáctica u otra atendiendo a diferentes variables, como pueden ser los objetivos, las tareas motrices o las características del

grupo-aula. Así pues, las **técnicas de enseñanza** abarcan tanto las actuaciones del profesor, como su manera de transmitir la información y conocimiento, además del mantenimiento de la atención y motivación del grupo. Podemos, por tanto, estructurar la técnica en cuatro partes: información, feedback para valorar resultados, organización del aula e interacción afectivo-social. En este caso, se emplea la indagación al tratar de solventar ciertos problemas o retos partiendo de la búsqueda.

Por un lado, atenderé a la clasificación de Delgado-Noguera (1992) para así indicar los **estilos de enseñanza** empleados en la asignatura de **Educación Física**. En la mayor parte de las sesiones propuestas se recurre a la resolución de problemas (estilo cognoscitivo) y al estilo creativo. El primero de estos se fundamenta en una búsqueda motriz, pues trata de promover un aprendizaje activo y significativo mediante la indagación y experimentación motriz. El segundo de los expuestos hace referencia a la libertad de creación motriz. Bien es cierto que en juegos como “Pirámide de relevos” se emplea el estilo de modificación de mando directo, pues se siguen las pautas dadas por el profesor respetando el ritmo del alumnado en función de sus características, de manera que la ubicación es menos rígida y la comunicación más directa.

Por otro lado, seguiré la clasificación de Martínez-Geijo (2007) para así indicar los **estilos de enseñanza** empleados en la asignatura de **Ciencias Sociales**. En este caso, se ha empleado un estilo de enseñanza funcional, donde se favorece un enfoque pragmático en el que se hace hincapié en la viabilidad, funcionalidad y concreción. Se otorga mayor importancia a los contenidos procedimentales y prácticos, a la par que se incluyen múltiples ejemplos tomados de la vida cotidiana. Además, se trata de un estilo donde se favorece el trabajo en equipo para promover discentes que sean realistas, prácticos, emprendedores, curiosos y proactivos a las experiencias prácticas.

Por último, hacer referencia a la **interdisciplinariedad** del área de Educación Física y Ciencias Sociales, lo cual resulta una estrategia muy enriquecedora y beneficiosa para el aprendizaje. Por un lado, los estudiantes pueden comprender cómo las actividades físicas se relacionan con la sociedad favoreciendo así el aprendizaje holístico y las conexiones entre las diferentes áreas del conocimiento. Además, favorece habilidades como el pensamiento crítico y la toma de decisiones, a la par que amplía las perspectivas del alumnado y promueve la conciencia social. La interdisciplinariedad, por tanto, promueve la preparación para la vida.

3.3.2. Organización del alumnado y agrupamientos

En el desarrollo de las Situaciones de Aprendizaje diseñadas se recurre a diferentes tipos de agrupamientos por parte del alumnado, de manera que se realizan momentos de trabajo individual a la par que hay otros momentos de trabajo grupal, tanto en pequeño como en gran grupo. Así pues, se busca favorecer el desarrollo autónomo, la autorregulación del aprendizaje y el continuo desarrollo de las habilidades sociales.

La organización del alumnado en grupos ha sido realizada siguiendo la distribución de las mesas en el aula, empleando así una técnica ABBC que resulta eficaz para equiparar ritmos y conseguir que todos los grupos funcionen de manera adecuada.

3.3.3. Cronograma y organización del tiempo

En cuanto a la organización del tiempo, se trata de una temporalización flexible que en todo momento trata de atender a los ritmos del alumnado y respetar los momentos de trabajo individual, de trabajo en equipo, de intercambio de opiniones e información, de auto y coevaluación, etc.

En relación al cronograma, es posible afirmar que se han tratado de coordinar en todo momento las sesiones de Educación Física y Ciencias Sociales con el fin de trabajar ciertos contenidos de manera paralela y así ir reforzando los conocimientos que se van adquiriendo. Véase el Anexo VII para observar el cronograma planteado.

3.3.4. Organización del espacio

Al igual que en los agrupamientos y en el tiempo, la organización del espacio ha sido flexible, pues se han empleado variabilidad de espacios en relación con cada sesión para así alcanzar los objetivos propuestos. Dichos espacios, a su vez, han contribuido al hecho de promover la motivación del alumnado en el aprendizaje y se ha tratado de explotar su funcionalidad: interacción, presentación, creación o desarrollo. Lo mismo sucede con los espacios digitales.

Algunos ejemplos son el uso del aula para momentos de trabajo individual o en grupo y de concentración, el uso del pabellón para los momentos de acción motriz (o bien el patio exterior en función de la climatología), la sala de ordenadores para los momentos de creación digital...

3.3.5. Materiales y recursos

El presente apartado se ha realizado teniendo en cuenta los materiales y recursos de tres ámbitos diferentes: humanos, temporales y espaciales. Algunos de los mencionados ya han sido detallados con anterioridad, pero en esta tabla quedan recogidos todos ellos.

Tabla 5

Clasificación de los recursos empleados durante las Situaciones de Aprendizaje

Materiales	Durante las sesiones realizadas se utilizan materiales diversos, tanto propios del área de Educación Física, como recursos digitales y materiales creados. Dichos materiales vienen especificados en las tablas de desarrollo de las Situaciones de Aprendizaje.
Humanos	Maestra principal
Temporales	Comienza el 9 de enero y se extiende en función de cada área: hasta el 23 de enero en Educación Física y hasta el 8 de febrero en Ciencias Sociales. Se cuentan con dos horas semanales de cada una de las áreas.
Espaciales	Se han empleado espacios diversos, bien el aula cotidiana, la sala de ordenadores, el pabellón, etc.

3.4. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS

Las Situaciones de Aprendizaje diseñadas se conectan directamente con el área de Ciencias Sociales y de Educación Física, aunque sus contenidos favorecen la interdisciplinariedad con otras áreas, como puede ser el área de Lengua y de Música. Se han diseñado teniendo en cuenta los movimientos del pensamiento que se pretende trabajar atendiendo a los contenidos curriculares. Así pues, se trata de planteamientos flexibles que se irán adaptando en función del contexto y los ritmos del alumnado, de manera que se irá creando la propia red social progresivamente y atendiendo a las características de todos por igual.

A continuación, adjunto diversas tablas donde se desarrolla de manera completa la Situación de Aprendizaje del área de Ciencias Sociales.

Tabla 6*Desarrollo de sesión 1 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales*

SESIÓN 1: “¿Usamos demasiado las RRSS?”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el nivel de competencia digital que posee nuestro alumnado. - Hacer una revisión de la temporalización que los alumnos de estas edades emplean en redes sociales. - Desarrollar habilidades de presentación oral.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: no es necesario ningún recurso material - Espaciales: el aula
Desarrollo de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Toma de contacto con el conocimiento que el alumnado tiene sobre las redes sociales, es decir, si conocen este término y con qué lo asocian. Conocer cuáles son las redes sociales que más usan, sus respectivas horas y la finalidad. - Debate de reflexión sobre las horas que deberían ser utilizadas y los objetivos con las mismas. - Creación de grupos de trabajo: cinco grupos de cuatro personas. Estos grupos se mantendrán hasta el final de esta unidad, de manera que a cada uno se le asociará un nombre de equipo. Sacar las principales ventajas y desventajas que nos ofrecen las redes sociales.

Tabla 7*Desarrollo de sesión 2 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales*

SESIÓN 2: “Ventajas y desventajas de las RRSS”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Analizar y evaluar las ventajas y desventajas de un tema concreto. - Comparar y contrastar diferentes perspectivas. - Desarrollar habilidades de debate y argumentación. - Fomentar la comunicación efectiva de conclusiones. - Promover el trabajo en equipo y la colaboración.

Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: ordenadores y una plantilla comparativa de ventajas y desventajas (véase Anexo VIII) - Espaciales: el aula
Desarrollo de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Finalización de ventajas y desventajas en subgrupos. - Puesta en común en gran grupo. Selección de ventajas y desventajas que más importantes nos parecen para así crear un documento general con las mismas. Dicho documento será pegado en el aula.

Tabla 8

Desarrollo de sesión 3 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales

SESIÓN 3: “Aprendemos sobre trastornos de conducta alimentarios”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar, comprender y reconocer los principales tipos de TCA. - Identificar estrategias de apoyo para aquellos que lo padecen. - Practicar la comunicación efectiva y la empatía. - Experimentar y discutir estrategias de intervención y apoyo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: ordenador y proyector - Espaciales: el aula
Desarrollo de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción sobre los trastornos alimenticios: qué son, por qué ocurren y cómo afectan a las personas. - Visionado de un vídeo: ¡Sufría de Anorexia por culpa de las redes sociales! - YouTube para así dar inicio a una discusión en grupo. Formulación de preguntas abiertas y exposición de ideas y conocimientos previos sobre este tema. - Estudio de casos: presentar casos ficticios o reales de personas que han padecido TCA. Hacer, de nuevo, un debate en el aula para hablar sobre las posibles causas, consecuencias y cómo se podría ayudar a estas personas. Hacer hincapié en estas reflexiones en el papel tan importante que juegan las redes sociales. - Rol playing: dividir a los estudiantes en parejas y asignar a cada pareja un escenario relacionado con los TCA. Ejemplo: un estudiante puede representar a una persona con anorexia y el otro puede ser su amigo o familiar preocupado por él.

	Pedirles que realicen una breve conversación en la que el personaje preocupado intenta ayudar a dicha persona, ayudando así a fomentar la empatía y las habilidades sociales.
--	---

Tabla 9

Desarrollo de sesión 4 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales

SESIÓN 4: “Informamos a la sociedad de lo aprendido”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar lo aprendido a contextos de vida reales. - Promover la empatía y mejorar las habilidades de comunicación. - Desarrollar el pensamiento crítico y el juicio propio. - Mejorar la competencia digital mediante la búsqueda, selección, sintetización y creación de contenido digital.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: ordenadores - Espaciales: aula o aula de ordenadores
Desarrollo de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Continuación del rol-playing: pedir a diversas parejas que salgan de ejemplo para los demás e ir dando feedback y valorando aspectos positivos y a mejorar. - Creación de pósteres informativos: diseño de pósteres informativos sobre los TCA: información sobre este tema, síntomas, consecuencias y cómo buscar ayuda si estamos ante esta situación. Se podrán exhibir en el aula o lugares visibles del colegio para así concienciar al resto de personas.

Tabla 10

Desarrollo de sesión 5 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales

SESIÓN 5: “Expertos en edición y hábitos saludables”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar, recopilar, seleccionar y organizar la información que se considera relevante y necesaria. - Promover la alfabetización digital y fomentar el pensamiento crítico. - Utilizar herramientas y técnicas de edición comprendiendo el público objetivo.

	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades de comunicación visual y favorecer la creatividad. - Fomentar la autonomía en el aprendizaje, a la par que el trabajo en equipo y cooperativo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: ordenadores - Espaciales: aula y espacios cercanos: pasillos, entradas...
Desarrollo de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación de reels y apps de edición: explicar al alumnado qué es un reel y diferentes aplicaciones básicas de edición para poder editarlos, enseñando cómo recortar y pegar vídeos. - Grabación de un reels con temática de hábitos saludables: pedir al alumnado la creación de un reels relacionado con los hábitos saludables, donde se haga referencia a temas como rutinas diarias saludables, a menús semanales equilibrados, etc. Dejar libre elección de tema al alumnado, pero con visto bueno por parte del profesorado.

Tabla 11

Desarrollo de sesión 6 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales

SESIÓN 6: “Nos hacemos críticos”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Promover la alfabetización digital y fomentar el pensamiento crítico. - Utilizar herramientas y técnicas de edición comprendiendo el público objetivo. - Desarrollar habilidades de comunicación visual y favorecer la creatividad. - Fomentar la autonomía en el aprendizaje, a la par que el trabajo en equipo y cooperativo. - Promover mensajes positivos y seguros.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: ordenadores y proyector - Espaciales: aula
Desarrollo de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Terminar la grabación y edición de vídeos: dejar al alumnado terminar los vídeos que comenzaron en la sesión anterior, de manera que han de terminar su edición para pasar al siguiente paso.

	<ul style="list-style-type: none"> - Subida de vídeos al foro: tras la subida de vídeos al foro, realizaremos una visualización de los mismos y añadiremos comentarios de aspectos positivos y a mejorar para así ir mejorando el juicio crítico y tomar contacto con la aplicación que se está utilizando.
--	--

Tabla 12

Desarrollo de sesión 7 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales

SESIÓN 7: “¿Qué posición nos convence más?”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades de argumentación y mejorar la comunicación oral. - Fomentar el pensamiento crítico y practicar la toma de decisiones éticas. - Favorecer la escucha activa, así como la evaluación y análisis de argumentos. - Mejorar el autoconcepto y promover la responsabilidad y compromiso.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: lista de control (Véase Anexo IX) - Espaciales: patio del colegio
Desarrollo de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de roles: para esta sesión dividiremos al grupo-aula en cuatro grupos en lugar de cinco. Estableceremos un tema de debate y dos posiciones diferentes en relación al mismo, de manera que a dos de los grupos se les asignará dichas posiciones, mientras que los otros dos grupos asumen la posición de jurado. A cada uno de los grupos de jurados se les otorga una lista de control y un grupo al que han de observar, de esta manera han de ir valorando diferentes ítems con una escala del 1 al 5 y calificando a sus compañeros en función del nivel de logro de los mismos. Una vez hecho esto, rotaremos las posiciones y los dos grupos de jurado pasan a convertirse en los grupos de debate y viceversa. Los temas de debate seleccionados con sus correspondientes dos posiciones son los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> - El deporte vs sedentarismo: importancia de realizar deporte para mantener una buena salud y defensa del sedentarismo para mantener una buena salud.

	<ul style="list-style-type: none"> - Dieta equilibrada vs alimentos procesados: importancia de seguir una dieta saludable y equilibrada y defensa de la incorporación de alimentos procesados y bollería industrial en la dieta.
--	---

Tabla 13

Desarrollo de sesión 8 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales

SESIÓN 8: “Publicistas por un día”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar al público objetivo y desarrollar un mensaje claro y objetivo. - Seleccionar canales y herramientas tecnológicas apropiadas. - Comprender los beneficios del producto y promover la educación sobre la salud. - Favorecer la creatividad y desarrollar una identidad visual atractiva y efectiva. - Promover la publicidad responsable y considerar la diversidad. - Favorecer la colaboración y el trabajo en equipo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: revistas de productos y ordenadores - Espaciales: aula
Desarrollo de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de campaña publicitaria de un producto saludable: repartiremos al alumnado revistas de productos y ellos han de elegir aquel que más les llame la atención. Una vez hecho esto, tienen que pensar un slogan para dicho producto, un cartel y un anuncio. Pueden escoger cualquiera de las herramientas utilizadas en estas últimas sesiones o alguna que ellos conozcan de antemano: Canva, Word, PowerPoint...

Tabla 14*Desarrollo de sesión 9 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales*

SESIÓN 9: “Hacemos un anuncio ejemplar”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar al público objetivo y desarrollar un mensaje claro y objetivo. - Seleccionar canales y herramientas tecnológicas apropiadas. - Comprender los beneficios del producto y promover la educación sobre la salud. - Favorecer la creatividad y desarrollar una identidad visual atractiva y efectiva. - Promover la publicidad responsable y considerar la diversidad. - Favorecer la comunicación y el trabajo en equipo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: revistas de productos y ordenadores - Espaciales: aula y espacios cercanos: pasillos, entradas...
Desarrollo de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Finalización de las campañas publicitarias gracias a la elaboración del anuncio: finalizar lo comenzado en la sesión anterior, de manera que han de seguir terminando sus campañas publicitarias y finalizar con la elaboración de un anuncio publicitario. Así pues, podrán poner en práctica lo aprendido en la realización del reels anterior y aplicar los puntos a favor que comentaron de sus compañeros, de manera que se espera un progreso entre el reels anterior y este.

Tabla 15*Desarrollo de sesión 10 de la Situación de Aprendizaje de Ciencias Sociales*

SESIÓN 10: “Metacognición”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el uso responsable de las nuevas tecnologías desarrollando habilidades digitales básicas y promoviendo el pensamiento crítico. - Mejorar las habilidades de escucha activa, así como la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo. - Analizar y evaluar las ventajas y desventajas sobre un tema - Aplicar el análisis de determinados aspectos a problemas y situaciones del mundo real.

	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la creatividad.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: hoja de metacognición (véase Anexo X) - Espaciales: aula
Desarrollo de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Para finalizar, realizaremos una metacognición donde reflexionemos sobre todo lo realizado durante estos días, encontrando un por qué hemos hecho todo esto y para qué nos ha servido, así como aprendizajes adquiridos y propuestas de mejora con el fin de que los alumnos sean críticos y tengan en cuenta todo lo realizado y el por qué de lo mismo. - Gracias a la puesta en común y a compartir aprendizajes, terminaremos con la realización de la coevaluación.

Una vez expuestas las actividades de Ciencias Sociales, se exponen a continuación las correspondientes al área de Educación Física.

Tabla 16

Desarrollo de sesión 1 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física

SESIÓN 1: “Comenzamos a ser expertos en hábitos saludables”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar y comprender el tema que van a presentar, seleccionando y organizando la información de manera coherente y clara. - Mejorar la competencia tecnológica de los estudiantes al utilizar PowerPoint u otras herramientas de presentación. - Fomentar la colaboración efectiva entre el alumnado, asignando tareas y manteniendo una comunicación abierta y efectiva.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: ordenadores - Espaciales: aula o sala de ordenadores
Desarrollo de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Inicio de la Situación de Aprendizaje con explicación de la gamificación: se expone la gamificación que se va a utilizar, así como los contenidos que se pretenden trabajar. - División de la clase por equipos y asociación de una temática vinculada de manera directa con los hábitos saludables.

	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de un powerpoint por equipo: utilizaremos la sala de ordenadores para que cada grupo se informe con detalle de la temática que se le ha asociado y puedan realizar un powerpoint de breve explicación a sus compañeros.
--	---

Tabla 17

Desarrollo de sesión 2 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física

SESIÓN 2: “Somos nutricionistas y clasificamos los alimentos”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaces de exponer oralmente de manera clara y con un tono de voz adecuado, además de utilizar las presentaciones como apoyo visual. - Mejorar la precisión de los lanzamientos de objetos, así como la coordinación óculo-manual. - Desarrollar la velocidad en carreras cortas y medias. - Fomentar la coordinación motora mediante ejercicios que implican movimientos básicos. - Promover la participación activa y el entusiasmo en actividades de juego y competición.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: balones de diferentes colores (rojos, amarillos y verdes), bancos, conos, ladrillos, botellas, pelotas de tenis e imágenes de alimentos. - Espaciales: polideportivo
Desarrollo de la sesión	<p>Parte inicial: Comenzamos con la explicación de uno de los grupos sobre qué son los nutrientes: qué tipos hay, funciones principales y alimentos característicos de dichos grupos.</p> <hr/> <p>Parte principal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>El equipo saludable</u> <p>La pista se divide en dos campos, de manera que al final de ambos se establece una zona segura donde se sitúan el mismo número de balones verdes (vitaminas), amarillos (proteínas) y rojos (grasas) en ambos equipos. En cada campo se sitúa un equipo, que estará formado por defensores (solo pueden defender en su campo y se encargan de impedir el avance de los atacantes del equipo contrario) y atacantes (llevan las grasas al otro equipo y les roban vitaminas o proteínas).</p>

El objetivo es conseguir la mayor puntuación posible: vitaminas 2 puntos, proteínas 1 punto y grasas -1 punto. Para ello, los atacantes tienen que llevar las grasas al otro campo a la ida y tratar de quitar las proteínas o vitaminas a la vuelta, evitando que los defensores les intercepten. Si los defensores atrapan a un atacante llevando grasas, deberán retornarlas a su propio territorio. Una vez que los atacantes ingresen a la zona segura del equipo contrario, tendrán la libertad de soltar las grasas y apoderarse de vitaminas o proteínas, sin riesgo de ser interceptados por los defensores en su camino de vuelta hacia su campo. Cada atacante está limitado a transportar un solo balón en cada uno de sus desplazamientos.

- Menos grasas

Hemos dividido la clase en tres grupos. Vamos a diseñar un circuito con bancos suecos, donde colocaremos obstáculos como conos y ladrillos de psicomotricidad encima de ellos. Al comienzo del circuito, cada grupo tendrá un aro con balones rojos (que representan las grasas), y al llegar al final del recorrido, deberán depositar los balones en un aro vacío. El objetivo de este juego es que los estudiantes se den cuenta de cómo el aumento de la grasa corporal dificulta las actividades diarias y la actividad física en general. En la primera ronda, cada jugador de cada equipo deberá llevar consigo tres balones mientras completa el recorrido. A medida que avance el juego, iremos reduciendo el número de balones que deben llevar, hasta que finalmente solo puedan utilizar un balón. Los alumnos experimentarán cómo el juego se vuelve más fácil a medida que tienen que llevar menos balones, lo que refleja la importancia de mantenerse saludables y reducir la cantidad de grasas en sus cuerpos.

→ Variante:

- Incrementar el número de balones que cada persona ha de llevar durante la realización del recorrido, lo cual dificultará el juego pues deben evitar que se caigan.
- Incrementar o disminuir el número de obstáculos (facilitará o dificultará el recorrido).

Vuelta a la calma:

- Derriba el alimento

Los alumnos se disponen en cuatro grupos enfrentados dos a dos en dos porterías diferentes. En dichas porterías se colocarán botellas con un alimento pegado en las mismas, el cual puede ser alimento sano o alimento perjudicial. Los componentes de los equipos se colocan detrás de una línea de tiro con una pelota de tenis cada uno.

	<p>En cada ronda, uno será el encargado de indicar a qué tipo de alimento se debe lanzar, de manera que los primeros de la fila intentarán dar a una de las botellas con dicho alimento, tirando una vez y pasando al siguiente hasta que uno de los equipos lo consiga. Ganará el equipo que mayor puntuación consiga en el tiempo establecido.</p>
--	--

Tabla 18

Desarrollo de sesión 3 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física

SESIÓN 3: “Aprendemos sobre trastornos de conducta alimentarios”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaces de exponer oralmente de manera clara y con un tono de voz adecuado, además de utilizar las presentaciones como apoyo visual - Desarrollar la velocidad en carreras cortas y medias - Favorecer el trabajo en equipo y la cooperación en situaciones lúdicas - Promover la participación activa y el entusiasmo en actividades de juego y competición - Ser capaces de clasificar adecuadamente los alimentos en función de los grupos de nutrientes
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: balones, carro, circuito con materiales típicos de EF, imágenes de publicidad en prensa, mensajes publicitarios, picas, fotocopias de alimentos, etc. - Espaciales: polideportivo
Desarrollo de la sesión	<p>Parte inicial: Esta sesión comienza con la explicación de uno de los grupos sobre los trastornos alimenticios, de manera que se van a asociar los nutrientes a la frecuencia con la que deben comerse.</p> <p>Parte principal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Alimentación saludable</u> <p>Este juego implica el transporte de pelotas que representarán las grasas que debemos evitar consumir en exceso. Los balones se encuentran ubicados dentro de una caja, y cuando el profesor dé la señal, la primera pareja del equipo se dirigirá hacia la caja a caballito (experimentando las dificultades derivadas del exceso de peso) para recoger un balón y transportarlo hasta la otra pareja del equipo. Esta segunda pareja realizará un circuito específico con el balón y, al llegar al final, depositará el balón antes de regresar a por otro, el cual entregarán a sus compañeros para iniciar nuevamente</p>

	<p>el recorrido. En cada vuelta, los roles se intercambiarán, es decir, quienes recogían el balón ahora realizarán el circuito y viceversa. El equipo que logre transportar la mayor cantidad de balones (simbolizando la reducción de grasas) dentro del tiempo establecido será el ganador.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Descifrando códigos</u> <p>En un extremo de la pista se colocan imágenes de publicidad en prensa y anuncios relacionados con la belleza, modelos excesivamente delgados/as, empleo del cuerpo con fines comerciales, etc. En el otro extremo se colocan frases que transmiten un mensaje. Los alumnos se colocan en parejas, de manera que un miembro tiene que salir hacia uno de los extremos a recoger una imagen y el otro ha de ir a por un mensaje. Una vez hecho esto, ambos lo llevan al centro. En cada recorrido, un miembro de la pareja ha de ir con los ojos vendados (simulando la presión que ejerce en la sociedad los engaños e imágenes publicitarias), mientras que el otro será quien le guíe. Una vez escogidas imágenes y frases, han de unir las y ganará el equipo con mayores relaciones correctas.</p>
	<p>Vuelta a la calma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Coloco mi despensa</u> <p>En el centro del gimnasio se colocan tarjetas con diferentes alimentos. La clase se divide en cuatro grupos que se colocan en fila tras unos conos en las cuatro esquinas del gimnasio. Cada cono tendrá una pica con un folio que indicará: verduras y frutas, lácteos y proteínas, grasas y azúcares, hidratos de carbono. Los primeros de cada fila correrán hacia el centro cogiendo un determinado alimento. En función del alimento cogido, los alumnos se colocan en una u otra fila atendiendo al grupo de alimentos. En caso de fallo, se regresará a la fila de inicio. Ganará el equipo que antes pierda sus miembros.</p>

Tabla 19

Desarrollo de sesión 4 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física

SESIÓN 4: “Construimos nuestra propia pirámide”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaces de exponer oralmente de manera clara y con un tono de voz adecuado, además de utilizar las presentaciones como apoyo visual.

	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la velocidad en carreras cortas y medias, mejorando también la capacidad de reacción. - Favorecer el trabajo en equipo y la cooperación en situaciones lúdicas. - Ser capaces de clasificar adecuadamente los alimentos en función de la pirámide alimentaria y elaborar así un menú saludable.
<p style="text-align: center;">Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: balones de color verde, tarjetas con nombres de alimentos, pirámide alimenticia vacía, imágenes de alimentos y aros de cinco colores diferentes. - Espaciales: polideportivo
<p style="text-align: center;">Desarrollo de la sesión</p>	<p>Parte inicial: Esta sesión comienza con la explicación de uno de los grupos sobre la pirámide alimentaria, de manera que se van se asocian los nutrientes a la frecuencia con la que deben comerse.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Alimento saludable vs no saludable:</u> <p>Dividiremos la clase en dos y los alumnos se colocarán en una fila horizontal enfrentados unos con otros. Una de las filas se corresponde con los alimentos saludables y la otra con los no saludables. El profesor dice un alimento, de manera que si se trata de un alimento saludable dicha fila sale corriendo y la otra ha de tratar de pillarlos y viceversa.</p> <p>Parte principal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Robavitaminas</u> <p>Dividimos a los jugadores en cuatro grupos, asignando a cada grupo un aro que contiene sus "vitaminas" representadas por balones verdes. Estos grupos se colocarán en el gimnasio formando un cuadrado de manera que la distancia entre ellos sea uniforme. Cada alumno tiene la oportunidad de robar una vitamina de cualquiera de los equipos contrarios, pero solo un estudiante de cada equipo puede estar en movimiento en un momento dado, y no está permitido defender las vitaminas robadas. Al realizar el recuento final, el equipo con la mayor cantidad de "proteínas" será declarado como el ganador y, por lo tanto, se considerará el equipo más saludable.</p> <p>→ <u>Variante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Modificar la forma en la que se deben desplazar (pata coja, con las dos piernas (como canguros), a cuatro patas...) - <u>Pirámide de relevos</u> <p>Haremos grupos y les repartiremos diferentes tarjetas con nombre de alimentos, los alumnos deberán correr a colocar los alimentos en la parte correcta de la pirámide, la cual se encontrará al otro lado del campo. Al finalizar la carrera revisaremos las pirámides corrigiéndolas delante de los alumnos.</p>

	<p>Vuelta a la calma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Elabora tu menú</u> <p>En un extremo de la pista se coloca una cajita con imágenes de alimentos, mientras que en el otro se colocan los jugadores al lado de 5 aros de diferente color que representan las 5 comidas diarias. En este juego, los componentes de los equipos salen de dos en dos en carretilla, llegando hasta las cajas y cogiendo dos alimentos (uno por alumno). Una vez hecho esto, regresan a los aros y colocan los alimentos según consideren creando así un menú saludable. Una vez terminado, se pone en común en gran grupo y se valoran.</p>
--	--

Tabla 20

Desarrollo de sesión 5 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física

SESIÓN 5: “Nos hacemos expertos en hábitos saludables”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaces de exponer oralmente de manera clara y con un tono de voz adecuado, además de utilizar las presentaciones como apoyo visual - Favorecer el trabajo en equipo y la cooperación en situaciones lúdicas - Ser capaces de clasificar adecuadamente los alimentos en función de la pirámide alimenticia - Trabajar la expresión corporal a partir de la interpretación - Experimentar una sensación de relajación y bienestar físico
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: globo, pirámide alimenticia, fotocopias de alimentos, pelotas de tenis, colchonetas, situaciones cotidianas y altavoz. - Espaciales: polideportivo
Desarrollo de la sesión	<p>Parte inicial: Esta sesión comienza con la explicación de uno de los grupos sobre la importancia de realizar actividad física de manera regular, así como los hábitos alimenticios y de higiene, la importancia del descanso, etc.</p> <p>Parte principal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>La explosión alimentaria</u> <p>Los alumnos se colocan por parejas y cogen un globo, el cual han de transportar por un circuito hasta llegar a la pirámide ubicada al finalizar. Cuando llegan a la misma, explotan el globo que contendrá un papelito con una actividad/alimento específico.</p>

	<p>Lo tendrán que colocar en el nivel correspondiente de la pirámide, ganando el equipo que mayor cantidad de actividades o alimentos haya colocado correctamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Nos convertimos en actores</u> <p>Daremos a cada grupo una tarjeta con una situación específica en relación a los hábitos alimenticios, de manera que pondremos música de fondo y dejaremos 2 minutos para prepararla. Pasado dicho tiempo, cada grupo tendrá que realizar dicha representación a sus compañeros para que estos adivinen de qué se trata.</p>
	<p>Vuelta a la calma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Actividad de relajación</u> <p>Finalizamos las sesiones realizando masajes por parejas con pelotas de tenis, de manera que un miembro de la pareja va realizando al otro dicho masaje, y a la señal del docente, hacen cambio de roles.</p>

Tabla 21

Desarrollo de sesión 6 de la Situación de Aprendizaje de Educación Física

SESIÓN 6: “Jugamos a ser detectives”	
Temporalización	1 hora
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Comprobar el grado de adquisición de los contenidos dados durante toda la Situación de Aprendizaje - Mejorar la capacidad de trabajo en equipo y comunicación dentro del mismo - Promover las habilidades de resolución de problemas y pensamiento lógico - Ser capaces de orientarse en el espacio siguiendo y averiguando las pistas dadas
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: maestra principal - Materiales: dispositivo electrónico, códigos QR, pistas. - Espaciales: patio del colegio y alrededores
Desarrollo de la sesión	<p>Parte inicial: Se explica el funcionamiento de esta última sesión, dando las pautas necesarias para realizarla de manera correcta y siguiendo las órdenes indicadas.</p> <p>Parte principal: Esta última sesión consistirá en un juego de pistas que los alumnos han de ir realizando por grupos. Para dicho juego, cada equipo llevará un dispositivo electrónico que le permitirá escanear un código QR en cada una de las pistas. Dichos códigos están vinculados con un Sondeo de Teams de preguntas sobre hábitos alimenticios que han de ir respondiendo con el fin de comprobar el grado de adquisición de los contenidos impartidos.</p>

3.5. ATENCIÓN A DIFERENCIAS INDIVIDUALES

La presente propuesta persigue la máxima participación por parte del alumnado. En líneas generales, un aula es un espacio diverso donde se ha de prestar una atención individualizada a cada uno de los miembros, a la par que se han de respetar las diferencias existentes entre unos y otros. De esta manera, se han diseñado las actividades teniendo en cuenta a todos los participantes y los diferentes ritmos de actuación con el fin de que todos ellos puedan alcanzar su máximo desarrollo al tiempo que lo necesiten.

En ambas Situaciones de Aprendizaje planteadas se trata de atender a todo el alumnado por igual, pues nos hallamos ante actividades flexibles donde los espacios, tiempos y recursos son variados y adaptables a cada grupo o alumno. Además, se han tenido en cuenta los principios de Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) para tratar de atender a las diferencias individuales que puedan darse.

Por todo lo expuesto y en referencia a la diversidad general del aula, me gustaría señalar que la metodología basada en el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje basado en retos también permite compensar las desigualdades gracias al aprendizaje entre iguales.

3.6. PROCESO DE EVALUACIÓN: indicadores de logro en los que se dividen los criterios de evaluación, criterios y herramientas para calificación y momentos de evaluación y agentes evaluadores.

La evaluación es un proceso fundamental para la identificación de aprendizajes que el alumnado va alcanzando, además de sus logros y regulación de dificultades. En dicha evaluación se tiene en cuenta el desarrollo del proceso, lo que permite al docente adquirir la información necesaria para realizar una práctica educativa adaptada a su alumnado. El proceso de evaluación propuesto es global, continuo y formativo, por lo que no se trata de un sistema independiente y ajeno al proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que forma parte del mismo desde una perspectiva constructivista.

Por un lado, es necesario hacer referencia a los elementos que conforman el proceso de evaluación: los **criterios de evaluación**, las **técnicas e instrumentos de evaluación**, los **momentos** de evaluación y los **agentes evaluadores**.

Para poder dar respuesta a la pregunta de qué se evalúa recurrimos a los **criterios de evaluación**. Por un lado, hacemos referencia a los criterios del área de Ciencias Sociales:

1.2. Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red.

1.3. Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre las sociedades y los territorios.

6.2. Promover actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando diferentes modelos en nuestra sociedad, y poniéndolas en práctica en su actividad diaria.

Por otro lado, hacemos referencia a los criterios de evaluación del área de Educación Física:

2.1. Elaborar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios si es preciso, durante el proceso, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.

3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, identificando las actuaciones de compañeros y rivales.

3.3. Relacionarse mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.

Gracias a estos criterios podemos dar respuesta a la pregunta de cómo se evalúa, pasando a centrar nuestra atención en los **instrumentos de evaluación** que, en este caso, se trata de la observación directa durante todas las sesiones con el fin de valorar las habilidades y capacidades del alumnado para poder hacer las adaptaciones pertinentes.

Además, para cumplimentar la fase de calificación, he diseñado dos rúbricas con indicadores de logro del 1 al 4 donde se tienen en cuenta aspectos directamente relacionados con los contenidos de las sesiones, así como el trabajo en equipo. De esta manera, los momentos de evaluación se relacionan con la observación directa durante las sesiones con el fin de valorar los progresos de cada alumno y la cumplimentación de la rúbrica de evaluación a lo largo de las diferentes sesiones. Para poder observar dichas rúbrica véanse Anexos XI y XII.

Además de la heteroevaluación, se aboga por la co y autoevaluación (véanse Anexos XIII y XIV), de manera que se fomenta la reflexión, se promueve la responsabilidad y se desarrollan habilidades de evaluación crítica y análisis. Esto se debe a que el alumnado debe aplicar criterios específicos para valorar el trabajo de los demás, por lo que se les implica de manera directa en el proceso de evaluación.

Por último, hemos de dar respuesta a la pregunta de quién evalúa (**agentes evaluadores**), donde hacemos referencia a los integrantes del programa educativo: docente y discente. De la intervención de ambos determinamos diferentes evaluaciones, como son la heteroevaluación, la coevaluación y la autoevaluación.

Concluir este apartado añadiendo una tabla resumen de las técnicas e instrumentos de evaluación utilizados.

Tabla 22

Técnicas e instrumentos empleados para evaluar al alumnado

Técnica de evaluación	Instrumento de evaluación
Observación directa e individualizada	Feedback durante las sesiones
Heteroevaluación	Rúbricas de evaluación y sondeo de Teams
Coevaluación	Aspectos positivos y de mejora en el foro, lista de control (juego de roles) y cuestionario de Google: https://forms.gle/UBSpPNoywAbBXmyc7
Autoevaluación	Escala indicadora a nivel individual

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES

5.1. CONCLUSIONES GENERALES

El objetivo general de la propuesta didáctica llevada a cabo ha sido promover el pensamiento crítico del alumnado de Educación Primaria en la utilización de las redes sociales, haciendo un uso responsable y seguro de las mismas, entendiendo sus posibles riesgos y consecuencias y actuando en base a los mismos a partir de una fusión de los contenidos del área de Ciencias Sociales y de Educación Física con la educación mediática. Los contenidos elegidos se relacionan de manera directa con los hábitos saludables y la salud.

Objetivo 1. Revisar el marco de referencia de la competencia digital con el fin de valorar la competencia digital docente y promover la del alumnado.

En el trabajo expuesto se ha realizado una revisión bibliográfica del marco de referencia de la competencia digital docente (MRCDD). Gracias al mismo, hemos podido contemplar las áreas en las que se organizan las competencias digitales de los docentes, además de las etapas y niveles de aptitud que pueden lograr a lo largo de su carrera. La revisión de este marco ha revelado la importancia de conectar la competencia digital y la práctica profesional, ya que se asocian con el uso que los docentes pueden dar a las tecnologías digitales en su práctica. Así pues, es necesario que los docentes muestren control y estén en continua formación en lo que a este área se refiere -formando parte del tercer nivel-, ya que así las posibilidades en el aula serán mucho mayores y podrán guiar a los estudiantes de manera efectiva en la exploración crítica de las relaciones entre salud, medios de comunicación y sociedad.

Objetivo 2. Analizar cómo hacer un uso creativo, crítico y responsable de las redes sociales en el ámbito educativo, y más concretamente, en el área de Educación Física.

La incorporación de la educación física y la actividad física en el currículo escolar, complementada a su vez con el uso de redes sociales de manera educativa puede ayudar a fomentar estilos de vida activos y saludables. Esto es un aspecto esencial para combatir la creciente preocupación de la sociedad por el sedentarismo y la inactividad de los menores. Además, la interdisciplinariedad del área de Educación Física y Ciencias Sociales mediante la educación mediática y las redes ha demostrado tener múltiples ventajas y beneficios para abordar la enseñanza de contenidos de manera integral. El hecho de conectar diversas áreas permite al alumnado comprender la vinculación de la salud y la actividad física con la cultura, la sociedad y los medios de comunicación. También ofrece al alumnado la posibilidad de ser capaces de discernir entre información saludable y perjudicial en línea y en los medios de comunicación que consumen a diario.

Objetivo 3. Valorar cuáles son las metodologías más apropiadas para introducir las tecnologías en el aula.

Gracias al diseño de las Situaciones de aprendizaje, es posible afirmar que es importante recurrir a metodologías que fomenten la participación activa de los estudiantes, promuevan la reflexión crítica y faciliten la aplicación práctica de lo aprendido. Así pues, se trata de metodologías activas, como pueden ser el aprendizaje basado en retos, el aprendizaje basado

en proyectos, el aprendizaje servicio, el aprendizaje cooperativo o el uso de plataformas educativas en línea, entre otras. Todas ellas cumplen una función social y se seleccionan teniendo en cuenta el nivel y capacidad de los estudiantes, los objetivos marcados, los recursos disponibles y las metas específicas que se pretendan alcanzar. Lo importante de la metodología es dejar al docente adoptar la función de guía y que sea el alumnado el protagonista de su aprendizaje.

Objetivo 4. Determinar los beneficios educativos que ofrece el uso de las nuevas tecnologías en las diferentes áreas mediante un enfoque crítico y responsable.

El uso de las nuevas tecnologías en educación, abordadas desde un enfoque crítico y responsable, ofrece multitud de beneficios y posibilidades a todos los miembros de la comunidad educativa. Entre estos beneficios podemos destacar la personalización del aprendizaje, el acceso a recursos globales, la promoción de la creatividad y con ella la mejora de la motivación y el compromiso. Además, se favorece el aprendizaje fuera del aula, el desarrollo de habilidades digitales desde edades tempranas, el aprendizaje activo y colaborativo y la capacidad de resolución de problemas. Otros de los beneficios educativos es la preparación para el futuro, la conciencia y ciudadanía digital y la posibilidad de realizar una evaluación y retroalimentación efectivas. En resumen, las nuevas tecnologías en educación aportan numerosos beneficios que hemos de saber aprovechar pues mejoran la calidad de la enseñanza y el aprendizaje y preparan al alumnado para la sociedad en la que están inmersos, a la par que enriquecen y mejoran la experiencia educativa.

Objetivo 5. Elaborar Situaciones didácticas de Aprendizaje de uso crítico de redes sociales en Educación Primaria.

Se han propuesto dos situaciones de aprendizaje para llevar a cabo con el quinto curso de Educación Primaria. Las actividades recogidas engloban las propuestas realizadas por la maestra, pero eso no quiere decir que no sean flexibles y se vayan a ir adaptando o modificando en función de las capacidades e intereses de los alumnos. Con las propuestas se pretende alcanzar los objetivos propuestos y mejorar la alfabetización y competencia digital del alumnado, a la par que se sienten motivados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.2. LIMITACIONES

A pesar de los numerosos beneficios que nos ofrece la propuesta planteada, también se presentan algunas limitaciones y desafíos que han de ser considerados. Por un lado, podemos hablar de la fiabilidad de la información en línea, ya que a pesar de promover el pensamiento crítico, los alumnos necesitan desarrollar diversas habilidades críticas para evaluar la calidad y veracidad de la información en línea dada la gran cantidad de información a la que pueden llegar a tener acceso. Por otro lado, podemos hablar de la formación docente, ya que muchos educadores carecen de habilidades de alfabetización mediática o de creación de contenido en línea, lo que hace prácticamente imposible un intento de enseñanza de habilidades de esta índole. Otra de las limitaciones es el exceso de tiempo conectado a pantallas, ya que a pesar de considerar a las nuevas tecnologías como una herramienta valiosa, un uso excesivo de las mismas puede tener efectos negativos en la salud física y mental de los estudiantes. Otra de las cuestiones que limitan la propuesta es la ética y opinión de las familias, ya que es posible que muchas no estén conformes con la idea de que sus familiares naveguen en Internet, ya sea por temor a la privacidad, por la influencia de la información en línea o por no ser partícipes de este tipo de educación.

5.3. VIABILIDAD DE LA PROPUESTA

A causa de incapacidad temporal, la propuesta didáctica planteada no ha podido ser llevada a la práctica, por lo que me gustaría indicar en el presente apartado la viabilidad de la misma. Por un lado, considero que es una propuesta adecuada para la edad a la que está programada, pues tal y como sabemos, las personas empiezan a tener contacto con las redes sociales desde edades muy tempranas sin ser conscientes de sus riesgos y consecuencias. Considero necesario favorecer el pensamiento crítico en los medios y hacer hincapié en la alfabetización y competencia digital del alumnado pues vivimos en un mundo totalmente tecnologizado.

En cuanto a las sesiones, es posible que la extensión de la situación de aprendizaje del área de Ciencias Sociales sea excesiva, por lo que a la hora de la verdad sería posible acortar ciertas sesiones o centrarnos en las que creemos que mayor aprendizaje y más interesantes van a resultar para el alumnado. Lo mismo sucede con la duración de cada sesión, pues al no haberla puesto en práctica, la estimación de tiempos no es tan específica como si se hubiera hecho. Esto quiere decir que hay sesiones que puede que lleven algo más de tiempo del previsto.

En cuanto a la interdisciplinariedad de las áreas, pienso que se ha de incidir más en esto en los colegios y más aprovechando la situación de tener una misma profesora en gran parte de las asignaturas, ya que esto permitirá favorecer el aprendizaje integral del alumnado y contribuir a la adquisición de las competencias clave de la manera más completa posible. En caso de tratarse de educadores diferentes, se favorece el potencial de colaboración, lo que puede enriquecer también la propuesta y dar mayores perspectivas a la misma.

Tal y como he expuesto en las limitaciones, la viabilidad de la propuesta también varía en función del contexto educativo, los recursos disponibles y la formación de los docentes, ya que todo esto son puntos clave para poder ponerla en marcha y esperar unos resultados positivos de la misma. Así pues, una planificación cuidadosa, la capacitación adecuada y el compromiso de todas las partes son fundamentales para garantizar el éxito.

Considero, por tanto, que se trata de una propuesta con un alto potencial educativo y con gran vinculación a la actualidad y a la vida real, ya que puede ayudar a los estudiantes a aplicar todo lo que aprenden en la vida diaria. A su vez, es una propuesta que puede realizarse de manera transversal con cualquier otra área. Esto hace que las Situaciones de Aprendizaje diseñadas posean un gran potencial, por lo que en caso de ponerlas en práctica realizaría una gamificación de interés para el alumnado, ya que así podría captar todavía más su atención e incentivar su motivación. Dicha gamificación podría girar en torno a temas como Mario Bros, Harry Potter, etc.

5.4. FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO

Como futura línea de trabajo, se propone continuar profundizando en este tema y vincularlo con otras áreas de aprendizaje que conforman el currículo de Educación Primaria. Otra de las futuras líneas de trabajo podría ser plantear un proyecto de esta índole con participación de todo el colegio, de manera que todos colaboren realizando una aportación acorde a sus posibilidades y capacidades para así crear un proyecto a base de la cooperación y colaboración de todos los miembros de la comunidad educativa.

Otra futura línea de trabajo podría ser realizar una investigación sobre el impacto que las Situaciones de Aprendizaje han tenido en el alumnado y si han tomado conciencia de la importancia de enfocar de manera crítica el uso de los medios y las redes sociales, así como si consideran haber mejorado su competencia digital.

CAPÍTULO V: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abi-Jaoude, E., Naylor, K. T., & Pignatiello, A. (2020). Smartphones, social media use and youth mental health. *Cmaj*, 192(6), E136-E141.
- Akkın-Gürbüz, H. G., Demir, T., Gökalp Özcan, B., Kadak, M. T., & Poyraz, B. Ç. (2017). Use of social network sites among depressed adolescents. *Behaviour & Information Technology*, 36(5), 517-523.
- Aznar-Díaz, I., Cáceres-Reche, M. P., Trujillo-Torres, J. M., & Romero-Rodríguez, J. M. (2019). Impacto de las apps móviles en la actividad física: un meta-análisis (Impact of mobile apps on physical activity: A meta-analysis). *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (36), 52-57.
- Berry, N., Emsley, R., Lobban, F., & Bucci, S. (2018). Social media and its relationship with mood, self-esteem and paranoia in psychosis. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 138(6), 558-570.
- Buxarrais, M. R. (2016). *Redes sociales y educación. Education in the Knowledge Society*, 17 (2), 15-20.
- Cabañate-Ortíz, D., Tesouro-Cid, M., Puiggali-Allepuz, J., & Zagalaz-Sánchez, M. L. (2019). Estado actual de la Educación Física desde el punto de vista del profesorado. Propuestas de mejora. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (35), 47-53.
- Caran, G., Araújo, R., & Travieso-Rodríguez, C. (2019). Identidad y comunicación interactiva en salud: el discurso de las personas con baja visión en las redes sociales. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 30(4).
- Castelló, A. (2013). Estrategias empresariales en la Web 2.0: las redes sociales online. *Estrategias empresariales en la Web 2.0*, 0-0.
- Chávez-Márquez, I. L., Gutiérrez-Diez, M. C. (2016). Redes sociales como facilitadoras del aprendizaje de ciencias exactas en la educación superior. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 7(2), 49-61.
- Chiza-Lozano, D., Vásquez-Mendoza, D., & Vega, C. R. (2021). Adicción a redes sociales y cyberbullying en los adolescentes. *Revista Muro de La Investigación*, 6(1), 34-44.

- Crone, E. A., & Konijn, E. A. (2018). Media use and brain development during adolescence. *Nature communications*, 9(1), 1-10.
- De Haro, J. J. (2010). Redes sociales en educación. *Educación para la comunicación y la cooperación social*, 27, 203-216.
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León
- Delgado-Noguera, M.A. (1991). *Los estilos de enseñanza en Educación Física*. Universidad de Granada.
- Delgado-Noguera, M. A. (1992). *Los estilos de enseñanza en la Educación Física: propuesta para una reforma de la enseñanza*. Universidad de Granada.
- Duart, J. M. (2009). Internet, redes sociales y educación. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*.
- Echeburúa, E., & de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95.
- Espinar-Ruiz, E., & González-Río, M. J. (2009). *Jóvenes en las redes sociales virtuales: un análisis exploratorio de las diferencias de género*. Universidad de Alicante. Centro de estudio sobre la mujer.
- Fernández, R. (2021). Redes sociales con mayor número de usuarios activos a nivel mundial en enero de 2021. *Statista*.
- Fundación Pfizer (2009). *La juventud y las redes sociales en Internet*. Fundación Pfizer.
- Gialamas, V., Nikolopoulou, K., & Koutromanos, G. (2013). Student teachers' perceptions about the impact of internet usage on their learning and jobs. *Computers & Education*, 62, 1-7.
- Gómez, J., & Redondo, C. (2011). Las redes sociales como fuente de conocimiento en la enseñanza primaria. En *XII Congreso Internacional de Teoría de la Educación (CITE)*.
- González, A. (2022). *Internet y redes sociales en educación*. Universidad de Valladolid.

- Hanna, M. I., Ocampo Rivero, M. M., Janna Lavalle, N. M., Mena Gutiérrez, M. C., & Torreglosa Portillo, L. D. (2020). Redes sociales y calidad de vida relacionada con la salud en estudiantes universitarios. *Revista Cuidarte, 11*(1).
- INTEF, A. (2020). Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF)*.
- Irazábal, R. (2012). *Las redes sociales y la competencia digital en educación primaria* (Bachelor's thesis).
- Latorre, M. (2018). Historia de las web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0. *Universidad Marcelino Champagnat, 1*.
- LOMLOE, U., & DE LA DEMOCRACIA, L. E. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *BOE, 340*, 122868-122953.
- Martínez-Geijo, P. (2008). Estilos de enseñanza: Conceptualización e Investigación.(En función de los estilos de aprendizaje de Alonso, Gallego y Honey). *Revista de Estilos de Aprendizaje, 1*(2).
- Olivares, S. L., López-Cabrera, M. V., & Valdez-García, J. E. (2018). Aprendizaje basado en retos: una experiencia de innovación para enfrentar problemas de salud pública. *Educación Médica, 19*, 230-237.
- O'Reilly, M., Dogra, N., Whiteman, N., Hughes, J., Eruyar, S., & Reilly, P. (2018). Is social media bad for mental health and wellbeing? Exploring the perspectives of adolescents. *Clinical child psychology and psychiatry, 23*(4), 601-613.
- Pérez-Alcalá, M. D. S., Ortiz Ortiz, M. G., & Flores Briseño, M. M. (2015). Redes sociales en Educación y propuestas metodológicas para su estudio. *Ciencia, docencia y tecnología, (50)*, 188-206.
- Pérez-Wiesner, M., Póveda-Fernández, M., & López-Muñoz, F. (2014). El fenómeno de las redes sociales: evolución y perfil del usuario. *EduPsykhé: Revista de psicología y educación, 13*(1), 93-118.

- Perlman, D., Fisette, J., & Collier, C. (2013). Are you Looking at me? *Assessing Student Participation within Physical Education. Active and healthy magazine*, 20(3-4), 19-21.
- Prat-Ambrós, Q., & Camerino-Foguet, O. (2012). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en la educación física, la WebQuest como recurso didáctico. *Apuntes. Educación Física y Deportes*, 3(109), 44-53.
- Puerta-Cortés, D. X., & Carbonell, X. (2014). El modelo de los cinco grandes factores de personalidad y el uso problemático de Internet en jóvenes colombianos. *Adicciones*, 2014, Vol. 26, (1).
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Rodríguez, M. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en Educación Física: una revisión teórica. *Sportis*, 1(1), 75-86.
- Sánchez-Burón, .A., Rodríguez-Tapia, L., Fernández-Martín, P. (2009). *Los adolescentes en la red. Estudio sobre los hábitos de los adolescentes en el uso de internet y redes sociales*. Universidad Camilo José Cela.
- Tejada-Garitano, E., Castaño-Garrido, C. M., & Romero-Andonegui, A. (2019). Los hábitos de uso en las redes sociales de los preadolescentes. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22 (2), 119-133.
- UNIR (3 de agosto de 2020). *El uso de las redes sociales en Educación: consideraciones para sacarle el máximo partido*. Noticias de Educación.

CAPÍTULO VI: ANEXOS

ANEXO I

Desarrollo objetivos de etapa

3.2.1. Objetivos de etapa

Con el diseño de las presentes Situaciones de Aprendizaje se pretende contribuir a la consecución de unos objetivos de etapa específicos. Para su lectura, véase Anexo I.

Los objetivos de etapa a los que se pretende contribuir con la puesta en práctica de la Situación de Aprendizaje diseñada:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos.
- 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 resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

ANEXO II

Desarrollo competencias clave y específicas Situaciones de Aprendizaje

3.2.3. Competencias clave

El desarrollo de estas competencias favorece la adquisición de aprendizajes permanentes que pretenden lograr que los alumnos se desarrollen de manera integral en un contexto de igualdad de oportunidades. Dichas competencias quedan recogidas en el artículo 8, según lo establecido en el artículo 9 del Real Decreto, 157/2022, de 1 de marzo, a partir de las enunciadas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias para el aprendizaje permanente.

Tanto el área de Educación Física como el área de Ciencias Sociales contribuyen a la adquisición de las competencias clave que conforman el Perfil de salida. De manera concreta, a partir del desarrollo de las sesiones planteadas contribuiremos a las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrolla a partir de prácticas sociales de interacción de un individuo con otros. A partir de las diferentes actividades planteadas, el alumnado tendrá que poner en marcha ciertos componentes estratégicos que favorezcan la adquisición de la competencia mencionada, como **escuchar de manera activa las propuestas de los demás, expresarse correctamente de manera oral, saber aceptar las críticas constructivas**, etc. Además de esto, serán capaces de **comunicar sensaciones o emociones** mediante la corporalidad. Trabajaremos esta competencia tanto en los momentos de acción motriz, como en las actividades planteadas en el aula o las asambleas propuestas.
- **Competencia emprendedora:** el alumnado será el principal responsable de elaborar propuestas, creando y replanteando ideas tanto a nivel individual como grupal, por lo que usarán **recursos y estrategias** para desarrollar la **imaginación y creatividad** y así poder dar respuesta a los retos planteados por la maestra. Esto les permitirá adquirir autonomía y desarrollar un carácter emprendedor.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** dicha competencia se va desarrollando a lo largo de la vida y se caracteriza por el hecho de saber iniciar, organizar y hacer perdurar los aprendizajes. De esta manera, son precisas ciertas estrategias propias de la competencia, como es el hecho de **asumir responsabilidades individuales** para así poder trabajar en grupo, el **desarrollo de mecanismo de trabajo en equipo**, la adquisición de recursos de **aprendizaje motor y mejora física**

para poder solventar los retos planteados en diferentes ámbitos. Además, se pretende lograr un alto nivel de **motivación** y **confianza** en uno mismo por parte del alumnado. El trabajo de esta competencia es continuo, ya que hay numerosos momentos de trabajo autónomo.

- **Competencia digital:** dicha competencia es aquella que hace referencia al **uso crítico, seguro, creativo, sostenible, responsable** y **saludable** de las tecnologías digitales, tanto para el trabajo como para la participación en la sociedad y la interacción con las mismas. Con esta competencia hacemos referencia a la alfabetización mediática, a la creación de contenidos digitales y a aspectos como la seguridad que se ha de tener con las tecnologías, la privacidad y el pensamiento crítico, entre otros. Esta es la competencia a la que más hincapié se hace y más se pretende trabajar durante las Situaciones de Aprendizaje, logrando así una alfabetización del alumnado y un consumo crítico y responsable de las nuevas tecnologías.

3.2.4. Competencias específicas

Atendiendo al *DECRETO 28/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León*, las competencias específicas plasman, para cada una de las áreas, la concreción de los descriptores operativos del Perfil de salida. Dichas competencias tienen perspectiva interrelacional.

Competencias específicas del área de Ciencias Sociales

- **Competencia específica 1** (*“Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo”*) (p. 48443).

Esta competencia hace referencia a la importancia que las nuevas tecnologías han cobrado en nuestra sociedad, de manera que hace hincapié en la importancia de hacer un uso responsable de las mismas. Así pues, pretende preparar al alumnado para ser capaz de desenvolverse en un entorno digital, lo cual va más allá de saber manejar dispositivos y buscar información en red. Gracias a la misma, se adquirirán estrategias

para hacer un uso crítico y seguro del entorno digital, tomando conciencia de los posibles riesgos y resolviendo problemas de manera autónoma.

- **Competencia específica 6** (*“Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en transformación y al logro de los valores de la integración europea”*) (p. 48447).

Esta competencia permite al alumnado tomar conciencia de la importancia de la diversidad en las sociedades contemporáneas, de manera que se promueven actitudes de respeto y diálogo con personas y culturas diversas. Así pues, se fomentan los principios de igualdad, respeto de los derechos humanos y de la infancia y se favorece la cohesión social e inclusión. Esto no se refiere únicamente a la diversidad sociocultural, sino también a la diversidad individual, haciendo hincapié en la importancia de evitar toda actitud discriminatoria.

Competencias específicas del área de Educación Física

- **Competencia específica 2** (*“Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria”*)(p. 48570).

Esta competencia hace referencia a la capacidad de tomar decisiones y definir unas metas concretas, así como elaborar determinados planes que permiten secuenciar acciones y ejecutar lo planificado. Además, permite al alumnado ser consciente de si el proceso seguido es apropiado o es preciso un cambio de estrategia. Esta competencia se trabaja de manera constante gracias al hecho de tener que seleccionar, clasificar y distribuir en múltiples momentos los recursos brindados.

- **Competencia específica 3** (*“Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa”*) (p. 48571).

La mayor parte de los juegos propuestos para las sesiones de Educación Física están programados para lograrse gracias al trabajo en equipo, por lo que se ponen en juego las capacidades volitivas del alumnado al servicio de las metas de equipo establecidas. Debido a esto, han de poner en marcha habilidades sociales con las que afronten la interacción con sus iguales para así poder dialogar, ponerse de acuerdo y contrastar ideas con el fin de resolver determinadas situaciones a base del entendimiento y de la escucha activa de las perspectivas de los demás.

ANEXO III

Especificación de descriptores operativos y su vinculación con criterios de evaluación y competencias específicas del área de Ciencias Sociales

QUINTO CURSO		
Descriptores operativos	Criterios de evaluación	Competencias específicas
<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarse adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos y aprovecha de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir conocimientos.</p> <p>CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos.</p> <p>CD3. Participa en actividades mediante el uso de herramientas virtuales para construir conocimientos, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable.</p> <p>CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los datos personales, la salud. etc. y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p> <p>CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles para resolver problemas concretos o retos propuestos de</p>	<p>1.2. Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red.</p> <p>1.3. Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre las sociedades y los territorios.</p>	<p>Competencia específica 1: “Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo”.</p>

<p>manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.</p> <p>CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.</p> <p>CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p> <p>CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.</p>		
<p>CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.</p> <p>CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto.</p> <p>CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p> <p>CC3. Reflexiona sobre valores y problemas éticos, comprendiendo la necesidad de respetar las diferentes culturas, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación.</p>	<p>6.2. Promover actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando diferentes modelos en nuestra sociedad, y poniéndolas en práctica en su actividad diaria.</p>	<p>Competencia específica 6: “Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea”.</p>

ANEXO IV

Especificación de descriptores operativos y su vinculación con criterios de evaluación y competencias específicas del área de Educación Física

QUINTO CURSO		
Descriptores operativos	Criterios de evaluación	Competencias específicas
<p>STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p> <p>CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.</p> <p>CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>	<p>2.1. Elaborar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios si es preciso, durante el proceso, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p>	<p>Competencia específica 2: “Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria”.</p>
<p>CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita o signada, con claridad y adecuación a diferentes contextos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa.</p>	<p>3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, identificando las actuaciones de compañeros y rivales.</p>	<p>Competencia específica 3 “Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y</p>

<p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas.</p> <p>CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso.</p> <p>CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos, etc.</p> <p>CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.</p>	<p>3.3. Relacionarse mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.</p>	<p>deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa”.</p>
--	---	---

ANEXO V

Criterios de evaluación, junto a contenidos de las áreas y contenidos transversales del área de Ciencias Sociales

QUINTO CURSO		
Criterios de evaluación	Contenidos de las áreas	Contenidos transversales
<p>1.2. Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red.</p> <p>1.3. Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre las sociedades y los territorios.</p>	<p>Bloque B. Tecnología y digitalización. Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). - Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. - Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros. - Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales y estrategias de actuación. 	<p>Uso de las TIC. Promover un uso adecuado y responsable de las nuevas tecnologías en el aula, familiarizando al alumnado con las mismas y aprovechando las oportunidades que ofrecen.</p> <p>Expresión oral. Gracias a la variedad de sesiones planteadas y actividades como “Rol-playing” o grabaciones de vídeos se favorece la expresión y comunicación oral del alumnado, a la par que adquieren valores como el respeto del turno de palabra y la escucha activa.</p> <p>Comprensión lectora. Desarrollo del pensamiento crítico y capacidad de comprender aquello que leen, a la par que valoran su viabilidad.</p>

<p>6.2. Promover actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando diferentes modelos en nuestra sociedad, y poniéndolas en práctica en su actividad diaria.</p>	<p>Bloque C. Sociedades y territorios. Retos del mundo actual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Igualdad, violencia de género y conductas no sexistas. Crítica de los estereotipos, roles y segregación en los distintos ámbitos: académico, profesional, social y cultural. Acciones para la igualdad efectiva entre mujeres y hombres. 	<p>Educación cívica y en valores. Fomento de las relaciones interpersonales en el grupo, el trato entre iguales y el trabajo cooperativo.</p> <p>Educación para la convivencia escolar proactiva. Rechazar cualquier acto de violencia o discriminación, así como los estereotipos y favorecer la diversidad.</p>
---	---	---

ANEXO VI

Criterios de evaluación, junto a contenidos de las áreas y contenidos transversales del área de Educación Física

QUINTO CURSO		
Criterios de evaluación	Contenidos de las áreas	Contenidos transversales
<p>2.1. Elaborar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios si es preciso, durante el proceso, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p>	<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: coordinación de acciones con compañeros en situaciones cooperativas. - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica. Valoración y aceptación de la propia realidad corporal aumentando la confianza en sus posibilidades, autonomía y autoestima. 	<p>Prevención y resolución pacífica de conflictos. Interpretación de los conflictos como fuente de aprendizaje en relación a las habilidades sociales, dejando a ellos mismos ser los protagonistas de su solución y brindándoles la confianza suficiente.</p>

<p>3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, identificando las actuaciones de compañeros y rivales.</p> <p>3.3. Relacionarse mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.</p> <p>6.2. Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible y eficiente.</p>	<p>Bloque A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Fundamentos de una dieta sana y equilibrada. Hábitos de alimentación, salud y ejercicio físico. - Salud mental: Consolidación realista del autoconcepto. Respeto y aceptación del propio cuerpo y de los demás con actitud crítica hacia el modelo estético-corporal socialmente vigente. - Salud social. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz. <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades. - Valoración del trabajo desde el punto de vista motor. - Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas. - Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. - Utilización de los medios de información y comunicación para la presentación de los trabajos, con unos contenidos estructurados y una presentación cuidada. <p>Bloque G. Información, digitalización y comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección y comunicación de información. 	<p>Educación para la salud. El mantenimiento de la estructura habitual de una sesión de Educación Física, así como el hecho de promover de manera constante la importancia de unos buenos hábitos alimenticios, posturales y deportivos favorece este contenido. Además, se favorece la igualdad de género y la diversidad, evitando así los estereotipos corporales socialmente vigentes.</p> <p>Fomento de la creatividad y espíritu emprendedor. En la mayor parte de las actividades se favorece la creatividad y expresión de los discentes, así como valores esenciales para la vida en sociedad.</p>
--	---	---

ANEXO VII

Cronograma de las sesiones diseñadas de Ciencias Sociales y Educación Física



CRONOGRAMA

ORGANIZACIÓN SEMANAL	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Semana 1		09/01 CCSS y EF		11/01 CCSS	12/01 EF
Semana 2		16/01 CCSS y EF		18/01 CCSS	19/01 EF
Semana 3		23/01 CCSS y EF		25/01 CCSS	26/01 EF
Semana 4		30/01 CCSS		01/02 CCSS	
Semana 5		06/02 CCSS		08/02 CCSSS	

ANEXO VIII

Gráfico comparativo de ventajas y desventajas de las redes sociales



ANEXO IX

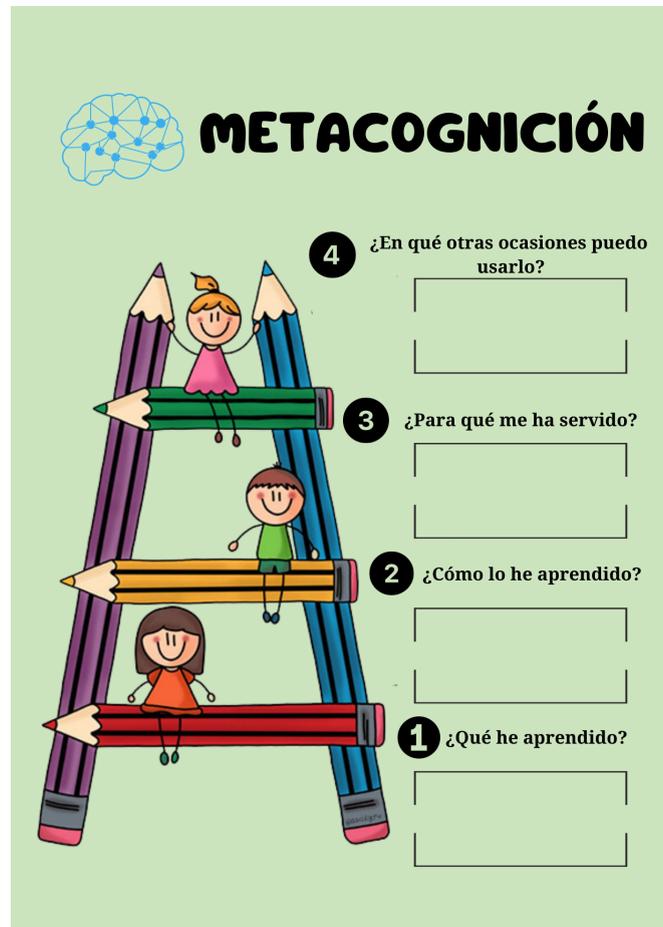
Lista de control juego de roles para sesión 7 área de CCSS

Lista de control juego de roles para sesión 7 área de CCSS. El gráfico muestra una tabla de evaluación con cuatro criterios de desempeño y tres niveles de calificación: EXCELENTE, MUY BUENO y MEJORABLE. Cada celda de la tabla contiene un espacio vacío para registrar la calificación.

	EXCELENTE	MUY BUENO	MEJORABLE
Adecuación al tema y originalidad de argumentos			
Tono de voz alto y claro con postura adecuada y pronunciación correcta			
Respeto del turno de palabra propio y de los compañeros			
Comunicación en el grupo y participación activa de todos los miembros			

ANEXO X

Hoja de metacognición para sesión 10 del área de CCSS

The graphic features a green background. At the top left is a blue brain icon with neural connections. To its right is the word 'METACOGNICIÓN' in bold black letters. Below this, four large colored pencils (purple, blue, yellow, red) are arranged in a ladder shape. A girl in a pink dress sits on the purple pencil, a boy in a green shirt on the blue pencil, and a girl in an orange dress on the red pencil. To the right of the pencils are four numbered questions, each with a corresponding empty rectangular box for an answer.

METACOGNICIÓN

4 ¿En qué otras ocasiones puedo usarlo?

3 ¿Para qué me ha servido?

2 ¿Cómo lo he aprendido?

1 ¿Qué he aprendido?

ANEXO XI

Rúbrica de evaluación de la Situación de Aprendizaje del área de Ciencias Sociales

Hábitos saludables y nuevas tecnologías				
Nombre del alumno:				
CRITERIOS	EXCELENTE (4)	SATISFACTORIO (3)	MEJORABLE (2)	INSUFICIENTE (1)
Hábitos saludables	Reconoce los beneficios de la higiene personal en los tres pilares de la salud: físico, emocional y social	Reconoce algunos de los beneficios de la higiene personal en los tres pilares de la salud: físico, emocional y social	Raramente conoce los beneficios de la higiene personal en los tres pilares de la salud: físico, emocional y social	No reconoce los beneficios de la higiene personal en los tres pilares de la salud: físico, emocional y social
Bienestar y reconocimiento de hábitos	Es consciente de la relación entre el bienestar, el buen funcionamiento del cuerpo y la práctica de hábitos de higiene personal	Con mínimas indicaciones se da cuenta de la relación entre el bienestar, el buen funcionamiento del cuerpo y la práctica de hábitos de higiene personal	Con ayuda, se da cuenta de la relación entre el bienestar, el buen funcionamiento del cuerpo y la práctica de hábitos de higiene personal	Con ayuda, le cuesta poner ejemplos sencillos que expresen de manera básica la importancia de tener hábitos personales saludables
Uso de las TIC	Se realizan las tareas con los programas recomendados y contienen aplicaciones tecnológicas empleadas de manera correcta y creativa	El producto se presenta con los programas recomendados y las tareas contienen la mayoría de las características tecnológicas pedidas	Las tareas se realizan con los programas recomendados y cumplen parcialmente con las características tecnológicas solicitadas	Las tareas demuestran un escaso dominio de los programas recomendados de las herramientas tecnológicas solicitadas
Pensamiento crítico y uso responsable de las TIC	Cuestiona juicios o decisiones basadas en valoraciones, opiniones, etc., a la par que reflexiona e investiga el por qué de las cosas siendo capaz de encontrar respuestas subjetivas	Diferencia hechos de opiniones, interpretaciones o valoraciones, a la par que se pregunta el por qué de las cosas y emite respuestas de manera autónoma, aunque con cierta influencia	Normalmente distingue hechos de opiniones, pero puede aceptar juicios basados en las mismas. Se cuestiona ciertas situaciones de la realidad, pero apenas emite juicios y valoraciones propias	Demuestra una actitud poco reflexiva ante el discurso de otras personas, por lo que apenas manifiesta espíritu crítico: apenas se cuestiona la realidad en la que vive ni emite juicios propios
Trabajo en equipo y actitudes de tolerancia	Sabe trabajar en equipo y colabora con el mismo, a la par que muestra tolerancia en las aportaciones de los demás y participa y escucha de manera activa	Sabe trabajar en equipo y colabora con el mismo la mayor parte del tiempo, a la par que muestra tolerancia en las aportaciones de los demás y participa y escucha de manera activa en casi todo momento	Sabe trabajar en equipo y colabora con el mismo de manera regular, a la par que muestra cierta tolerancia en las aportaciones de los demás y participa y escucha de manera activa en ciertos momentos	Sabe trabajar en equipo y colabora con el mismo en momentos puntuales, a la par que muestra cierta tolerancia en las aportaciones de los demás y participa y escucha de manera activa puntualmente
Nota				

ANEXO XII

Rúbrica de evaluación de la Situación de Aprendizaje del área de Educación Física

Hábitos saludables				
Nombre del alumno:				
CRITERIOS	EXCELENTE (4)	SATISFACTORIO (3)	MEJORABLE (2)	INSUFICIENTE (1)
Exposición oral	Pronuncia y vocaliza correctamente, mantiene un volumen de voz adecuado y una postura natural, expone el contenido de manera correcta con material de apoyo y una buena estructura y secuenciación	Pronuncia y vocaliza correctamente, mantiene un volumen de voz adecuado en la mayor parte del tiempo y una postura cercana a la natural. Expone el contenido de manera correcta con material de apoyo y una estructura ordenada	Pronuncia y vocaliza de manera adecuada, mantiene un volumen de voz mejorable y una postura adecuada en ciertas ocasiones. Expone el contenido de manera correcta, aunque muy brevemente y sin estructura clara	Comete errores de pronunciación y vocalización, el volumen de voz es bajo y en ocasiones da la espalda al público. Expone el contenido de manera correcta, aunque breve y poco precisa. Tampoco sigue una estructura ni secuenciación
Competencia motriz	Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos utilizando herramientas, instrumentos y materiales con control y precisión	Identifica y ejecuta con confianza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad en juegos individuales y colectivos utilizando herramientas, instrumentos y materiales de manera eficaz y segura	Identifica y ejecuta con cierta confianza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad utilizando herramientas, instrumentos y materiales con cierto control	Muestra dificultad para ejecutar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad en juegos individuales y colectivos y utiliza herramientas, instrumentos y materiales con dificultad
Desempeño motriz	Realiza movimientos precisos y coordinados, mantiene el equilibrio, demuestra una fuerza adecuada y controlada, es flexible y realiza movimientos rápidos y precisos	Realiza movimientos coordinados con ciertos errores, mantiene el equilibrio, demuestra una fuerza adecuada y con cierto control, es flexible y realiza movimientos rápidos y precisos con algunas limitaciones	Realiza movimientos coordinados con ciertos errores, en ocasiones pierde el equilibrio, demuestra una fuerza adecuada y con cierto control, posee flexibilidad limitada y realiza movimientos con rapidez y precisión limitada	Apenas muestra coordinación en los movimientos, en ocasiones pierde el equilibrio, posee fuerza controlada y adecuada en momentos puntuales, flexibilidad limitada y realiza movimientos con rapidez y precisión limitada
Integración del trabajo en equipo	Colabora en la realización y resolución de las actividades propuestas, asumiendo sus responsabilidades de trabajo en equipo	Colabora en ciertos momentos de realización y resolución de las actividades, asumiendo sus responsabilidades de trabajo en equipo	Colabora en algunos aspectos de realización y resolución de las actividades, pero apenas asume sus responsabilidades de trabajo en equipo	Apenas colabora en los aspectos de realización y resolución de las actividades y no asume sus responsabilidades de trabajo en equipo
Actitudes de tolerancia	Muestra tolerancia en todas las aportaciones de los demás, así como de espectador del resto de compañeros	Muestra tolerancia respetando casi siempre las aportaciones de los demás, así como de espectador del resto de compañeros	Muestra cierta tolerancia respetando a veces las aportaciones de los demás, y no siempre como espectador del resto de compañeros	Se muestra intolerante hacia las aportaciones de los demás, y también como espectador del resto de sus compañeros
Nota				

